

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidik adalah seorang guru yang harus dihormati oleh setiap siswa. Seorang guru harus mengetahui berbagai macam motif siswa dalam proses belajar. Belajar adalah suatu aktivitas yang sadar akan tujuan. Tujuan dalam belajar adalah terjadinya suatu perubahan dalam diri individu. Perubahan dalam arti menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya. Belajar sebagai rangkaian kegiatan riwa raga, psikofik, menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Perkembangan pribadi manusia menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Djamarah, 2012).

Berdasarkan wawancara pada tanggal 8 November 2018. Dilakukan dengan guru pada saat melakukan observasi di SDN 2 Mlati Lor Kudus, siswa belum sepenuhnya memahami pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, siswa lebih cenderung menunggu penjelasan dari guru daripada mencari dan menemukan sendiri sikap, pengetahuan, serta keterampilan yang mereka butuhkan. Pada saat pembelajaran yang bertanya dan menjawab di dominasi oleh siswa yang berkemampuan tinggi, sementara yang lainnya cenderung diam. Perolehan nilai rata-rata PTS (penilaian tengah semester) siswa pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia rendah yakni dibawah KKM yaitu 75. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai 75, nilai tertinggi yaitu 94 pada mata pelajaran IPA dan 87 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian pada tanggal 8 November 2018, menunjukkan masih banyak siswa yang belum menguasai materi dan belum sepenuhnya dapat mengembangkan berpikir kreatif. Penyebab rendahnya berpikir kreatif siswa pada pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia antara lain :

Pertama, faktor guru, di mana metode pembelajaran yang digunakan pada umumnya lebih didominasi oleh guru, guru hanya menjelaskan, bertanya kepada siswa namun hanya beberapa siswa yang aktif menjawab dan yang lainnya hanya diam, lalu guru langsung memberikan evaluasi. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak melakukan praktek dan tidak

menggunakan media, sehingga siswa tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kedua, faktor siswa, siswa mudah merasa bosan karena dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih berperan sebagai penerima informasi pasif yaitu cenderung hanya mendengar dan lebih banyak bermain bersama teman sebangkunya, serta siswa hanya mencatat penjelasan guru tanpa memahami apa yang sedang ditulisnya. Siswa tidak berani untuk mengutarakan pendapatnya saat proses pembelajaran dan saat tanya jawab dengan guru siswa cenderung diam karena takut untuk menjawab. Jika pun ada yang menjawab, siswa cenderung terpacu pada buku tidak dari pikirannya sendiri atau pendapatnya sendiri.

Susanto (2016:115) menjelaskan berpikir kreatif adalah suatu cara membangun ide yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Berbagai langkah didefinisikan dalam melakukan proses kreatif, dirangkum dalam lima tahap, yaitu: stimulus, eksplorasi, perencanaan, aktivitas, dan review. Uraian tersebut dapat menimbulkan dampak yang kurang baik untuk keaktifan siswa yang akan berpengaruh pada berpikir kreatif siswa, maka diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa pada pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode model pembelajaran kooperatif tipe SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*). Shoimin (2014:117) mengemukakan bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan semua alat indra siswa, yaitu untuk berbuat dan bergerak, berbicara dan mendengarkan, mengamati dan menggambarkan, lalu memecahkan masalah dan berpikir.

Digunakan model SAVI karena model tersebut memanfaatkan seluruh alat indra siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan berpikir kreatif pada siswa. Adapun dipilih model SAVI karena berkaitan dengan materi yang diambil yaitu tema 8. Pelajaran IPA tentang siklus air, sementara Bahasa Indonesia materinya yaitu cerita fiksi. Dalam proses pembelajaran pada pelajaran IPA banyak melakukan percobaan, sementara pada pelajaran Bahasa Indonesia menentukan informasi yang ada dalam cerita fiksi. Sehingga sangat cocok dipilih model SAVI karena dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan

berpikir kreatif pada siswa. Pada proses pembelajaran juga ditambah dengan menggunakan media. Diperlukan media karena pada proses pembelajaran siswa akan melakukan berbagai percobaan. Dipilihnya media benda konkret karena siswa harus terlibat dan mengamati secara langsung agar siswa mengetahui hasil dari proses percobaan yang dilakukan. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan Murda, I Nym, dkk. (2016) yang menunjukkan bahwa dengan penggunaan model SAVI yang berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan saat observasi maka dipilih SDN 2 Mlati Lor sebagai subjek penelitian. Hal ini berdasarkan pertimbangan antusias dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, kepatuhan siswa pada guru, dan keterbukaan dalam menerima inovasi baru. Selain itu, kemauan guru SDN 2 Mlati Lor dalam menerima pembaharuan sangat tinggi dan fasilitas sekolah memungkinkan untuk dilaksanakan proses belajar mengajar berbasis alat peraga manipulatif. Dalam hal ini peneliti akan meneliti keterampilan guru dalam mengajar, aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan tingkat berpikir kreatif siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan keterampilan guru pada tema 8 mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Mlati Lor Kudus tahun 2018/2019?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada tema 8 mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Mlati Lor Kudus tahun 2018/2019?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa pada tema 8 mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Mlati Lor Kudus tahun 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan keterampilan guru pada tema 8 mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Mlati Lor Kudus tahun 2018/2019.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada tema 8 mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Mlati Lor Kudus tahun 2018/2019.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa pada tema 8 mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Mlati Lor Kudus tahun 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat. Tidak hanya untuk peneliti sendiri, tetapi juga untuk pihak-pihak yang terkait didalamnya seperti siswa, guru dan sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Berikut akan dijabarkan manfaat penelitian bagi siswa, guru dan sekolah.

