

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sistem pendidikan memfokuskan pengembangan kemampuan yang diarahkan pada kecakapan hidup (*life skill*) sehingga dikemudian hari dapat menopang kesejahteraan dirinya sendiri, keluarga serta masa depannya secara layak di masyarakat (Shoimin, 2014).

Pada pelaksanaan pendidikan, kurikulum menjadi acuan bagi lembaga pendidikan formal di Indonesia. Kurikulum merupakan seperangkat rencana yang memuat isi dan bahan pembelajaran serta pedoman pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dalam berbagai tingkatan sekolah (Baharun, 2017). Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013, dengan pelaksanaan pembelajaran berpusat pada siswa dalam memperoleh pengalaman belajar.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dilaksanakan dengan memadukan beberapa muatan materi pelajaran berdasarkan tema yang disebut dengan pembelajaran tematik terpadu. Salah satu muatan materi pada pembelajaran tematik adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA mempelajari tentang diri sendiri, lingkungan, dan alam semesta secara utuh sehingga berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari (Ramadhan, 2016). Kegiatan belajar IPA di SD

dilakukan dengan kegiatan penyelidikan sederhana, tidak sebatas menghafal konsep-konsep IPA, melalui kegiatan pengamatan, diskusi, pemecahan masalah sehingga dapat menumbuhkan sikap ilmiah dan kemampuan berpikir kritis (Agustino, 2017). Muatan materi IPA diarahkan pada kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, yaitu belajar dengan melakukan (*learning by doing*). Melalui pengalaman tersebut siswa dapat memahami konsep-konsep yang dipelajari, tidak hanya sebatas menghafal teori.

Dalam proses pembelajaran terdapat kompetensi yang harus dicapai siswa. Kompetensi yang dimaksud mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran sebagai hasil dari proses belajar (Kunandar, 2010). Pencapaian kompetensi dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dalam diri siswa (internal) dan faktor luar diri siswa (eksternal). Faktor internal meliputi minat, motivasi diri, kebiasaan, dan kecerdasan. Sedangkan, faktor eksternal meliputi cara mengajar guru, dukungan keluarga, dan lingkungan sekitar. Guru sebagai faktor pendukung keberhasilan pembelajaran berperan penting membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Adapun kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran salah satunya adalah kompetensi pengetahuan. Namun, pada kenyataannya muatan materi IPA masih dianggap sulit oleh sebagian siswa, baik di tingkat SD maupun sekolah menengah. Anggapan itu dibuktikan dengan perolehan hasil ujian akhir sekolah yang dilaporkan oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu masih jauh dari standar yang diharapkan (Susanto, 2016). Rendahnya hasil belajar IPA disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa seperti jarang muncul pertanyaan-pertanyaan maupun pendapat dari siswa dalam proses pembelajaran yang

menyebabkan guru menarik kesimpulan bahwa siswa telah memahami materi pelajaran (Karwati, 2018). Disamping itu, hasil belajar IPA masih berada di bawah rata-rata disebabkan oleh beberapa hal, yaitu proses pembelajaran terjadi satu arah atau hanya terpaku pada guru, sementara siswa hanya penerima materi sehingga suasana belajar menjadi pasif dan menganggap materi IPA identik dengan hafalan, bukan pemahaman (Sihwinedar, 2015). Hal serupa juga dijelaskan oleh Budiyanti (2019), bahwa perilaku siswa dalam belajar IPA di SD masih bersifat menghafal teori untuk mendapat nilai yang baik pada ranah kognitif. Kegiatan tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami konsep IPA yang sesungguhnya.

