

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan mereka (Syah, 2006:1). Tujuan pendidikan hakekatnya adalah suatu proses terus menerus manusia untuk menanggulangi masalah-masalah yang dihadapi sepanjang hayat karena itu peserta didik harus benar-benar dilatih dan dibiasakan berfikir secara mandiri (Nasution, 2008:24). Pendidikan merupakan proses kegiatan yang khas dilakukan oleh manusia. Kegiatan pendidikan dilakukan dalam upaya mempertahankan dan melanjutkan hidup dan kehidupan manusia (Hidayat, 2012:34).

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan bangsa dan negara, baik negara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia. Perkembangan suatu negara dilihat dari bagaimana pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) bergantung pada kualitas pendidikan. Pemerintah melakukan berbagai upaya dalam meningkatkan kualitas melalui peningkatan kualitas pendidikan nasional (Herman, 2016:10).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 ayat 6, Standar Proses Pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan

untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Selain standar proses terdapat standar lain yang ditetapkan dalam standar nasional tersebut antara lain standar kompetensi lulusan, standar isi, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian. Standar- standar nasional yang ditetapkan diatas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan menurut Widodo (2015:294) mampu mengembangkan potensi-potensi positif yang terpendam dalam diri peserta didik. Dengan pendidikan berkualitas menghasilkan tenaga-tenaga muda potensial yang tangguh dan siap bersaing dalam masyarakat dunia. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang tidak dapat ditawar lagi dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya bangsa Indonesia. Banyak realita di lapangan yang menunjukkan bahwa kualitas manusia Indonesia sebagai sumber daya yang potensial masih jauh dari harapan.

Fungsi guru dalam pembelajaran untuk menggali, mengembangkan, dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Karwati dan Priansa (2014:62), bahwa “Peserta didik dapat memperoleh transfer pengetahuan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk pengembangan dirinya”.

Proses belajar pada pembelajaran yang di dalamnya terjadi interaksi antara seorang guru dan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Salah satu mata pelajaran pada pendidikan SMP yaitu pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA yang menitikberatkan pada suatu proses penelitian atau eksperimen, maka sangat diharapkan dalam proses belajarnya mampu meningkatkan proses berpikir peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam. Selain itu, diharapkan juga dapat membangkitkan minat manusia, IPA juga memberikan kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia, sehingga hasil penemuannya dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2011:7).

Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah pasal 2 ayat 2 pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model yang mengacu pada karakteristik sebagaimana yang dimaksud ayat 1 salah satu karakteristiknya yaitu sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam kegiatan proses belajar perlu digunakan salah satunya model pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Fungsi tugas guru sebagai pengirim dan penerima pengetahuan akan berjalan dengan baik apabila terjalin suatu komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik. Model pembelajaran dibutuhkan agar terciptanya komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik. Komunikasi tersebut dapat tercipta melalui model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, kebutuhan peserta didik dan gaya belajar masing-masing peserta didik

Guru dalam menyampaikan pelajaran perlu mengamati kondisi peserta didik, kebutuhan peserta didik dan gaya belajar masing-masing peserta didik sehingga mampu menentukan model pembelajaran yang tepat dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru harus memperhatikan model pembelajaran yang diterapkan dalam kelas agar mampu menumbuhkan minat belajar pada peserta didik, akan tetapi guru seringkali kurang memperhatikan model pembelajaran yang diterapkan sehingga cara mengajar guru tidak sesuai dengan cara belajar peserta didik. Setiap peserta didik dengan peserta didik yang lain memiliki cara belajar yang berbeda-beda dan semua cara sama baiknya (DePorter, 2003:165).

Fenomena yang terjadi saat ini, guru dalam melakukan pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Hal ini memunculkan permasalahan ketika guru menerapkan model pembelajaran yang monoton dan tidak ada kesesuaian dengan gaya belajar peserta didiknya, maka proses pembelajaran

kurang menarik minat belajar peserta didik. Misalnya guru menggunakan model pembelajaran cenderung didominasi secara audio sedangkan peserta didik yang dihadapi merupakan tipe peserta didik dengan gaya belajar kinestetik atau visual maka peserta didik akan kesulitan memahami materi pelajaran dan mengekspresikan pengetahuannya dalam bentuk tindakan. Tidak jarang guru mengartikan ekspresi peserta didik saat belajar sedemikian rupa sebagai suatu kenakalan. Bahkan guru berpandangan bahwa peserta didik tersebut malas, bermain sendiri, tidak memperhatikan, dan sebagainya. Pada akhirnya persepsi guru seperti itu berdampak pada kurangnya minat belajar peserta didik di dalam kelas. Peserta didik cenderung asik dengan gaya belajarnya sendiri dan guru tidak mengerti apa yang dibutuhkan peserta didik.

