

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KKPI DI KELAS XI SMK N 3 PAYAKUMBUH

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang



Oleh:

**NOVIANTI
NIM. 88329**

**KONSENTRASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KKPI DI KELAS XI SMK N 3 PAYAKUMBUH

Nama : Novianti
NIM / BP : 88329/2007
Program Studi : TP Konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Syafril, M.Pd
Nip. 19600414 198403 1 004

Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
Nip. 19590716 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI di Kelas XI SMK N 3 Payakumbuh

Nama : Novianti
NIM / BP : 88329/2007
Program Studi : TP Konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Syafril, M.Pd	1. _____
Sekretaris	: Drs. Zelhendri Zen, M. Pd	2. _____
Anggota	: 1. Drs. Azman, M. Si	3. _____
	2. Dra. Eldarni, M.Pd	4. _____
	3. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd	5. _____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 15 Agustus 2011

Yang menyatakan,

Novianti

ABSTRAK

Novianti (2011) : PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KKPI DI KELAS XI SMK N 3 PAYAKUMBUH.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 3 Payakumbuh, terlihat proses belajar mengajar kurang optimal. Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran KKPI masih kurang, sehingga menuntut guru untuk mencari model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu diantaranya adalah Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatik, Auditori, Visual, Intelektual). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi kelas XI Semester 1 SMK Negeri 3 Payakumbuh tahun Pelajaran 2010-2011.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model *quasy eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 3 Payakumbuh, pada tahun ajaran 2011/2012. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling*, sehingga yang menjadi sampel adalah siswa kelas XI Kecantikan 2 (kelas eksperimen) dan siswa kelas XI Kecantikan 1 (kelas kontrol). Instrumen yang digunakan adalah tes dalam bentuk soal objektif sebanyak 40 butir soal yang dianalisis dengan uji t.

Dari hasil penelitian, kelompok eksperimen yang menerapkan Model Pembelajaran SAVI nilai rata-ratanya adalah 81 dengan standar deviasi (SD) 7,17 dan nilai rata-rata kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 75,26 dengan standar deviasi (SD) 8,30. Hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,25 > 1,69$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar KKPI di SMK Negeri 3 Payakumbuh pada taraf kepercayaan $\alpha 0,05$.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah Ta'ala, Tuhan pencipta alam semesta pengatur hidup dan kehidupan manusia, yang menguasai alam raya beserta isinya serta yang memberikan kasih sayangNya kepada setiap makhlukNya. Sehingga dengan keridloanNya skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatik, Auditory, Visual, Intelektual) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di Kelas XI SMK N 3 Payakumbuh” dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini, dari awal hingga pada pencapaian ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayahanda Anismar dan Ibunda Lendrawati yang senantiasa memberikan doa dan dukungan moril serta materil kepada penulis.
2. Bapak Drs. Syafril,M.Pd selaku Dosen pembimbing I dan penasehat akademik yang telah banyak memberikan perhatian, dukungan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd Selaku Dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan perhatian, dukungan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini
4. Prof. Dr. H. Firman, M.S.Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

5. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan ibu dosen staf pengajar Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
7. Kepala dinas pendidikan Kota Payakumbuh
8. Ibu Dra. Eri Yenis selaku kepala sekolah SMK Negeri 3 Payakumbuh, yang telah memberi izin penelitian
9. Ibu Mery Fitria, S.Kom selaku guru KKPI di SMK Negeri 3 Payakumbuh
10. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP
11. Serta seluruh kerabat dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Semoga segala bimbingan, bantuan, dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan disisi-Nya, Amin.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan dari semua pihak untuk kesempurnaannya.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Belajar dan Pembelajaran	10
B. Hasil Belajar.....	11
C. Tinjauan Tentang Pelajaran KKPI	16
D. Model Mengajar dalam Pembelajaran	18
E. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran SAVI.....	19
F. Model SAVI dalam Pembelajaran KKPI.....	26
G. Pembelajaran Konvensional.....	27
H. Kerangka Konseptual.....	28
I. Hipotesis Penelitian	30
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Desain Penelitian	31
C. Variabel Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel.....	33
E. Jenis dan Sumber Data.....	35

