

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Nurkolis (2013:01) Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi yaitu individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Susanto (2013:85) mengemukakan bahwa pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia panipurna, dewasa dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik. Diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, pendidikan butuh pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran di Indonesia sudah bukan berpusat pada guru, tetapi siswa diminta untuk menemukan sendiri materi pembelajarannya, sedangkan guru hanya memberikan garis besarnya. Di sini guru harus lebih pintar dalam menemukan model dan media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut UU No 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan juga Negara.

Salah satu upaya masyarakat adalah dengan memperbaiki mutu pendidikan, yaitu membenahi kurikulum yang telah dijalankan. Majid (2014:28) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah pada tahun 2013, dimana kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum 2006. Pengembangan kurikulum 2006 dilakukan karena kurikulum 2006 belum sepenuhnya berbasis kompetensi yang sesuai dengan tuntutan fungsi dan tujuan

pendidikan nasional dan kompetensi dalam kurikulum 2006 belum menggambarkan secara holistik domain sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Kurikulum 2013 bagi guru bukan hanya berperan sebagai model pembelajaran atau teladan bagi peserta didik akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran juga berperan penting di dalamnya. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Pendekatan Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran metode tematik terpadu. Kurikulum tematik dapat diartikan sebagai kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada seluruh peserta didik (Hajar, 2013:21).

Guru sebagai fasilitator untuk menyampaikan pesan kepada siswa, guru juga harus memerlukan kemampuan untuk merancang pembelajaran di kelas dengan inovatif dan kreatif sehingga dapat merangsang siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan rasa ingin tahunya yang tinggi di kelas. Seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2007:20) bahwa walaupun hebatnya kemajuan teknologi yang berkembang pesat guru tetap mempunyai peran sangat penting dan akan tetap diperlukan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pasti ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, salah satunya ada pada muatan Bahasa Indonesia dan matematika. Bahasa Indonesia dan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat membosankan, sulit dimengerti, dan banyak menghafal bagi siswa. Padahal kedua mata pelajaran tersebut sangat penting dan erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh bahwa muatan Bahasa Indonesia adalah bahasa yang akan kita pakai ketika berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain, begitu halnya dengan muatan matematika kita tidak akan pernah lepas dari yang namanya angka atau hitung menghitung. Guru juga harus mengasah keterampilan dalam

mengelola pembelajaran di kelas dengan menggunakan model dan media yang sesuai dengan yang akan diteliti.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Senin, 21 Januari 2019 di Kelas III SDN Wonosekar Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam penerapan pembelajaran tematik sepenuhnya belum terlaksana dengan baik. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas sangat tidak bersemangat, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah atau hanya melihat siswa sehingga suasana kelas menjadi monoton. Aktivitas belajar siswa cenderung masih kurang bagus atau kurang optimal. Kebanyakan siswa menjadi gaduh saat pembelajaran berlangsung sehingga saat guru menyampaikan materi tidak bisa terserap dengan baik. Kesulitan yang dialami oleh guru dalam pembelajaran Kurikulum 2013 yaitu dalam proses menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Selain itu diperoleh bahwa hasil nilai peserta didik pada saat observasi berlangsung masih rendah atau belum sepenuhnya menguasai. Masih banyak peserta didik yang nilainya berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 13 peserta didik atau 68,4% tidak tuntas dalam muatan Bahasa Indonesia dan Matematika 15 peserta didik atau 78,9% tidak tuntas.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas III di SDN Wonosekar yang dilakukan pada hari senin, 21 Januari 2019 menyatakan bahwa mata pelajaran yang sangat sulit disenangi atau sulit diterima adalah Bahasa Indonesia dan Matematika. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika menjadi seringkali menjadi momok yang menakutkan dan membosankan bagi peserta didik. Ketelitian dalam membaca teks Bahasa Indonesia yang menghitung pada muatan Matematika membuat siswa bosan dan malas untuk mempelajarinya. Keterpaksaan pada diri siswa hanya mengakibatkan siswa untuk mengacuhkan dan mengecap muatan tersebut sebagai muatan yang sangat menyebalkan karena sulit untuk dipahami.

Kurikulum 2013 menuntut siswa menjadi aktif dalam belajar baik dalam kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Maka diambil suatu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan cara menggunakan model *SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually)* berbantuan media konkret.

Ciri utama model *SAVI* adalah menggunakan seluruh panca indra yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga siswa menjadi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Keunggulan model ini adalah dapat digunakan untuk jenis pembelajaran atau muatan pembelajaran apa saja, namun kendalanya adalah guru dituntut untuk aktif dan kreatif dalam membawakan model ini dan juga guru memerlukan biaya yang cukup besar. Selain menggunakan model *SAVI* juga akan dilengkapi dengan media pembelajaran yaitu media konkret sebagai alat bantu atau penunjang guru dalam strategi pembelajaran di kelas. Media benda konkret merupakan media pembelajaran yang dapat ditemukan disekitar kita dalam bentuk nyata yang digunakan untuk sumber belajar untuk menyampaikan informasi atau ilmu kepada siswa melalui benda itu sendiri.