Pembelajaran *Quantum* merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan (Huda, 2013:192). Sedangkan menurut DePorter (2005:34) *Quantum* merupakan interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Maksud dari interaksi-interaksi yaitu interaksi yang mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. Pembelajaran *Quantum* dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang menekankan untuk memberikan manfaat yang bermakna dan juga menekankan pada tingkat kesenangan dari peserta didik.

Model pembelajaran VAK merupakan anak dari model pembelajaran *Quantum* yang berprinsip untuk menjadikan situasi belajar menjadi lebih

nyaman. Model pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthetic atau VAK adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar untuk menjadikan si belajar merasa nyaman (Shoimin, 2014:226). VAK merupakan tiga modalitas yang dimiliki setiap manusia, ketiga modalitas tersebut dikenal sebagai gaya belajar. Gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi (DePorter, 2003:110)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 08 Bandung diperoleh informasi bahwa guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sering menggunakan metode diskusi dan metode eksperimen. Model pembelajaran yang biasa digunakan adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Direct learning*, namun pada saat materi tertentu digunakan model pembelajaran *Discovery learning* dan *problem based learning*. Media pembelajaran tersedia pada laboratorium IPA baik visual maupun audiovisual. Media visual yang digunakan diantaranya alat peraga dan alat praktikum seperti mikroskop. Kontribusi peserta didik dalam suatu pembelajaran tidak semuanya aktif dalam kegiatan tersebut. Hal ini dikarenakan faktor keingintahuan setiap peserta didik pada suatu materi berbeda-beda. Berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya, rata-rata hasil belajar peserta didik didapatkan data 63,1 pada kelas VII E dan 69,3 pada kelas VII F. Jumlah peserta didik dari kedua kelas tersebut adalah 63. Jika dijumlahkan rata-rata hasil belajar kedua kelas tersebut, maka didapatkan hasil 66,2 dari batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 76 pada mata

pelajaran IPA. Berdasarkan data tersebut dari 63 peserta didik, hanya 21 yang dinyatakan lulus KKM . Peserta didik yang memperoleh nilai sesuai KKM terbilang sedikit, hal ini terjadi karena gaya belajar peserta didik setiap peserta didik berbeda yang berakibat kepehaman peserta didik berbeda pula. Tingkat kepehaman peserta didik yang berbeda-beda ini dapat mempengaruhi hasil belajar.

Materi ekosistem Kurikulum 2013 yang direvisi memuat konsep yang langsung berimplikasi dengan lingkungan sekitar. Salah satu tujuan pembelajarannya peserta didik harus mampu memahami dan mendeskripsikan komponen-komponen ekosistem meliputi antara lain individu, populasi, komunitas dan pengertian ekosistem. Pada proses pembelajaran materi ekosistem, terdapat banyak materi yang harus dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Materi ekosistem ini cakupannya sangatlah luas dan terdapat beberapa istilah yang kadang menyulitkan peserta didik dalam mempelajarinya.

Model pembelajaran *Quantum* tipe VAK merupakan alternatif baru yang dimodifikasi dengan modalitas yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran. Model Pembelajaran VAK dalam penerapannya di kelas memiliki kelebihan yaitu dapat mengaitkan pengalaman peserta didik dengan bantuan modalitas yang ada pada diri peserta didik yaitu penglihatan (*Visual*), pendengaran (*auditory*) dan gerakan tubuh (*kinesthetic*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar langsung dengan bebas menggunakan modalitas yang

dimilikinya untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif (DePorter, 2003:110).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Awal (2017:141) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) berbasis lingkungan terhadap penguasaan konsep peserta didik

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka akan dilakukan penelitian dengan judul: ***“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TIPE VISUALIZATION AUDITORY KINESTHETIC (VAK) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI EKOSISTEM”***

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem?
2. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) pada materi ekosistem?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem
2. Mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem
3. Menganalisis penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem
4. Menyaji teori tentang model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem
5. Menerapkan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem
6. Mendapatkan riset terkait model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Menambah referensi dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam suatu kegiatan belajar mengajar
2. Memberikan kontribusi dalam memilih model pembelajaran yang dapat menyumbangkan ketrampilan peserta didik, serta memaksimalkan kreatifitas guru agar pembelajaran lebih bervariasi dan mampu memaksimalkan kualitasnya.
3. Mengoptimalkan ketiga modalitas belajar sehingga meningkatkan minat, motivasi peserta didik dan menuntut peserta didik agar aktif pada proses pembelajaran tersebut serta meningkatkan hasil belajar peserta didik
4. Memberikan suasana baru terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat lebih bermakna dan membuat peserta didik menjadi aktif pada proses pembelajaran
5. Menjawab problema tentang kedalaman atau penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem

E. Definisi Oprasional

1. Model Pembelajaran Quantum tipe VAK

Model pembelajaran *Quantum* tipe VAK merupakan model pembelajaran *Quantum* dengan modalitas atau gaya belajar VAK. Ketiga modalitas belajar tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. *Visualization*

Gaya belajar visual dalam pengajarannya menitik beratkan pada media visual dengan cara menunjukkan objek secara langsung atau dengan tidak langsung seperti melihat video atau gambar.

b. *Auditory*

Pada gaya belajar *auditory*, pengajaran guru menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang disampaikan guru maupun temannya pada saat kegiatan diskusi.

c. *Kinesthetic*

Peserta didik dengan gaya belajar *kinesthetic* diarahkan untuk sebebannya bereksplorasi langsung di lingkungan sekitar.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah skor pencapaian peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Quantum* tipe VAK melalui tes objektif berjumlah 20 butir soal dengan bentuk pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban yang meliputi kompetensi kognitif dengan jenjang C1- C4 yang sebelumnya telah diuji cobakan dengan menganalisis validitas butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

3. Materi Ekosistem

Materi ekosistem diberikan kepada peserta didik kelas VII SMP/MTs atau sederajat pada mata pelajaran IPA di semester genap. Berdasarkan analisis silabus materi ekosistem memuat Kompetensi Dasar (KD) yaitu mendeskripsikan interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya. Materi

ekosistem ini meliputi pengertian ekosistem dan komponennya, pola interaksi antar komponen ekosistem, bentuk saling ketergantungan antar komponen dan dinamika populasi akibat adanya interaksi.

F. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan analisis kurikulum 2013 IPA kelas VII pada semester II tingkat SMP/MTs dari beberapa materi pembelajaran terdapat materi interaksi makhluk hidup (ekosistem). Kompetensi Inti (KI) pada materi tersebut terdapat pada KI tiga yaitu memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Kemudian Kompetensi Dasar (KD) pada materi tersebut yaitu mendeskripsikan interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya yang meliputi materi pokok komponen ekosistem, pola interaksi makhluk hidup dan dinamika populasi.

Menurut Sanjaya (2011:22) perencanaan berasal dari kata rencana yang berarti pengambilan keputusan tentang apa harus dilakukan untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini yaitu merencanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe VAK yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Perencanaan pembelajaran yang dimaksud antara lain silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar validasi, lembar observasi, soal uji coba, soal *pre-test* dan *post-test*. Silabus yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada silabus yang digunakan oleh SMPN 08 Bandung. Lembar

validasi dibuat untuk memvalidasi RPP dan LKPD. Lembar observasi yang dibuat terdiri dari dua yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Lembar observasi dibuat dengan tujuan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum* tipe VAK.

Proses pembelajaran yang efektif dalam memahami materi ekosistem digunakan model pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakter gaya belajar setiap peserta didik. Model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) ini mampu melibatkan peserta didik secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi, diskusi aktif, serta mampu menjangkau setiap gaya belajar peserta didik. Berdasarkan kelebihan dari model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK). Model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Huda, 2013:289).

Langkah pertama dalam proses pembelajaran yaitu tahap persiapan diman guru mempersiapkan dan menumbuhkan minat peserta didik dengan memuaskan “apakah manfaatnya bagiku” (AMBAK), dan memanfaatkan kehidupan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar mengetahuinya. Langkah selanjutnya, pada tahap penyampaian peserta didik diarahkan untuk menemukan materi baru yang dialaminya sendiri sesuai dengan gaya belajarnya. Tahap pelatihan yang merupakan tahap ketiga, peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta ketrampilan baru dengan