	F. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	35
	G. Prosedur Penelitian	40
	H. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data.....	48
	B. Analisis Data.....	52
	C. Pembahasan.....	55
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	58
	B. Saran	59
	DAFTAR PUSTAKA.....	60
	DAFTAR GAMBAR	
	DAFTAR TABEL	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Nilai Rata-rata Ujian semester Semester 1 Siswa Kelas XI SMK N 3 Payakumbuh tahun ajaran 2010/2011	2
2. Desain Penelitian.....	32
3. Sampel penelitian	34
4. Tahap Pelaksanaan Penelitian Pada Kelas Sampel	41
5. Tabel Perhitungan $(dk) \log s^2$	45
6. Data Nilai Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa Kelas Eksperimen	49
7. Data Nilai Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa Kelas Eksperimen	50
8. Hasil Belajar KKPI Siswa Menggunakan Model Pembelajaran SAVI dan yang Menggunakan Model Konvensional	51
9. Hasil perhitungan Pengujian Lilifors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	53
10. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
11. Data Hasil Perhitungan nilai Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	30
2. Grafik Histogram menunjukkan Disrtibusi Nilai Kelas Eksperimen....	49
3. Grafik Histogram Menunjukkan Distribusi Nilai Kelas Konrtol.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. SILABUS	62
2. Rencana Pembelajaran Kelas Eksperimen	64
3. Rencana Pembelajaran Kelas Kontrol.....	76
4. Kisi kisi soal	84
5. Soal Tes Tertulis	86
6. Kunci Jawaban	90
7. Distribusi jawaban siswa.....	91
8. Validitas soal.....	92
9. Tabel reliabilitas belah dua awal.....	94
10. Tabel reliabilitas belah dua akhir	95
11. Reliabilitas	96
12. Tabel daya beda belah dua atas.....	99
13. Tabel daya beda belah dua bawah.....	100
14. Analisis daya beda butir soal.....	101
15. Indeks kesukaran	103
16. Klasifikasi indeks kesukaran dan daya beda.....	104
17. Hasil belajar siswa kelas eksperimen.....	105
18. Hasil belajar siswa kelas kontrol.....	106
19. Perhitungan mean dan varians kelas eksperimen.....	107
20. Perhitungan mean dan varians kelas kontrol.....	108
21. Uji normalitas (liliefors) kelas eksperimen	109
22. Uji normalitas (liliefors) kelas kontrol.....	110
23. Uji Homogenis	111
24. Uji Hipotesis	113
25. Surat Penugasan Penelitian	114
26. Surat Izin Penelitian dari Jurusan.....	115
27. Surat Izin Penelitian dari dinas	116

28. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian	117
29. Tabel Nilai r product Moment.....	118
30. Tabel Nilai Chi Kuadrat (χ^2)	119
31. Tabel Nilai t.....	120
32. Tabel Nilai z.....	121
33. Tabel Nilai L	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan. Pendidikan ialah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah (Sagala, 2003:4). Kegiatan utama pendidikan di sekolah adalah proses belajar mengajar. Proses ini diantaranya diarahkan pada tercapainya tujuan pendidikan berupa perubahan pola pikir dan tingkah laku siswa. Pembelajaran KKPI sebagai bagian dari proses pendidikan di sekolah juga dimaksudkan untuk mengarah pada tercapainya tujuan pendidikan tersebut.

KKPI sebagai salah satu bagian dari pendidikan memiliki tujuan pembelajaran pula. Tujuan pembelajaran KKPI di sekolah dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu tujuan yang bersifat formal dan tujuan yang bersifat material. Pembelajaran KKPI memiliki tujuan yang bersifat formal. Dalam hal ini pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dimaksudkan untuk menata nalar peserta didik serta membentuk kepribadiannya. Pembelajaran KKPI memiliki tujuan yang bersifat material. Dalam hal ini pembelajaran KKPI yang diberikan kepada peserta didik dimaksudkan agar peserta didik dapat menerapkan pembelajaran. Siswa diharapkan dapat menerapkan kemampuan atau kecakapan KKPI yang mereka miliki untuk menyelesaikan masalah yang mereka temui sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan tersebut tidak bisa begitu saja tanpa adanya usaha yang besar antara guru dan siswa. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa juga dituntut perhatian dan partisipasinya dalam belajar. Jika motivasi dan aktivitas belajar siswa telah besar, dengan sendirinya hasil belajarpun akan meningkat. Namun jika yang terjadi adalah sebaliknya maka hasil belajar akan rendah. Guru bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memahami terlebih dahulu gaya belajar siswa, menyajikan materi pelajaran dengan menarik, serta menggunakan metode pembelajaran yang cocok dengan situasi belajar siswa dan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan selama proses PPL-K Juli – Desember 2010 di SMK N 3 Payakumbuh, diperoleh data bahwa nilai rata-rata dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI masih banyak berada dibawah standar KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, hal ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah.

Tabel 1. Nilai rata-rata Ujian Semester I Mata Pelajaran KKPI Kelas XI SMK N 3 Payakumbuh tahun 2010/2011

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata- rata
Busana 1	27	69,33
Busana 2	25	70,08
Boga 1	33	62,10
Boga 2	27	72,55
Kc. Kulit	22	70,59
Kc. Rambut	26	68,61
Perhotelan 1	30	65,12
Perhotelan 2	29	65,31
TKJ 1	34	72,28
TKJ 2	35	73,08
Jumlah	288	

Sumber: guru KKPI SMK N 3 Payakumbuh

Penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa antara lain, kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, rendahnya aktifitas belajar siswa pada proses pembelajaran KKPI. Hal itu terbukti, pada saat guru menerangkan pelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, ada juga siswa yang tidur–tiduran di dalam kelas dan banyak siswa yang minta izin keluar kelas pada saat pelajaran berlangsung. siswa tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru sebagaimana mestinya, tidak mampu menjelaskan pertanyaan yang diberikan guru serta tidak ada pula yang mau bertanya. Hal itu bukan semata–mata kesalahan siswa, seharusnya guru bisa mengatasi hal tersebut.

