

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses pembelajaran. Pendidikan juga sering diartikan proses transmisi pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai model pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut, tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya biasa saja karena latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, motivasi belajar siswa, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru dan sebagainya. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menimbulkan rasa senang siswa selama mengikuti pelajaran, siswa akan berusaha untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini dapat dikatakan bahwa minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar meningkat.

Menurut Slameto (2013:60-72). Kegagalan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan, pada umumnya dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor intern maupun faktor ekstern. Faktor intern, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya: bakat, motivasi belajar (minat), sikap, dan kemampuan (potensi). Faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya: keluarga, lingkungan belajar, perhatian orang tua, pola interaksi guru, metode pembelajaran guru dan sebagainya.

Ternyata minat menjadi bagian faktor penting mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Djamarah (2012:132) menyatakan “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat”. Minat tidak dibawa sejak lahir,

melainkan diperoleh kemudian. Dengan kata lain, minat dapat ditumbuhkan pada diri seorang siswa. Minat sangat berpengaruh dalam proses belajar, karena seorang siswa lebih baik jika belajar didorong oleh minat yang kuat daripada belajar tanpa minat sama sekali. Siswa yang tidak memiliki minat dapat dibangkitkan minatnya

Japa & Suarjana (2012: 28) menyatakan “Agar tujuan pembelajaran di sekolah dapat tercapai, dalam melaksanakan pembelajaran guru harus memahami cara belajar dan cara berpikir siswa saat mereka belajar. Kerana itu, seorang guru perlu mengetahui dan memahami berbagai teori belajar yang berkaitan dengan pembelajaran itu sendiri”. Pengukuran minat sangat penting untuk dilakukan, karena dengan mengukur minat dapat diketahui seberapa besar minat siswa terhadap mata pelajaran IPA, untuk meningkatkan minat yang sudah dimiliki siswa, memelihara minat yang baru timbul, mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik dan sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak

Faktor yang dapat memengaruhi minat yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri siswa, seperti panca indera yang tidak berfungsi karena siswa hanya duduk diam tanpa melakukan sesuatu yang dapat menggerakkan tubuh mereka. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti suasana kelas yang tegang dan cara guru mengajar yang kurang kreatif. Kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di kelas sebagaimana berdasarkan pengamatan prapenelitian bahwa siswa akan merasa jenuh, bosan, sama sekali tidak tertarik, malas belajar karena IPA dianggap ilmu yang susah dan penuh dengan konsep abstrak yang tidak jelas.

Selain itu pembelajaran IPA selain materi yang membutuhkan belajar dengan konsentrasi tingkat tinggi. Sebagaimana pengamatan di SD Negeri Kalianyar 1 maupun di SD Negeri Bunderan kecamatan Wonosalam bahwa minat belajar rendah sekali, mereka hanya datang dan duduk daya konsentrasi terhadap pemahaman materi tidak ada, bahkan ketika diberikan tugas untuk dikerjakan mereka tidak mau mengerjakan dengan alasan tidak bisa. Rendahnya

minat belajar siswa saat ini ditambah lagi dengan adanya pembelajaran daring yang dimana guru kurang leluasa dalam melakukan kontrol belajar.

Penulis melakukan analisa sebagian bentuk identifikasi permasalahan pada awal prapenelitian ini, dan rendahnya minat belajar siswa di Sekolah Dasar karena beberapa hal sebagai berikut. (1) Guru masih menggunakan model konvensional (menyampaikan materi dengan ceramah, tanya jawab, dan penugasan). (2) Guru berperan sebagai sumber informasi. (3) Siswa hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan latihan soal, sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang menggugah minat siswa untuk belajar. Setiap siswa memiliki kemampuan atau cara yang berbeda dalam memahami pembelajaran, ada yang mengerti hanya dengan penjelasan guru (ceramah), ada yang mengerti apabila bisa melihat dan merasakan langsung. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh seorang guru yang nantinya dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajarnya adalah dengan menerapkan salah satu model yang inovatif, dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya yang sudah tersedia di sekolah agar siswa dapat belajar melalui melihat sesuatu (pertunjukkan, peragaan dan video), mendengar sesuatu (cerita) dan melakukan sesuatu (bergerak) dengan begitu siswa akan lebih berminat untuk belajar.