Hal ini dikuatkan dengan salah satu penelitian yang sudah ada yaitu Ramadhani (2017) mengenai penerapan model *SAVI* dan media benda konkret terhadap hasil belajar materi sifat-sifat cahaya siswa kelas V SDN Ngadirejo Kota Kediri. Dalam penelitian model pembelajaran *SAVI* dan benda konkret tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kekurangan bagi sekolah hendaknya selalu mendukung pembelajaran dengan penyediaan fasilitas yang lengkap dan tenaga pendidik yang profesional sehingga pembelajaran di kelas dapat dilaksanakan dengan baik. Bagi guru diharapkan dalam upaya memperoleh hasil belajar yang maksimal disarankan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif *SAVI* untuk menunjang keberhasilan dan keterlibatan siswa secara aktif didalam pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Konkret Tema 1 SDN Wonosekar Pati”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan kelas IV SDN 1 Wonosekar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media konkret pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA?
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Wonosekar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media konkret pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran SAVI berbantuan media konkret pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan siswa kelas IV SDN Wonosekar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media konkret pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Wonosekar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media konkret pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran SAVI berbantuan media konkret pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan tersebut, maka hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Penelitian ini juga berguna untuk menambah wawasan dan sebagai referensi dalam pengembangan penelitian selanjutnya mengenai model *SAVI* berbantuan media konkret sebagai contoh dalam bidang pendidikan pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA Tema 1 Indahnya Keberagaman Kelas IV SDN Wonosekar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media benda konkret pada penelitian ini dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan berfikir kritis lagi pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan profesionalitas atau melatih kinerja guru sebagai pengajar dan dapat memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, efektif, efisien dan optimal serta berbantuan dengan media yang kreatif.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai cerminan pentingnya melakukan inovasi dalam pembelajaran yang akan datang juga meningkatkan pembelajaran bagi siswa dalam berprestasi di sekolah.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *SAVI* berbantuan media konkret serta menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan serta dapat menjadi pendidik yang lebih kreatif dan inovatif lagi.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Pada saat observasi atau *prasiklus* peneliti melakukan observasi di kelas III dan pada saat penelitian di kelas IV meskipun berada pada kelas yang berbeda tetapi siswanya tetap sama dengan hasil observasi yang sama. Ruang lingkup penelitian ini adalah pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media konkret kelas IV Tema 1 Indahnnya Kebersamaan muatan Bahasa Indonesia dan IPA SDN Wonosekar. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 siswa, laki-laki 10 siswa dan perempuan sebanyak 9 siswa. Peneliti memilih pembelajaran tematik tema 1 Indahnnya Kebersamaan subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman pembelajaran 1 dan 3 untuk siklus I dan subtema 3 Bersyukur atas Keberagaman pembelajaran 1 dan 3 untuk siklus II.

Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.

4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan.

Ilmu Pengetahuan Alam

3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.

4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.

F. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses pencapaian akhir siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil belajar merupakan suatu hasil perubahan diri dari yang tidak tahu menjadi tahu. Bentuk hasil belajar yang dimiliki oleh siswa setelah diberi pengajaran dalam penelitian kali ini dapat dilihat dari aspek pengetahuan dan aspek keterampilan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Aspek pengetahuan yaitu tentang kesiapan peserta didik dalam

menerima materi yang telah diajarkan oleh guru dan dapat diukur melalui tes. Aspek keterampilan yaitu tentang aktivitas yang dialami oleh peserta didik di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung yang dapat diukur melalui lembar observasi.

2. Model Pembelajaran SAVI

Model pembelajaran SAVI (*Somatik, Auditory, Visualization, Intellectually*) merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan seluruh panca indra yang kita miliki untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran SAVI memiliki 4 aspek yaitu (1) *Somatik* (tubuh) sendiri berarti belajar dengan bergerak, (2) *Auditory* (telinga) yaitu belajar dengan berbicara dan mendengar, (3) *Visual* (mata) yaitu belajar dengan melihat sesuatu, (4) *Intellectually* (memecahkan masalah) yaitu belajar dengan merenung dan memecahkan atau menyelesaikan masalah. Model pembelajaran SAVI memiliki empat tahapan yaitu tahap persiapan (*preparation*), tahap penyampaian (*presensation*), tahap pelatihan (*praticce*), dan tahap penampilan hasil atau penutup (*perfomance*) yang didalamnya terdapat empat aspek yaitu *Somatik, Auditory, Visualization, Intellectually*.

3. Media Konkret

Media konkret merupakan segala sesuatu benda nyata yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan lebih efektif, efisien, menyenangkan dan mudah dipahami untuk siswa sehingga muncul tercapainya tujuan yang diharapkan bersama. Media konkret yang digunakan yaitu meliputi alat musik tradisional, arloji, piring, gelas kaca, kayu, gabus, kapas, dan tabung yang terbuat dari kaleng.

4. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah gabungan antara kegiatan fisik atau jasmani maupun mental ataupun rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta proses pembelajaran yang optimal dan efektif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik secara aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran

berlangsung atau menemukan informasi baru, sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru. Aktivitas belajar dalam penelitian ini yaitu meliputi: (1) *Visual Activities*, (2) *Oral Activities*, (3) *Listening Activities*, (4) *Motor Activities*, (5) *Writing Activities*, (6) *Mental Activities*, dan (7) *Emosional*.

5. Muatan Bahasa Indonesia dan IPA Tema 1 Indahnnya Kebersamaan

Penelitian ini fokus pada Kelas IV SDN Wonosekar Tema 1 Indahnnya Kebersamaan muatan Bahasa Indonesia dan IPA, subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman dan subtema 3 Bersyukur atas Keberagaman pembelajaran 1 dan 3. Pada muatan Bahasa Indonesia materinya tentang pelajaran gagasan pokok dan gagasan pendukung dari suatu paragraf. Sedangkan pada muatan IPA materinya tentang sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran manusia.