Guru terlihat lebih menggunakan metode pembelajaran konvensional, pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi dengan berceramah dan praktek, setelah itu siswa disuruh mencatat semua penjelasan guru dengan memperhatikan ke layar. Atau menyuruh salah seorang siswa mencatat didepan kelas. Guru telah membuat media pembelajaran berupa materi ajar di lembar microsoft word yang ditayangkan dengan menggunakan in focus, namun siswa harus mencatat semua bahan dari bahan ajar tersebut. Guru tidak membagi waktu teori dan praktek secara berimbang, sehingga pada saat guru menjelaskan pelajaran banyak siswa yang bersorak untuk melaksanakan praktek, hal ini membuat semangat belajar siswa semakin rendah. Jika hal ini dibiarkan tentu pemahaman siswa terhadap materi semakin menurun dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Secara rinci Wahyudin (1999: 251-252) menemukan lima kelemahan yang ada pada siswa antara lain: kurang memiliki pengetahuan materi prasyarat yang baik, kurang memiliki kemampuan untuk memahami serta mengenali konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan pokok bahasan yang sedang dibicarakan, kurang memiliki kemampuan dan ketelitian dalam menyimak atau mengenali sebuah persoalan yang berkaitan dengan pokok bahasan tertentu, kurang memiliki kemampuan menyimak. Tanpa pemahaman yang baik siswa tidak akan bisa menyelesaikan soal-soal yang merupakan alat untuk melihat prestasi belajar siswa.

Dari permasalahan yang diuraikan diatas peneliti menganggap perlu adanya suatu strategi pembelajaran yang bisa memperbaiki motivasi dan aktivitas belajar siswa serta menumbuhkan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran KKPI dan guru yang mengajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran konvensional yang biasa digunakan di sekolah sudah tidak bisa membantu memperbaiki kecakapan tersebut yang selanjutnya mengakibatkan tujuan pembelajaran KKPI di sekolah tidak tercapai.

Para ahli memberikan banyak alternatif model, pendekatan, maupun metode pembelajaran yang diharapkan dapat membantu mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah. Setelah berbagai pertimbangan peneliti lebih memilih model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*). Model ini penulis pilih sebab setiap siswa itu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dalam memahami suatu pembelajaran. sedangkan mata pelajaran KKPI ada pelajaran teori dan prakteknya. Sebelum masuk ke praktek tentu siswa harus memahami

konsep/teori terlebih dahulu. Namun jika guru tidak memiliki cara untuk meningkatkan pemahaman tersebut dengan sendirinya aktifitas belajarpun akan kurang. Hal ini tentu berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Pembelajaran dengan model SAVI telah merangkul semua gaya belajar siswa dalam suatu rangkaian pembelajaran, dimana model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang bersifat alami dan menyeluruh. Bersifat alami karena pembelajaran tersebut berbasis pada cara bagaimana seseorang belajar secara alami, seperti: berbicara, mendengar, mengamati, berbuat, dan merenung. Sedangkan bersifat menyeluruh karena melibatkan aspek fisik intelektual dan semua indera secara terpadu.

Istilah SAVI merupakan kependekan dari *somatic, auditory, visual, intellectual* yang mengandung arti bahwa pembelajaran haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa. *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visual* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectual* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan (Suherman: 2008).

Ada beberapa *cara* belajar dominan yang dimiliki oleh siswa, yaitu: auditori, visual dan somatik/ kinestetik. Rose & Malcolm J. Nichols (2003:126) menyatakan bahwa para pembelajar sukses boleh jadi belajar dalam berbagai cara yang berbeda, tetapi satu hal yang sama-sama mereka miliki adalah pendekatan aktif terhadap pembelajaran. Siswa auditori lebih menyukai belajar dengan cara berbicara dan mendengar, sehingga mereka membutuhkan banyak konsentrasi. Berbeda dengan siswa visual, mereka lebih menyukai belajar dengan cara melihat, mengamati dan menggambarkan sesuatu. Siswa visual lebih suka dengan penyajian informasi yang runtun, serta mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Sedangkan siswa somatik, mereka lebih menyukai belajar dengan cara mengalami, melakukan, bergerak, dan berbuat. Mereka dapat belajar dengan sangat baik, apabila mereka melakukan sesuatu dan bergerak, tidak hanya datang, duduk, dengar, dan mencatat.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di kelas XI SMK N 3 Payakumbuh.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, ada beberapa masalah yang dapat penulis identifikasi diantaranya:

1. Siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar karna metode mengajar guru adalah metode konvensional
2. Siswa sering keluar masuk kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Pada saat guru menerangkan pelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga aktivitas belajar siswa rendah.
4. Siswa tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru sebagaimana mestinya.
5. Hasil belajar rata-rata yang dicapai siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)

C. Batasan Masalah

Untuk lebih terarahnya penulisan ini, berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis hanya membatasi masalah penelitian pada pengaruh penerapan model pembelajaran baru (model SAVI) terhadap hasil belajar pelajaran KKPI pada kelas XI SMK N 3 Payakumbuh. Sehingga penelitian ini berjudul Pengaruh penerapan model pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di kelas XI SMK N 3 Payakumbuh.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, Visual,*

Intellectual) dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional.
2. Untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan sumbangan pemikiran baik secara teoritis maupun praktis terhadap beberapa pihak yang terkait, diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Memperkenalkan model pembelajaran baru yaitu SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*), sehingga bermanfaat bagi pengembangan teori pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru KKPI, hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan ilmu mengenai pembelajaran KKPI dan dijadikan sebagai salah satu masukan

untuk memilih dan mengembangkan alternatif pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

- b. Bagi pemerhati pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pendekatan pembelajaran KKPI.
- c. Bagi siswa :
 - 1) Model pembelajaran SAVI dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai sebuah pengalaman baru untuk meningkatkan hasil belajar.
 - 2) Melatih untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- d. Peneliti, Menambah dan mengembangkan wawasan, kompetensi serta profesionalisme sebagai calon guru.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hilgard dalam Wina Sanjaya (2006:110) mengungkapkan:

“ learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training.”