Model yang dicobakan untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) atau belajar dengan memanfaatkan alat indera merupakan teori yang dikemukakan oleh Dave Meier. Rosalina (2018:115) menyatakan pembelajaran SAVI adalah “Pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa”. Agar kegiatan belajar menjadi lebih bermakna maka harus melalui kegiatan mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, menanggapi dan berpikir karena belajar dibutuhkan konsentrasi yang tinggi sehingga mampu menalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, memecahkan masalah dan menerapkannya.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Fitriyaningsih et al. (2014) bahwa dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran SAVI mengajak siswa untuk terlibat langsung dan aktif, yang salah satunya melalui gerakan fisik, di dalam proses pembelajaran tersebut. Gerakan fisik mampu memaksimalkan proses mental yang pada akhirnya dapat membangkitkan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa (Fitriyaningsih et al.,2014, p.31)

Pemilihan dan penggunaan model yang tepat sesuai dengan tujuan kompetensi sangat diperlukan. Ada banyak model yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa. Model pembelajaran juga akan membuat model mendidik akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Salah satu pengembangan pembelajaran adalah model belajar siswa aktif yaitu *Somatis Auditori Visual Intelektual* yang terdapat dalam buku milik Rusman yang berjudul *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Dalam system pendidikan, peserta dituntut untuk belajar secara mandiri. Orang-orang yang berkecimpung atau bekerja dalam system ini tentu sering mendengar bahkan menggunakan istilah mandiri, namun mungkin persepsi kita terhadap istilah itu berbeda-beda.

Selain menggunakan model SAVI juga akan dilakukan uji coba menggunakan model *experiential learning*. Pembelajaran dengan model *experiential learning* diperkenalkan oleh David Kolb yang mendefinisikan belajar sebagai proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Model ini disebut juga dengan model pembelajaran berbasis pengalaman yang mendefinisikan belajar sebagai proses mengkonstruksikan pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Menurut Atherton (dalam Fathurrohman, 2015:128) “Pada konteks belajar pembelajaran berbasis pengalaman dapat dideskripsikan sebagai proses pembelajaran yang merefleksikan pengalaman secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman

baru atau proses belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi pembelajar terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan, dan sikap.”

Sehubungan dengan itu Fathurrohman (2015:129) menyatakan, *experiential learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik. Di dalam proses belajar dengan model ini guru berfungsi sebagai seorang fasilitator. Artinya, guru hanya memberikan arah (*guide*) tidak memberikan informasi secara sepihak dan menjadi sumber pengetahuan tunggal. Setelah siswa melakukan suatu aktivitas belajar, selanjutnya siswa akan mengabstraksi sendiri pengalamannya.

Dua model pembelajaran tersebut dirasa cocok untuk uji coba pada mata pelajaran IPA Tema Panas dan Perpindahannya di sekolah Dasar. Hal ini karena model pembelajaran SAVI dan *experiential learning* adalah pembelajaran yang memadukan keterampilan-keterampilan, memelihara sikap-sikap, dan mengembangkan pemahaman konsep-konsep yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari.

Suastra (2016:7) menyatakan bahwa “belajar IPA merupakan cara ideal untuk memperoleh kompetensi (keterampilan-keterampilan, memelihara sikap-sikap, dan mengembangkan pemahaman konsep-konsep yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari)”. Seorang siswa yang mengembangkan aktivitas sains, akan menggunakan teknik-teknik yang tepat atau bertemu dengan ide-ide baru, dan pada sisi lainnya akan menggunakan serentetan aktivitas yang berbeda. Jika siswa memperoleh pengalaman yang seimbang antara keterampilan, sikap, dan konsep, maka akan memungkinkan mereka memperoleh ide-ide atau fakta-fakta baru, menggunakan cara-cara bekerja yang pasti, serta sikap-sikap yang positif yang nantinya dapat diaplikasikan dalam hidup mereka sehari-hari.

Berdasarkan observasi prapenelitian di SD Negeri Kalianyar 1 bahwa minat belajar siswa rendah sekali, hal ini berdasarkan indikator yang tampak bahwa anak malas belajar, tidak ada rasa ketertarikan dengan materi yang disampaikan oleh guru, demikian halnya hasil pengamatan studi pendahuluan

di SD Negeri Mojodemak 3 dimana siswa dalam pembelajaran IPA tidak menunjukkan adanya minat belajar yang tinggi. Anak dilihat dari ekspresi wajah terasa bosan dengan materi yang dibawakan secara konvensional dengan metode ceramah. Demikian halnya peneliti mencoba melakukan pengamatan prapenelitian di SD Negeri Bunderan dimana antusias siswa kelas V dalam belajar masih sangat rendah. Rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi banyak faktor salah satunya paling dominan adalah rasa bosan, bosan ini disebabkan guru menggunakan metode dan model pembelajaran yang konvensional sehingga siswa pasif dalam belajar dan kurang melibatkan keaktifan siswa.

