

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaya belajar anak didefinisikan sebagai cara anak mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit. Sayangnya pengetahuan mengenai beragam gaya belajar anak dan memilih gaya belajar anak yang sesuai dengan kriteria anak masih belum banyak dipahami.

Gaya belajar anak adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah dan dalam situasi antar pribadi. Menurut Ken & Rita Dunn dari Universitas St. John di Jamaica New York dan para pakar Pemrograman *Neuro-Linguistik* seperti Richard Bandler, John Grinder, dan Michael Grinder mengidentifikasi tiga gaya belajar, yakni; (1) visual, yakni belajar melalui melihat sesuatu, (2) auditori, yakni belajar melalui mendengar sesuatu, dan (3) kinestetik, yakni belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung".^[1]

Gaya belajar dan kemampuan anak dalam menyelesaikan soal pertanyaan dan untuk memahami maupun menyerap pelajaran sudah pasti berbeda-beda. Anak yang memiliki gaya belajar visual lebih suka pembimbing mereka mengajar dengan cara menuliskan atau menggambarkan segalanya di papan tulis. Tapi, anak yang memiliki gaya belajar auditori lebih suka pembimbing mereka mengajar dengan cara menyampaikannya secara lisan dan mereka mendengarkan untuk bisa memahaminya. Sementara itu, anak yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih suka membentuk kelompok kecil untuk mendiskusikan pertanyaan yang menyangkut pelajaran tersebut.^[1]

Akan tetapi kebanyakan proses pembelajaran masih diselenggarakan dengan asumsi bahwa masing-masing anak itu sama. Artinya, dalam proses pembelajaran para pengajar yang mengajar hampir tidak mempedulikan keunikan gaya belajar muridnya. Akibatnya, beberapa murid yang tidak memiliki gaya belajar sama dengan pengajar tersebut akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, yang pada akhirnya penguasaan materi tidak akan tercapai dan akan merasakan kesulitan, kejenuhan, serta proses pembelajaran akan membosankan.^[1]

Mengetahui gaya belajar dari setiap anak apabila dapat dipahami oleh setiap pengajar sebagai suatu hal yang sangat penting, tentunya akan banyak berpengaruh pada proses pembelajaran yang ada. Maka dari itu, dibuatlah suatu **Rancang Bangun Aplikasi Psikologi Gaya Belajar Anak Menggunakan MIT APP INVENTOR 2 Pada Bright Psikologi Center**. Aplikasi ini dapat membantu untuk mengetahui gaya belajar dari masing-masing anak, agar proses pembelajaran lebih efektif dan kondusif untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Penelitian yang berkaitan dengan gaya belajar dibidang ilmu pengetahuan sosial pernah dilakukan oleh Fauziyah pada tahun 2013, Fauziyah melakukan penelitian ini untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh gaya belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan untuk menjelaskan faktor-faktor apa saja yang menjadi kendala gaya belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.^[2]

Penelitian tentang pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa dilakukan oleh Arylien Ludji Bire, Uda Geradus, dan Josua Bire pada tahun 2014, tujuan akhir Arylien Ludji Bire, Uda Geradus, dan Josua Bire melakukan penelitian ini; pertama bagi siswa agar lebih mengenal dan memahami karakteristik dari gaya belajar mereka sehingga dapat melakukan kegiatan belajar dengan baik sesuai gaya belajarnya dan menghasilkan prestasi belajar yang baik pula. Kedua, bagi guru, agar lebih mengenal dan memahami karakteristik dari gaya belajar siswa sehingga dapat disesuaikan dengan gaya pembelajaran guru. Ketiga, bagi sekolah, agar memperhatikan gaya belajar siswa yang mempengaruhi prestasi belajarnya, baik gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik sehingga dapat disesuaikan dengan gaya pembelajaran guru dan kondisi sekolah maupun sarana serta prasarana sekolah dalam menunjang peningkatan prestasi belajar siswa pada sekolah tersebut. Keempat, bagi masyarakat, agar lebih menciptakan suasana yang kondusif terutama suasana yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena lingkungan masyarakat juga dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Kelima, bagi instansi terkait, baik instansi pemerintah maupun yayasan-yayasan swasta yang bergerak dalam bidang pendidikan agar lebih memperhatikan hal-hal yang mendukung siswa sehingga dapat

mengembangkan gaya belajar yang dimilikinya. Misalnya, terawatnya fasilitas-fasilitas seperti perpustakaan daerah, laboratorium, dan taman baca bagi siswa. Keenam, akademisi yang akan melakukan penelitian lanjutan maupun yang sejenis dengan penelitian ini, agar lebih memperhatikan gaya belajar siswa yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, baik gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik.^[3]