Dari kutipan di atas bagi Hilgard belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Belajar merupakan suatu proses perubahan dari interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan fisik, mental dan spiritual. Perubahan tersebut mencakup aspek tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Sesuai dengan yang dikemukakan Sudjana (1991:28) berikut ini:

“ belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksi dan lain-lain aspek yang ada pada individu”

Dengan demikian belajar mengutamakan proses dari pada hasil. Melalui proses tersebut siswa memahami dan berinteraksi dengan lingkungan, sehingga diperoleh perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Orang yang telah

belajar memiliki ciri–ciri perubahan tingkah laku seperti yang diungkapkan oleh slameto (2005:3) sebagai berikut:

- “ a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. perubaha dalam belajar terjadi bersifat kontiniu dan fungsional
- c. perubahan dalam belajar bersifat tetap
- d. perubahan dalam belajar bersifat aktif dan positif
- e. perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- f. perubahan dalam belajar mencakup semua aspek”

Untul mencapai perubahan–perubahan tersebut tidak terlepas dari tugas dan fungsi guru dalam proses belajar mengajar. Mengajar merupakan kunci sukses dalam pendidikan. Dengan kegiatan mengajar seseorang dapat diarahkan dalam belajar. mengajar adalah suatu usaha yang dilakukan guru dalam menciptakan kondisi belajar siswa, selain itu merupakan tugas guru yang harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin. Dalam mengajar guru harus mampu membimbing siswa untuk mencapai kedewasaan seluruh ranah kejiwaan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Sardiman (2008:28-29) tujuan dari belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental / nilai–nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan intelektual yang dimiliki siswa setelah menerima ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar pada hakekatnya merupakan perubahan tingkah laku seseorang siswa melalui suatu tahap tertentu. Menurut Dika dan Reiser hasil belajar

merupakan kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar dibedakan atas 4 macam yaitu :

1. Pengetahuan
2. Keterampilan
3. Intelektual
4. Keterampilan motorik dan sikap

Sedangkan Bloom membedakan hasil belajar menjadi 3 bahagian yaitu :

1. Kognitif (pengetahuan)
2. Afektif (sikap)
3. Psikomotor (keterampilan motorik)

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses pembelajaran. Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar, oleh sebab itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai seorang siswa dalam mengikuti suatu proses belajar. Untuk mengetahui keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses belajar dapat dilakukan suatu pengujian yang lazim disebut tes. Tes ini dipergunakan untuk menilai hasil yang dicapai anak didik dalam mempelajari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Hasil belajar merupakan penilaian pendidikan untuk mengetahui adanya kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar. Dengan adanya penilaian terhadap hasil belajar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat. Proses dan hasil belajar ditentukan oleh beberapa faktor baik bersifat internal maupun eksternal. Kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan termasuk suasana atau iklim sekolah ikut mempengaruhi hasil belajar yang diperolehnya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor *Internal* (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang kurang sehat, sakit kepala, flu, demam, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah dalam belajar.

2) Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki kemampuan tinggi(IQ tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari maka proses pembelajaran akan lebih mudah dibandingkan yang hanya memiliki intelegensi tinggi atau bakat saja.

3) Minat dan Motivasi

Minat merupakan kecenderungan pada diri siswa yang berhubungan dengan perasaan senang atau tidak senang dan tertarik atau tidak terhadap mata pelajaran tertentu. Minat tidak terdetus dengan sendirinya, tetapi sesuatu yang terwujud disebabkan pengaruh-pengaruh tertentu seperti guru yang baik serta penguasaan materi pelajaran. Sedangkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

4) Cara belajar

Setiap individu yang ingin belajar, terlebih dahulu harus mengetahui cara atau tehnik belajar. Belajar tanpa memperhatikan tehnik dan faktor fisiologis, psikologis akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

b. Faktor *Eksternal* (yang berasal dari luar diri orang belajar)

1) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak. Misalnya perhatian yang besar dari orang tua, pendidikan orang tua, dan besar penghasilan orang tua.

2) Sekolah

keadaan sekolah tempat belajar juga turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar anak. Baik itu kualitas guru, kesesuaian

kurikulum dengan kemampuan anak, strategi dan metode yang digunakan guru, fasilitas dan sebagainya.

3) Masyarakat

Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang berpendidikan dan semua anaknya bersekolah maka secara tidak langsung, hal ini akan mendorong anak-anak lain untuk giat belajar.

4) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, semua ini akan mempengaruhi Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi gairah belajar.