1.4.1 Bagi Siswa

1. Meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 2 Mlati Lor Kudus pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia khususnya pada tema 8.
2. Meningkatkan aktivitas dan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 2 Mlati Lor Kudus pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.
3. Siswa semakin tertarik dalam proses pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.
4. Siswa dapat bekerjasama dan memahami sendiri materi IPA dan Bahasa Indonesia yang dipelajari.

1.4.2 Bagi Guru

1. Dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe SAVI.
2. Menambah wawasan dan pengalaman tentang model pembelajaran kooperatif tipe SAVI.
3. Memotivasi guru menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

1.4.3 Bagi Sekolah

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia di SDN 2 Mlati Lor Kudus.
2. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran tipe SAVI dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Dapat memberi sumbangan dan masukan pada sekolah usaha memperbaiki proses pembelajaran bagi siswa maupun guru.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Pembatasan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Materi yang diajarkan adalah tema 8 semester 2 Sekolah Dasar.
2. Waktu penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.
3. Penelitian dilakukan di Kelas V SDN 2 Mlati Lor Kudus.
4. Model pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe SAVI.
5. Media yang digunakan adalah benda konkret.

1.6 Definisi Operasional

Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa karena masih rendahnya keterampilan siswa terhadap pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Dalam hal ini pembelajaran masih bersifat objektif karena pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran yang bersifat memorial peneliti sebagai pusat informasi untuk diberikan pada siswa. Guru mengajarkan materi dengan tahapan menjelaskan materi, tanya jawab dan memberi penugasan kepada siswa.

1.6.1 Model SAVI

Penelitian ini menggunakan model SAVI. Model pembelajaran SAVI adalah model yang memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI kependekan dari:

- a. *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak).
- b. *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan).
- c. *Visualization* (berbicara dengan mengamati dan menggambarkan).
- d. *Intellectually* (belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir).

1.6.2 Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah kemampuan membuat sesuatu yang baru dan melihat sesuatu dari sudut pandang yang baru sehingga tercipta ide kreatif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Aspek tersebut diukur dengan cara observasi. Indikator berpikir kreatif yaitu:

1. Kelancaran (*fluency*), yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori.
2. Berpikir Luwes (*flexibility*)
3. Keaslian (*originality*), yaitu mempunyai ide/gagasan untuk menyelesaikan persoalan.
4. Elaborasi (*elaboration*), yaitu mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci.
5. Berpikir Evaluatif (*Evaluation*)

1.6.3 Media Benda Konkret

Penelitian ini menggunakan media benda konkret, yang digunakan dalam penelitian yaitu benda konkret berupa air panas, palstik klip, baskom, mangkuk, dan plastik. Pada siklus I pertemuan I materi yang diajarkan yaitu manfaat air dan teks non fiksi, maka media yang digunakan adalah air dan menjelaskan manfaatnya untuk kehidupan sehari-hari. Siklus I pertemuan II materi yang diajarkan siklus air dan teks non fiksi, media yang digunakan adalah percobaan berupa proses hujan yang menggunakan air panas, baskom, plastik dan tali. Pada

siklus II pertemuan I materi yang diajarkan adalah siklus air tanah dan teks non fiksi. Media yang digunakan adalah percobaan berupa air yang dialirkan ke permukaan tanah dan permukaan beton. Siklus II pertemuan II materi yang diajarkan adalah dampak siklus air dan teks non fiksi. Media yang digunakan adalah plastik klip yang sudah di desain dengan gambar yang menjelaskan terjadinya siklus air dan dampak yang ditimbulkan dari siklus air.

1.6.4 Keterampilan Guru

Keterampilan guru yaitu keterampilan mengajar seorang guru dalam membuka pelajaran dan menutup pelajaran. Indikator keterampilan guru dalam penelitian ini yaitu meliputi: (1) membuka dan menutup pembelajaran, (2) menjelaskan materi, (3) bertanya, (4) memberikan penguatan, (5) menggunakan media, (6) mengadakan variasi, (7) membimbing diskusi, (8) melakukan penilaian, (9) mengelola kelas. Keterampilan guru dalam penelitian ini diukur dengan cara observasi atau pengamatan.

1.6.5 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam penelitian ini difokuskan pada aktivitas belajar siswa yaitu aktivitas fisik atau mental dengan belajar pada pengalaman atau belajar dengan melakukan. Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini yaitu meliputi: (1) melihat, (2) membaca, (3) mendengarkan, (4) menulis, (5) membuat ringkasan, (6) menyusun lembar kerja, (7) berpikir, (8) mengingat, (9) latihan. Aktivitas siswa diukur dengan cara observasi yaitu pengamatan terhadap siswa pada saat proses pembelajaran.