Untuk menangani rendahnya minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA diperlukan suatu pendekatan model pembelajaran yang lebih inovatif dan melibatkan partisipasi siswa sehingga pembelajaran terpusat pada siswa bukan pada guru. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran somatic auditory visual intellectual dan experiential learning, hal ini berdasarkan penelitian Munir (2017) bahwa model pembelajaran somatic auditory visual intellectual dapat meningkatkan minat belajar IPA, kemudian penelitian Samsudin (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran experiential learning, dapat meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dilakukan penelitian uji coba (eksperimen) dengan membandingkan dua model pembelajaran SAVI dan *experiential learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada tema panas dan perpindahannya. Oleh karena itu terbentuklah judul “Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visual Intellectual dan Experiential Learning Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Tema panas dan perpindahannya Kelas V Sekolah Dasar”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa masih rendah, siswa selama masa pelajaran berlangsung hanya duduk diam tanpa adanya interaksi dengan guru sehingga tercipta suasana kelas yang tegang yang membuat pembelajaran kurang menarik dan kurang menggugah minat siswa untuk belajar.
2. Cara guru mengajar yang kurang kreatif model yang digunakan guru konvensional (menyampaikan materi dengan ceramah, tanya jawab, dan penugasan). Sehingga siswa akan merasa jenuh, bosan, sama sekali tidak tertarik, malas belajar
3. Siswa memiliki kemampuan atau cara yang berbeda dalam memahami pembelajaran sehingga guru masih kesulitan mencari metode pembelajaran yang tepat.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah di penelitian ini dirumuskan sebagai berikut sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh pembelajaran *somatic auditory visual intellectual* terhadap peningkatan minat belajar siswa tema panas dan perpindahanya kelas V Sekolah Dasar ?
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran *experiential learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa tema panas dan perpindahanya kelas V Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar perbedaan pengaruh model pembelajaran model *somatic auditory visual intellectual* dan *experiential learning* terhadap minat belajar siswa tema panas dan perpindahanya kelas V sekolah dasar?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merujuk pada rumusan masalah di atas, maka terdapat tiga tujuan diantaranya:

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *somatic auditory visual intellectual* terhadap minat belajar siswa tema panas dan perpindahanya kelas v sekolah dasar.

2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *experiential learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa tema panas dan perpindahanya kelas V Sekolah Dasar.
3. Menganalisis perbedaan keefektifan antara minat belajar yang menggunakan model pembelajaran *somatic auditory visual intelektual* dengan *experiential learning* pada siswa siswa tema panas dan perpindahanya kelas V Sekolah Dasar.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah khasanah keilmuan tentang model pembelajaran *somatic auditory visual intelektual* dengan *experiential learning* sehingga dapat digunakan untuk melengkapi dan menyempurnakan teori-teori yang ada. Selain itu menjadi referensi bagi peneliti yang lain dalam menjadikan hasil penelitian ini komparasi teoritis hasil penelitian.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Sekolah. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi sebagai bentuk sumbangan pemikiran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran IPA lebih spesifiknya pada tema panas dan perpindahanya.
- b. Bagi Guru. Penelitian ini agar guru dapat memberikan model pembelajaran yang bervariasi agar dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi Siswa. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menumbuhkan daya tarik siswa untuk lebih mendalami materi pembelajaran yang telah disampaikan.
- d. Bagi Peneliti. Penelitian ini dijadikan sebagai sumber belajar bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana seharusnya proses pembelajaran itu dilakukan. Agar hasil penelitian ini pula nantinya menjadi acuan dalam memilih metode yang benar dalam pembelajaran.

1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berdasarkan permasalahan yang di paparkan diantaranya adalah:

1. Penelitian ini hanya menitik beratkan pada penggunaan model pembelajaran *somatic auditory visual intelektual* (SAVI) sebagai treatment pada kelompok eksperimen 1 dengan indikator meliputi mengamati (*Visual*), menanya (*Auditory*), mencoba (*Somatic*), menalar (*Intelectual*).
2. Penelitian ini juga menitik beratkan pada model pembelajaran *experiential learning* sebagai treatment pada kelompok eksperimen 1 dengan indikator *concrete experience (CE)*, *reflection observation (RO)*, *abstract conceptualization, (AC)* *active experimentation (AE)*.
3. Penelitian ini pemberian traetmen sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar dengan indikator perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa. “

1.7. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* (SAVI)
Somatis, Auditori, Visual, Intelektual (SAVI) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar dan mengajar. Adapun Metode SAVI sendiri adalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki.

2. Model Pembelajaran *experiential learning*

Experiential learning merupakan sebuah proses pembelajaran dimana para pembelajar menggabungkan pengetahuan, keterampilan dan nilai melalui pengalaman-pengalaman langsung,

3. Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan rasa suka yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan dasar yang paling penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.