Metode mengajar juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengaruh metode mengajar yang mempengaruhi aspek kognitif adalah meningkatkan hasil belajar siswa, pada kemampuan afektif yaitu dapat menumbuhkan sikap siswa yang mau bekerja sama dan saling menolong sesama siswa dalam menyelesaikan masalah, sedangkan pengaruh metode mengajar pada kemampuan psikomotor akan membuat siswa lebih kreatif dalam belajar dan mempertajam persepsi siswa dalam menyelesaikan masalah.

Jadi secara umum disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya dengan perantara informasi. Hasil belajar dapat di ukur dengan tes tertulis dan ujian lisan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

nilai akhir yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar itu merupakan gabungan dari beberapa aspek yang dinilai seperti ulangan harian, ulangan semester, tugas, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pencapaian hasil belajar siswa yang baik dipengaruhi oleh penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajarinya, keterampilan siswa dalam belajar termasuk gaya teknik belajar siswa, sarana belajar yang tersedia, kondisi pribadi siswa baik fisik maupun mental, bakat, minat dan kemampuan yang dimiliki siswa. Lingkungan sosial-emosional siswa baik keluarga, sekolah dan masyarakat yang sangat berpengaruh terhadap kondisi emosional siswa.

C. Tinjauan Tentang Pelajaran KKPI

KKPI adalah singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. KKPI adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (Kurikulum SMK, 2004). Sedang pada SMU dan SMP dikenal dengan nama mata pelajaran TIK. Mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global. KKPI sebagai upaya agar setiap insan anak bangsa "*melek teknologi dan melek informasi*". KKPI memiliki tujuan yang sama dengan TIK yaitu dapat membantu siswa untuk mengenal, menggunakan, merawat peralatan TIK serta menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Selain itu, juga akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkat atau jenjang. Secara khusus, keterampilan komputer dan pengelolaan informasi adalah:

1. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga termotivasi untuk mempelajari dan sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat
2. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dengan perkembangannya.
3. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan lain-lain.
4. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Sejalan dengan perkembangan informasi dan teknologi, maka kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada siswa SMK agar tidak ketinggalan dalam dunia Teknologi Informasi dalam penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk:

1. Mencari Informasi.
2. Mengelompokkan, Mengklasifikasikan, Menyimpan
3. Mengambil kembali informasi tersebut
4. Mengemas menjadi informasi baru
5. Menyusun menjadi bahan paparan
6. Memaparkan atau Mempresentasikan

KKPI akan terus dikembangkan, sejalan dengan perkembangan kompetensi pada SMP,SMU/SMK atau sederajat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Mata pelajaran KKPI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan.

1. Menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari
2. Mengaplikasikan komputer sesuai dengan standar kompetensi kerja.

D. Model Mengajar Dalam Pembelajaran

Menyampaikan bahan pelajaran berarti melaksanakan beberapa kegiatan, tetapi kegiatan itu tidak akan ada gunanya jika tidak mengarah pada tujuan tertentu. Artinya seorang pengajar harus mempunyai tujuan dalam kegiatan pengajarannya, karena itu setiap pengajar menginginkan pengajarannya dapat diterima sejelas-jelasnya oleh peserta didiknya. Untuk mengerti sesuatu dalam diri seseorang, terjadi suatu proses yang disebut sebagai proses belajar melalui model-model mengajar yang sesuai dengan kebutuhan proses belajar itu. Melalui model mengajar itu pengajar mempunyai tugas merangsang serta meningkatkan jalannya proses belajar. Untuk dapat melaksanakan tugas itu dengan baik, pengajar harus mengetahui bagaimana model dan proses pembelajaran itu berlangsung. Rooijackers (2003:5) dalam Saiful Sagala (2009:174) menjelaskan bahwa: keberhasilan seorang pengajar akan terjamin, jika pengajar itu dapat mengajak para muridnya mengerti suatu masalah melalui semua tahap proses belajar, karena dengan cara begitu murid akan memahami hal yang diajarkan, dengan begitu dalam proses pembelajaran pengajar harus dapat menggunakan model-model dan pendekatan mengajar yang dapat menjamin pembelajaran berhasil sesuai yang direncanakan.

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Atas dasar pengertian tersebut, maka model mengajar dapat difahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan

melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

E. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran SAVI

Pembelajaran tidak secara spontan dapat meningkat apabila siswa hanya disuruh untuk berdiri dan bergerak sesuka hati. Akan tetapi, menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua alat indera dapat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran terutama pada hasil belajar siswa.

Model SAVI adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar harus memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa, dengan cara menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua alat indera dalam satu peristiwa pembelajaran. Model ini bermaksud untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Oleh karena itu, model SAVI dapat digunakan dalam pembelajaran KKPI.

Istilah SAVI merupakan kependekan dari *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, *Intellectual* yang mengandung arti bahwa pembelajaran haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa. *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan

menanggapi; *Visual* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectual* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan. Belajar dapat berlangsung secara optimal apabila keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran.

1. Somatic

Somatik berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh. Jadi, belajar somatik adalah belajar melalui aktivitas fisik terutama indera peraba dan keterlibatan langsung, kinestetik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. De Porter dkk. (2000: 85) menyatakan bahwa belajar somatik mengakses segala jenis gerak dan emosi, diciptakan maupun diingat.

Gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik menonjol pada pembelajar somatik. Siswa yang memiliki cara belajar somatik dapat melakukan sesuatu secara fisik yang membuat seluruh tubuhnya terlibat, memperbaiki sirkulasi ke otak, dan meningkatkan pembelajaran.

Menurut De Porter dkk. (2000: 85), siswa yang belajar secara somatik sering:

- a. Banyak bergerak.

- b. Belajar dengan melakukan, menunjuk tulisan saat membaca, menanggapi secara fisik.
- c. Mengingat sambil berjalan.

Siswa dengan cara belajar somatik perlu dirangsang agar dapat melakukan aktivitas fisik dan melibatkan tubuhnya. Hal tersebut dapat ditempuh dengan menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa secara fisik aktif dari waktu ke waktu. Penerapan belajar somatik dalam pembelajaran KKPI dapat dilakukan dengan cara:

- a. Membuat model pembelajaran KKPI dalam suatu proses atau prosedur.
- b. Melakukan suatu kegiatan untuk membuktikan atau mengkonstruksi materi pelajaran.
- c. Memeragakan suatu proses, prosedur, atau konsep sambil memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajarinya langkah demi langkah.
- d. Menggunakan alat bantu saat mengajar untuk menimbulkan rasa ingin tahu pada diri siswa.
- e. Menjalankan pelatihan belajar aktif (simulasi, permainan belajar, dan lain-lain).
- f. Melakukan tinjauan lapangan

2. Auditory

Auditori yang berarti belajar melalui mendengar sesuatu. Sarbana (Widyastuti, 2007: 21) mengartikan auditori sebagai salah satu modalitas belajar, yaitu bagaimana kita menyerap informasi saat berkomunikasi ataupun belajar dengan cara mendengarkan. Auditori dalam pembelajaran dapat

diartikan sebagai proses belajar dengan mendengarkan, berbicara pada diri sendiri, dan melakukan diskusi mengenai ide maupun pemikiran pada orang lain.

Proses belajar mengajar tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa adanya keterlibatan indera pendengaran. Mendengar merupakan salah satu aktivitas dalam belajar. Penyampaian informasi, materi pelajaran secara lisan maupun komunikasi antara guru dan siswa pada saat berinteraksi di kelas tidak mungkin dapat dilakukan apabila siswa tidak menggunakan telinganya untuk mendengar. Guru harus membimbing siswa agar dalam proses pembelajaran, mereka dapat memanfaatkan indera pendengarannya secara maksimal sehingga kinerja telinga dan otak dapat berkembang dengan baik dan menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Belajar auditori yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi, dapat diterapkan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Siswa yang memiliki cara belajar auditori harus diberikan suasana belajar yang mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari dan mengikutsertakan keterlibatan indera pendengaran mereka secara aktif, tidak hanya sekedar duduk untuk mendengarkan penjelasan guru semata.

Menurut De Porter dkk. (2000: 85), siswa yang belajar secara auditori dapat dicirikan sebagai berikut:

- a. Perhatiannya mudah terpecah.

- b. Berbicara dengan pola berirama.
- c. Belajar dengan cara mendengarkan, menggerakkan bibir/ bersuara saat membaca.
- d. Berdialog secara internal maupun eksternal.

Dalam penerapannya diperlukan strategi belajar yang dapat merangsang saluran auditori. Beberapa strategi belajar secara auditori yang dikemukakan oleh Meier (2002: 96) diantaranya;

- a. Mintalah siswa untuk menguraikan kembali apa yang sudah mereka pelajari dengan kata-kata sendiri.
- b. Mintalah siswa berpasang-pasangan mendiskusikan secara terperinci apa yang baru saja mereka pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya.
- c. Mintalah siswa mempraktekkan suatu keterampilan atau memperagakan suatu konsep sambil mengucapkan secara terperinci apa yang sedang mereka kerjakan.
- d. Mintalah siswa untuk membentuk kelompok dan berbicara pada saat mereka menyusun pemecahan masalah, mengumpulkan informasi, atau menciptakan makna-makna pengalaman belajar.

3. Visual

Mata atau indera penglihatan memiliki peranan yang sangat penting dalam aktivitas sehari-hari, terutama yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran. Rose & Malcolm J. Nichols (2003: 131) menyatakan bukan hal

yang mengejutkan jika mengkaji fakta bahwa 70% dari reseptor inderawi (sensori) tubuh manusia berada di mata.

Visual mencakup melihat, menciptakan, dan mengintegrasikan segala macam citra. Meier dan Owen Caskey pernah menelaah tentang pengaruh pencitraan mental dalam belajar. Dari hasil penelaahan tersebut ditemukan bahwa orang-orang yang menggunakan pencitraan atau simbol untuk mempelajari informasi teknis dan ilmiah rata-rata memperoleh nilai 12% lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 26 % lebih baik untuk ingatan jangka panjangnya. Hasil ini berlaku untuk setiap orang tanpa memandang usia, etnik, gender, atau cara belajar yang dipilih (Meier, 2002: 97).

Belajar visual berarti belajar dengan mengamati, menggambar, melukis, mendemonstrasikan media belajar dan alat peraga. Pada belajar visual siswa belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, icon, gambar, dan gambaran dari segala sesuatu ketika mereka sedang belajar.