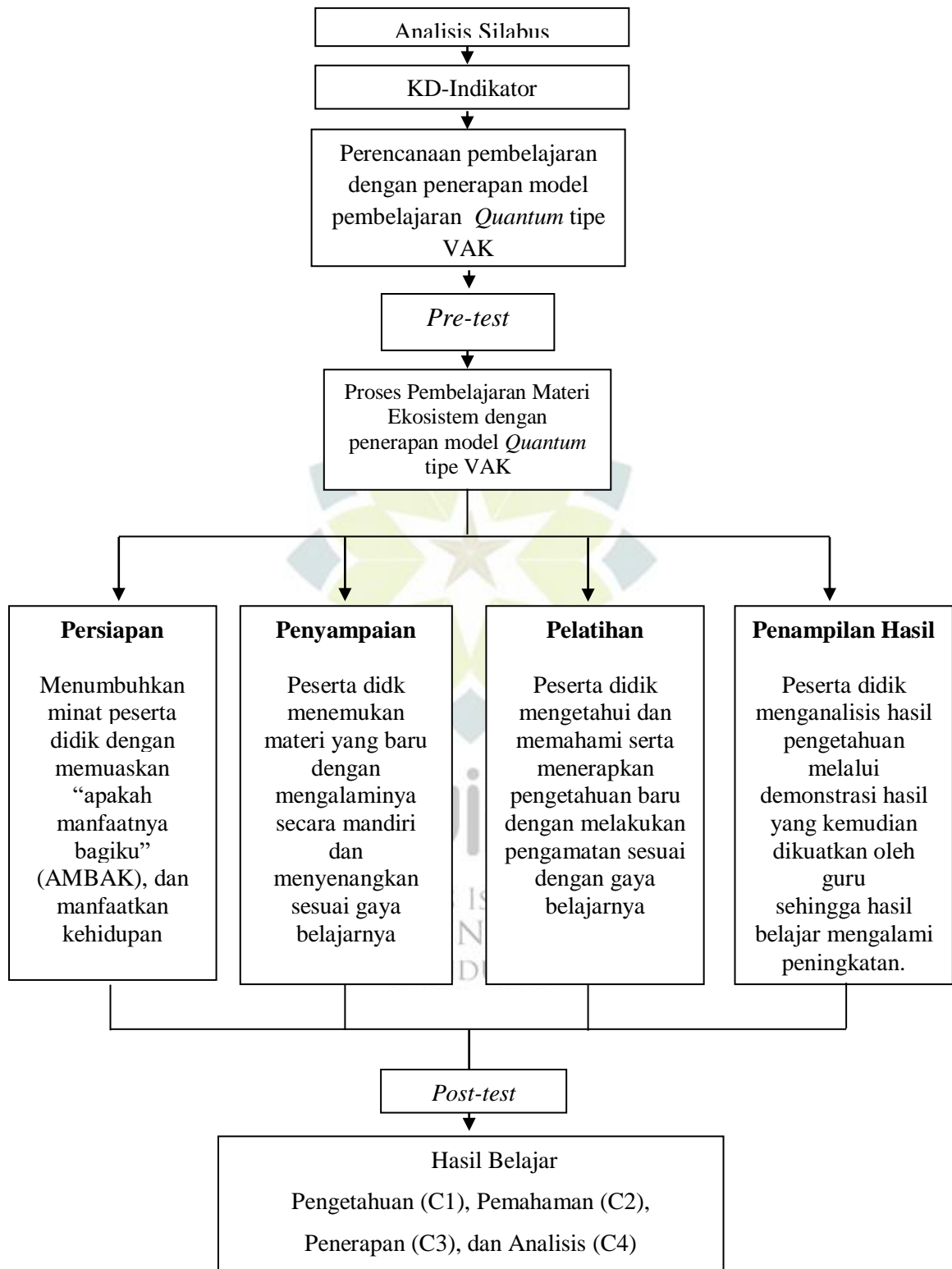
berbagai cara sesuai dengan gaya belajarnya. Pada tahap akhir yakni penampilan hasil, peserta didik menampilkan atau mendemonstrasikan hasil pada kegiatan belajar. Kemudian guru sebagai fasilitator memperkuat teori atau hasil yang sudah disampaikan. Ciri khas dari model pembelajaran *Quantum* tipe VAK ini yakni menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pada akhir kegiatan peserta didik merayakan hasil pengetahuan yang didapatnya pada kegiatan pembelajaran tersebut (Shoimin, 2014: 227-228).

Hasil belajar menurut Purwanto (2011:34) merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang meliputi tiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap atau respon) dan psikomotor (ketrampilan). Menurut Ela (2007:71) tingkat kognitif meliputi pengetahuan (C1) yang menekankan kemampuan mengingat, pemahaman (C2) yakni kemampuan untuk memahami, penerapan (C3) yakni kemampuan untuk menerapkan informasi pada situasi nyata, analisis (C4) yakni kemampuan untuk menguraikan materi sehingga menjadi komponen-komponen yang lebih jelas, kemudian sintesis (C5) merupakan kemampuan untuk mendapatkan hipotesis dan teori berdasarkan ilmu pengetahuan yang dimiliki peserta didik, serta menganalisis (C6) yakni kemampuan menilai manfaat sesuatu hal untuk tujuan tertentu. Hasil belajar pada penelitian ini hanya mengukur ranah kognitif dengan jenjang C1-C4.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryadin (2017:23) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA biologi siswa pada kelas VIII SMP. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis data hasil belajar pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2 = 24 + 22 - 2 = 44$ diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,285 lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 1,680 ($3,285 > 1,680$).