Hasil observasi di SD Negeri Gugus Dr. Soetomo Denpasar Selatan pada hari Kamis, 24 Oktober 2019 menunjukkan masih banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran, tidak mau bertanya ketika mengalami kesulitan belajar maupun menggali informasi lebih dalam selain menerima penjelasan dari guru, cepat merasa bosan dengan menunjukkan sikap lain-lain atau mengganggu teman, menganggap sulit muatan materi IPA dan cepat lupa dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, saat diskusi kelompok kebanyakan siswa hanya mengandalkan teman yang lebih pintar sehingga siswa lainnya kurang aktif dalam berpartisipasi. Hal tersebut menunjukkan masih banyak siswa belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, terutama dalam menganalisis dan memecahkan masalah. Kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan, serta konsentrasi siswa mudah terpecah. Dari permasalahan tersebut diperlukan inovasi untuk menciptakan suasana belajar menarik bagi siswa. Inovasi desain pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan model dan media pembelajaran

yang dapat mengaktifkan partisipasi siswa dalam belajar (Pradnyana, 2017). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI). Model pembelajaran SAVI terdiri dari 4 unsur penting yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Unsur pertama, *Somatic* yaitu belajar melalui bergerak dan berbuat dengan melibatkan aktivitas fisik. Kedua, *Auditory* yaitu belajar dengan memanfaatkan suara, seperti mendengar dan berbicara. Ketiga, *Visualization* yaitu belajar dengan melihat dan mengamati. Dan keempat, *Intellectually* yaitu belajar dengan memanfaatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah (Shoimin, 2014). Penerapan keempat unsur SAVI dalam pembelajaran dapat mengaktifkan siswa, baik secara fisik maupun intelektual.

Model pembelajaran SAVI dapat diterapkan dengan bantuan media pembelajaran yang sekiranya dapat memudahkan siswa untuk menerima informasi pelajaran. Pemilihan media yang sesuai dapat menjadikan proses pembelajaran lebih kondusif, efektif, efisien, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut (Kariadnyani, 2016). Guru dapat menggunakan kombinasi beberapa media atau multimedia untuk mempertinggi proses interaksi siswa dengan guru dan lingkungan belajarnya. Multimedia ialah sarana untuk menyampaikan pesan melalui perpaduan beberapa unsur, seperti teks, gambar, grafis, audio, video, dan lain sebagainya secara terintegrasi (Pribadi, 2017). Penggunaan multimedia memudahkan guru dalam menyalurkan informasi karena dibantu oleh beberapa media sehingga dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa dalam pembelajaran (Antari, 2017).

Dari uraian tersebut, secara teoretis penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA, namun secara empiris masih perlu diuji kebenarannya melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V SD Negeri Gugus Dr. Soetomo Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, adapun masalah-masalah yang teridentifikasi yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa masih pasif dalam proses pembelajaran
- 1.2.2 Siswa tidak mau bertanya ketika mengalami kesulitan dalam belajar
- 1.2.3 Siswa hanya mengandalkan informasi yang diperoleh dari guru
- 1.2.4 Siswa cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran dengan menunjukkan sikap lain-lain atau mengganggu teman
- 1.2.5 Siswa cepat lupa dengan materi yang dipelajari sebelumnya
- 1.2.6 Saat diskusi kelompok cenderung mengandalkan teman yang lebih pintar untuk menyelesaikan tugas, sehingga masih banyak siswa belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis
- 1.2.7 Kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan
- 1.2.8 Konsentrasi siswa mudah terpecah pada saat belajar

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini terbatas pada masalah yang berkaitan dengan kompetensi pengetahuan IPA sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia yang secara teoretis memiliki kelebihan, tetapi masih perlu dibuktikan secara empiris.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas V SD Negeri Gugus Dr. Soetomo Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas V SD Negeri Gugus Dr. Soetomo Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki manfaat dari segi praktis maupun teoretis yang dipaparkan sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan teori-teori pendidikan yang berkenaan dengan upaya mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan sumbangan informasi mengenai model pembelajaran SAVI dan multimedia sebagai media pembelajaran yang teruji secara eksperimen.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi:

a. Guru

Dengan adanya penelitian ini guru dapat menerapkan model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia sebagai salah satu upaya untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar.

b. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini menjadi informasi berharga bagi kepala sekolah sebagai pertimbangan dalam mengambil kebijakan pelaksanaan inovasi pembelajaran.

c. Peneliti Lain

Laporan penelitian ini dapat dijadikan referensi atau kajian penelitian yang relevan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan eksperimen lebih lanjut dengan mendalami objek penelitian sejenis.