Menurut De Porter dkk. (2000: 85), siswa yang belajar secara visual dapat dicirikan sebagai berikut:

- a. Teratur dan memperhatikan segala sesuatu.
- b. Mengingat dengan gambar, lebih suka membaca daripada dibacakan.
- c. Membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh dan menangkap detail, mengingat apa yang dilihat.

Siswa visual biasanya banyak diam, mereka lebih suka dengan penyajian informasi yang runtun, serta mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Menurut Rose & Malcolm J. Nichols (2003: 136), strategi yang ditempuh oleh siswa visual yaitu dengan membuat peta konsep. Peta konsep atau peta pembelajaran adalah cara dinamik untuk menangkap butir-butir pokok informasi yang signifikan. Mereka menggunakan format global atau umum, yang memungkinkan informasi ditunjukkan dalam cara mirip seperti otak kita berfungsi, dalam berbagai arah secara serempak. Strategi lain yang dapat dilakukan untuk siswa visual diantaranya dengan memeragakan atau membuat benda tiga dimensi, dan memberi kode warna pada bahan pelajaran dengan menggunakan aneka warna.

4. *Intellectual*

Intelektual adalah penciptaan makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berpikir, menyatukan pengalaman, dan belajar. Intelektual juga berarti menggunakan kemampuan berpikir untuk mengaitkan seluruh makna yang diperoleh dari belajar. Suherman (2006: 53) mengungkapkan bahwa intelektual adalah bagian dari perenungan (tafakur), mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Kata intelektual menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Jadi, belajar intelektual adalah belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

Intelektual siswa dalam belajar akan terlatih, apabila mereka diajak untuk terlibat dalam aktivitas- aktivitas seperti: memecahkan masalah, menganalisis pengalaman, melahirkan gagasan kreatif, mencari dan mengolah informasi, merumuskan pertanyaan, dan menerapkan gagasan baru pada saat belajar. Dengan membiasakan siswa melakukan aktivitas - aktivitas tersebut, maka intelektual dan kemampuan berpikir kritis mereka dapat terlatih dan berkembang secara optimal.

F. Model SAVI dalam Pembelajaran KKPI

Meier (2002: 33) mengemukakan beberapa alasan yang melandasi perlunya diterapkan model pembelajaran SAVI dalam kegiatan belajar sehari-hari, yaitu:

- a. Dapat terciptanya lingkungan yang positif (lingkungan yang tenang dan menggugah semangat).
- b. Melibatkan siswa sepenuhnya (aktif dan kreatif).
- c. Adanya kerja sama diantara siswa.
- d. Menggunakan metode mengajar yang bervariasi.
- e. Dapat menggunakan belajar kontekstual.
- f. Dapat menggunakan alat peraga.

Contoh penerapan model SAVI dalam pembelajaran KKPI, diantaranya;

- a. Siswa dapat belajar sedikit dengan melihat, mengamati, menggambar, melukis, mencipta, mendemonstrasikan, media belajar, dan alat peraga (*Visual*).

- b. Siswa dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka melakukan sesuatu ketika sedang belajar, misalnya memeragakan konsep sambil mempelajarinya langkah demi langkah (*Somatic*).
- c. Membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (*Auditory*).
- d. Memikirkan cara menerapkan informasi yang mereka dapatkan, atau siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah (*Intellectual*) jika mereka secara simultan menggerakkan tubuhnya (*Somatic*), untuk memeragakan alat peraga (*Visual*), sambil membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (*Auditory*).

G. Pembelajaran Konvensional

Tidak sedikit para guru masih mengajar dengan model pembelajaran konvensional. Guru mengajar kepada sekelompok siswa dalam suatu kelas dengan memandang siswa memiliki kemampuan yang tidak berbeda, sehingga setiap siswa diberi pelayanan yang sama. Guru menjelaskan konsep kemudian memberikan contoh bagaimana menyelesaikan soal. Siswa belajar dengan cara mendengar dan menonton guru melakukan aktivitas pembelajaran KKPI, kemudian guru mencoba memecahkan soal sendiri dengan satu cara penyelesaian dan memberi soal latihan. Berkaitan dengan hal tersebut, Masriyah (Parley, 2007:28) menamakan pola pembelajaran di atas sebagai pembelajaran konvensional karena suasana kelas masih didominasi oleh guru.

Pembelajaran konvensional yang menekankan pada latihan mengerjakan soal dengan mengulang prosedur dan langkah pembelajaran tertentu menyebabkan

siswa kurang memahami konsep sehingga jika siswa diberi soal latihan maka siswa kebingungan karena tidak tahu harus mulai dari mana mereka bekerja.

H. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual disebut juga dengan kerangka berpikir. Dalam Abdul Azis Albane dkk (2009:45) memberikan penjelasan mengenai kerangka konseptual yang digunakannya dengan istilah kerangka pemikiran yaitu:

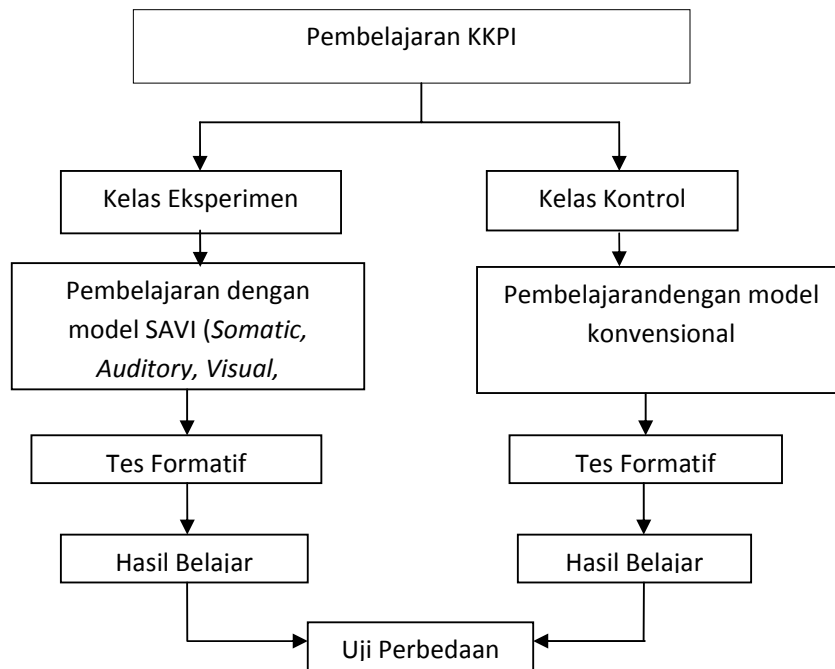
Dasar dari penelitian yang disintesis dari fakta–fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil, atau konsep–konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian. Variabel–variabel dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

Pembelajaran tidak secara spontan dapat meningkat apabila siswa hanya disuruh untuk berdiri dan bergerak sesuka hati. Akan tetapi, menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua alat indera yang tepat dapat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran terutama pada hasil belajar siswa. Istilah SAVI merupakan kependekan dari *somatic*, *auditory*, *visual*, *intellectual* yang mengandung arti bahwa pembelajaran haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa. *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visual* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectual* yang bermakna bahwa belajar haruslah

menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Menerapkan model pembelajaran SAVI dalam proses pembelajaran secara optimal akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berujung pada meningkatnya hasil belajar. pembelajaran KKPI adalah pelajaran yang bersifat teori dan praktek, keberagaman gaya belajar yang dimiliki siswa membuat guru kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa serta mengontrol kelas secara baik. Dengan penerapan model pembelajaran SAVI ini guru dapat terbantu mengatasi permasalahan yang ada. Sebab dengan model pembelajaran SAVI ini guru telah dapat merangkul semua gaya belajar siswa dalam satu proses pembelajaran. dengan keunggulan model pembelajaran SAVI ini dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa maka hasil pembelajaran akan meningkat dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan model pembelajaran SAVI pada kelas eksperimen tetapi pada kelas kontrol tetap dilaksanakan metode konvensional yang digunakan guru dalam pembelajaran. Materi yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini sama. Maka setelah pembelajaran dilakukanlah tes hasil belajar untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar siswa, demikian juga dengan kelas kontrol. Hasil tersebut kemudian diinterpretasikan dan dianalisis.



Gambar 1: Kerangka Konseptual

I. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis mengemukakan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam taraf 0,05 antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode konvensional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini akan di kemukakan beberapa kesimpulan dan saran terhadap hasil belajar.

A. Kesimpulan

1. Nilai rata-rata yang hasil belajar siswa kelas eksperimen yang belajar dengan menerapkan model pembelajaran SAVI yaitu 81 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang belajar dengan menerapkan model pembelajaran secara tradisional yaitu 75,26
2. Berdasarkan hasil uji t-test di peroleh bahwa t_{hitung} lebih besar t_{tabel} yaitu ($2,25 > 1,69$) yang di buktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran SAVI dengan hasil belajar siswa dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tradisional pada taraf signifikan α 0,05.
3. Penggunaan model pembelajran SAVI berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Negeri 3 Payakumbuh.

B. Saran

Setelah memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka penelitian ini mengemukakan beberapa saran yaitunya:

1. Kepada guru Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di kelas XI SMK N 3 Payakumbuh untuk dapat menerapkan model pembelajaran SAVI dalam kegiatan belajar KKPI sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.
2. Kepada Kepala Sekolah, agar lebih memberikan motivasi, pengarahan, dan mengusahakan agar labor lebih lengkap sarana komputer dan pendukung lainnya untuk pembelajaran KKPI.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Albone, dkk. (2009). *Panduan Penyusunan Proposal Penelitian dengan Mudah*. Padang: Yayasan Jihadul Khair Center
- Abu Fatimah. (2008). *Belajar Itu Mak Yuus!.* Jakarta: Mirqat Media Grafika
- DePorter, Bobbi. *et al.* (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Hamzah B. Uno. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Herman Nirwana, dkk (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Percetakan UNP
- Meier, Dave. (2002). *The Accelerated Learning Hand Book*. Bandung: Kaifa.
- Nana Sudjana. (1996). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Rose, Colin. *et al.* (2003). *Accelerated Learning for the 21st Century*. Bandung: Nuansa
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo persada
- _____. (2004). *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Elgensindo
- S. Nasution. (2008). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharmisi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineke Cipta
- _____ (1998). *Prosedur Penelitian*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Sumadi suryabrata. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Syafril. (2010). *Statistika*. Padang: Sukabina Press