Penelitian tentang sistem pakar penentu bakat anak dilakukan oleh Febi Nur Salisah, Leony Lidya, Sarjon Defit pada tahun 2015, Febi Nur Salisah, Leony Lidya, Sarjon Defit melakukan penelitian ini untuk mengidentifikasi bakat anak menurut standar USOE America. Analisa menunjukkan bahwa sistem pakar ini memerlukan 27 indikator, 83 variabel dan 33 rule. Bakat anak intelektual umum (K1) memerlukan 14 buah variabel dalam pengidentifikasiannya. Bakat anak akademik khusus (K2) memerlukan 11 buah variabel dalam pengidentifikasiannya. Bakat anak berfikir kreatif dan produktif (K3) memerlukan 23 buah variabel dalam pengidentifikasiannya. Bakat anak kepemimpinan (K4) memerlukan 14 buah variabel dalam pengidentifikasiannya. Bakat anak seni visual dan pertunjukan (K5) memerlukan 7 buah variabel dalam pengidentifikasiannya. Bakat anak psikomotorik (K6) memerlukan 14 buah variabel dalam pengidentifikasiannya.^[4]

Penelitian tentang sistem pakar untuk menentukan metode belajar anak berdasarkan karakteristik dominan dilakukan oleh Narish Cahyaning dan Wahyudin pada tahun 2016, dari penelitian ini Narish Cahyaning dan Wahyudin menyimpulkan bahwa: Pertama, ilmu Psikologi dapat dijadikan dasar untuk melakukan aktifitas sehari-hari, salah satunya dalam pemilihan metode belajar yang sesuai karakteristik dominan. Kedua sistem pakar dapat dikembangkan menggunakan dasar pemahaman ilmu psikologi. Ketiga, sistem pakar Mengenai Metode Belajar Berdasarkan Karakteristik Dominan dirancang untuk membantu anak dan orang tua mengetahui metode belajar yang lebih sesuai.^[5]

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika dilakukan oleh Oky Ardian Efendi pada tahun 2016. Oky Ardian Efendi melakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran NHT dan TGT terhadap hasil belajar matematika, pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika, interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, ada pengaruh antara penggunaan model *Numbered Heads Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar matematika siswa yang dikenai model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua, ada pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Siswa dengan gaya belajar audio memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar kinestetik memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan gaya visual. Ketiga, Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* lebih baik dibanding dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk setiap gaya belajar siswa. Pada model pembelajaran *Numbered Heads Together* maupun model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa dengan gaya belajar audio memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik dari siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, dan siswa dengan gaya belajar kinestetik memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik dari siswa dengan gaya belajar visual.^[6]

Penelitian untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa yang dilakukan oleh Muhamad Ibrohim dan Novi Purwanty pada tahun 2017, hasil dari penelitian Muhamad Ibrohim dan Novi Purwanty. Pertama, dengan adanya sistem pakar untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa ini dapat mempermudah dalam melakukan identifikasi yang akan digunakan oleh guru dengan cara pengumpulan data ciri-ciri gaya belajar, lalu dibuat dengan aturan rule yang ada. Kedua dengan adanya sistem pakar untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa menggunakan metode *forward chaining*, guru dapat mengetahui cara mengajar dan cara belajar yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki dari masing-masing siswanya.^[7]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk mengetahui gaya belajar pada setiap anak?
2. Bagaimana cara untuk memaksimalkan proses belajar sesuai dengan gaya belajar pada masing – masing anak?
3. Bagaimana cara membangun aplikasi untuk mengetahui gaya belajar pada setiap anak?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka diperlukan suatu pembatasan permasalahan atau ruang lingkup yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Studi kasus dalam penelitian dibatasi hanya di Bright Psikologi Center
2. Aplikasi yang dibangun untuk mengetahui gaya belajar setiap anak
3. Setiap informasi yang diberikan aplikasi hanya berdasarkan informasi yang telah dikonsultasikan dengan psikolog di Bright Psikologi Center
4. Anak yang dapat diketahui gaya belajarnya dimulai dari anak usia 9 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari rancang bangun aplikasi psikologi gaya belajar anak menggunakan mit app inventor 2 pada bright psikologi center ini antara lain ialah:

1. Memberikan kemudahan kepada semua orang tua untuk mengetahui gaya belajar anaknya
2. Memberikan kemudahan kepada semua guru untuk mengetahui gaya belajar murid-muridnya
3. Memaksimalkan proses belajar pada setiap anak sesuai dengan gaya belajarnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini ialah untuk membangun dan mengimplementasikan aplikasi psikologi gaya belajar anak menggunakan Mit App Inventor 2 yang dapat di akses

oleh seluruh orang tua dan guru untuk mendidik anak sesuai dengan gaya belajarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian dilakukan pembagian, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini di uraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini di uraikan tentang teori-teori yang ada hubungan dengan pokok permasalahan yang akan dipilih dan dijadikan sebagai landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas uji coba dari aplikasi dan data hasil penelitian dianalisis sesuai dengan metode yang telah ditentukan dan dilakukan pembahasan terhadap hasil penelitian tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran penelitian yang telah dilakukan.