Kerangka pemikiran diatas, dituangkan dalam bentuk skema penulisan sebagai berikut :





Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat dirumuskan hipotesis “Penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem”.

Sedangkan hipotesis statistiknya dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) tidak memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik

H_1 : Model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik

H. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Hasil- Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut beberapa penelitian yang dilakukan oleh para peneliti terkait model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) :

- a. Suryadin (2017:23) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPA biologi peserta didik pada kelas VIII SMP. Hal tersebut dibuktikan dengan

hasil perhitungan uji hipotesis data hasil belajar pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2 = 24 + 22 - 2 = 44$ diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,285 lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 1,680 ($3,285 > 1,680$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Visual Auditorial Kinestetik (VAK)* terhadap hasil belajar IPA Biologi peserta didik.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Awal (2017:141) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) berbasis lingkungan terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi keanekaragaman hayati di kelas X SMA Negeri 13 Pekanbaru tahun ajaran 2016/2017. Peningkatan penguasaan konsep dilihat dari hasil *N-Gain* pada kelas eksperimen rerata sebesar 0.72 dengan kategori tinggi dan *N-Gain* pada kelas kontrol rerata sebesar 0.53 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil uji-*t N-Gain* diketahui terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, artinya peserta didik kelas eksperimen memiliki peningkatan penguasaan konsep yang berbeda dibandingkan kelas kontrol.
- c. Martini (2015:57) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa model *discovery learning* dengan gaya belajar VAK (*Visual, Auditori, Kinestetik*) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa pada materi invertebrata di SMA Negeri Ajibarang. Hasil penelitian ini berupa rerata hasil belajar kognitif,

afektif, dan psikomotor siswa kelas eksperimen > kontrol, yaitu $(3.16 > 2.57)$, $(3.30 > 2.99)$ dan $(2.82 > 2.20)$. Thitung rerata hasil belajar kognitif 6.44, afektif 6.50, dan psikomotor 6.41, sedangkan ttabel 1.99. Hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor kelas eksperimen berbeda signifikan dibandingkan kontrol. Persentase siswa kelas eksperimen yang sangat aktif dan aktif 91.18%, sedangkan kontrol hanya 35.29%. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa model *discovery learning* dengan gaya belajar VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa pada materi invertebrate

- d. Yanti (2016:144) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Dan Gaya Belajar *Visualisation, Auditory, Kinesthetic* (VAK) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ruang Lingkup Biologi Kelas X SMA Negeri 1 Selesai T.P. 2016/2017 telah mencapai ketuntasan, dimana sebesar 81,82% siswa telah tuntas, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75%..
- e. Suryantini (2017:10) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik berbantuan Media Audio Visual terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V. Berdasarkan hasil analisis hipotesis, taraf signifikansi 5% dengan $dk = (48 + 38 - 2 = 84)$ diperoleh $t_{tabel} = 2,000$. Dengan demikian,

nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $3,259 > 2,000$ dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik berbantuan Media Audio Visual dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik berbantuan Media Audio Visual.

2. Rencana Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan yaitu penerapan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) sama halnya dengan penelitian yang terdahulu. Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu salah satunya terletak pada jenis, metode dan desain penelitian. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen sedangkan penelitian terdahulu salah satunya menggunakan jenis penelitian deskriptif. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni *Pre-eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pre-test Post-test* sedangkan penelitian yang terdahulu beberapa diantaranya menggunakan metode *Quasi eksperimen*. Pengambilan data atau teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini dan penelitian yang terdahulu terdapat perbedaan. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive sampling* sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan teknik *random sampling*. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek peserta didik kelas

VII SMP sama halnya dengan penelitian yang terdahulu diantaranya menggunakan subjek penelitian pada jenjang SMP. Subjek penelitian terdahulu yang digunakan bukan hanya pada jenjang SMP saja namun pada jenjang SD dan SMA. Materi yang diteliti pada penelitian terdahulu diantaranya berkaitan dengan IPA sama halnya dengan penelitian yang dilakukan. Variabel yang diukur dalam penelitian adalah hasil belajar peserta didik. Penelitian terdahulu juga menggunakan variabel hasil belajar namun beberapa diantaranya hasil belajar tersebut dikorelasikan dengan penguasaan konsep dan motivasi belajar.

