

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pada abad ke-21 globalisasi sudah masuk ke seluruh bidang kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Seperti yang diuraikan oleh Astawan (2019: 2), “pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang dalam rangka mendewasakan manusia”. Pemerintah dengan sigap melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan kualitas dalam bidang pendidikan, mulai dari kurikulum pendidikan yang mengalami beberapa kali penyesuaian hingga kebijakan untuk menanamkan karakter sejak dini pada siswa. Tindakan yang dilakukan menyiratkan bahwa pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang berlaku di Indonesia memiliki landasan dan diatur dalam Undang-Undang mengenai sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas). Tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 yaitu sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 “perkembangan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab”. Dengan pernyataan tersebut pendidikan merupakan harapan untuk meningkatkan kualitas SDM Indonesia. Harapan tersebut dapat terealisasi jika Pendidikan yang terjadi di Indonesia sesuai dengan tujuan

pendidikan nasional. Tujuan dari pendidikan akan tercapai apabila belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien yang mana sesuai dengan rencana pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang maksimal sesuai dengan apa yang sudah dan manajemen kelas yang baik.

Namun yang ditemui di lapangan tidaklah semulus dari tujuan pendidikan yaitu mengubah perilaku seseorang dalam rangka mendewasakan manusia. Dalam pembelajaran yang terjadi di lapangan siswa hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal, mengingat dan mengumpulkan informasi yang dituntut tidaklah pemahaman siswa untuk menghubungkan dengan kondisi dalam kehidupan sehari-hari. Susanto dalam (Yohanie dan Pd, 2017) menguraikan “untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pengajar yang memiliki inovasi dalam mengajar”. Seorang pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif, menarik, kreatif dan menyenangkan.

Dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia terdapat banyak jenis pembelajaran, satu diantaranya adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan kumpulan teori sistematis yang penerapannya terbatas pada gejala-gejala alam, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen yang menuntut rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Diadakannya IPA pada jenjang SD/MI bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi kognitif siswa terkait dengan lingkungan sekitar atau alam, mengembangkan kemampuan proses dari siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pengalaman siswa untuk belajar secara langsung. *Student Center* merupakan indikator terciptanya pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Oleh

karena hal tersebut pembelajaran sains tidak cukup hanya *transfer of knowledge*, melainkan bagaimana proses pengetahuan tersebut ditemukan. Seperti uraian Trowbridge yang dikutip oleh Astawan “proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan tiga dimensi sains yaitu pengetahuan, proses, dan nilai” (Astawan, 2019: 185). Sains diperlukan oleh manusia untuk memecahkan masalah sehari-hari yang hanya dapat dipecahkan dengan diidentifikasi. Secara umum, BSNP menguraikan seperti yang telah dikutip oleh Astawan (2019: 186) Pendidikan IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan diantaranya

“(1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) mengembangkan pengetahuan dan konsep-konsep sains yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan; (6) meningkatkan kesadaran untuk mengharagai alam serta keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2015 (dalam Iswadi:2016) menunjukkan bahwa “performa hasil tes sains siswa Indonesia masih tergolong rendah, Indonesia berada pada peringkat 62 dari 69 negara”. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian yang berhubungan dengan IPA atau sains dalam bidang pendidikan. Penelitian tersebut diharapkan menghasilkan sebuah solusi untuk meningkatkan hasil tes sains siswa di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Buleleng pada tanggal 29 Oktober 2019 sampai 31 Oktober 2019, diperoleh hasil: yaitu 1) Siswa kurang aktif dalam

pembelajaran, saat guru mengajar di kelas siswa tidak memberikan respon ketika diberikan pertanyaan. 2) Dalam kelompok tidak semua siswa ikut serta bekerja, ketika membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang, dalam sebuah kelompok hanya ada 1 atau 2 orang yang bekerja sedangkan siswa lain bercanda dan tidak mau membantu. 3) Siswa sering bercanda saat proses pembelajaran berlangsung, saat guru menjelaskan siswa bercanda dengan teman sebangku. Bahkan ada juga siswa yang mengganggu temannya sampai menangis. 4) Perbedaan kemampuan kognitif dari siswa sehingga pembelajaran tidak berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Ketika guru mengajarkan materi selanjutnya, ada beberapa siswa yang belum memahami materi sebelumnya, namun jika guru mengulang materi yang sudah di ajarkan maka siswa yang sudah paham akan mengeluh dan bercanda. Setelah melaksanakan wawancara dengan guru dilanjutkan dengan observasi secara langsung di kelas V Gugus V Kecamatan Buleleng. Adapun temuan yang didapat dari observasi yaitu 1) Guru cenderung mengajar dengan metode ceramah yang berdampak pada minat dan pemahaman siswa. Guru hanya mengandalkan buku pelajaran yang ada dan selalu berpatokan dengan Langkah pembelajaran yang ada di buku guru. Dengan demikian pembelajaran IPA cenderung kurang menarik bagi siswa karena hanya mendengarkan penjelasan guru yang berasal dari buku (*teacher center*). 2) Guru jarang mengarahkan siswa untuk melakukan percobaan atau eksperimen, karena minimnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah guru tidak dapat berinovasi tentang percobaan dan eksperimen yang dapat dilakukan oleh siswa. Siswa diajarkan tentang teori yang hanya bersumber dari buku. 3) Guru tidak banyak mengenal dan memahami model pembelajaran inovatif, guru lebih sering

berceramah, diskusi, dan tanya jawab, padahal masih banyak model inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Melengkapi wawancara dan pengamatan yang dilakukan maka dilaksanakan pencatatan dokumen terhadap hasil belajar IPA kelas V Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Buleleng, berdasarkan hasil pencatatan dokumen yang dilakukan diperoleh nilai Ulangan Tengah Semester yang masih dibawah rata-rata.

Data UTS siswa yang belum memenuhi KKM dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai UTS IPA Kelas V

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	KKM	Jumlah	
					Belum Tuntas	Tuntas
1	SD Negeri 1 Petandakan	25 org	57,36	60	15 org (60%)	10 org (40%)
2	SD Negeri 2 Petandakan	15 org	58,93	60	6 org (40%)	9 org (60%)
3	SD Negeri 1 Sari Mekar	40 org	64,35	65	24 org (60%)	16 org (40%)
4	SD Negeri 2 Sari Mekar	23 org	58,48	65	15 org (65%)	8 org (35%)
5	SD Negeri 1 Nagasepaha	25 org	58,24	60	14 org (56%)	11 org (44%)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada salah satu sekolah dasar di gugus 5 yang memiliki kkm 60, jumlah siswa yang mencapai dan di atas kkm sebanyak 10 orang dari 25 orang siswa yang ada di kelas tersebut. Dan dari 128 siswa kelas 5 yang ada di gugus V terdapat 74 orang siswa yang belum tuntas. Dari permasalahan yang ditemukan, maka dianggap perlu suatu pembelajaran dengan inovasi untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik khususnya pada pembelajaran IPA. Pembelajaran yang melibatkan seluruh anggota tubuh akan menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih tertarik dengan gerak motorik. Salah satu

alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Somatic Auditory Vizualitation Intellectual* (SAVI).

Hal yang mendasari pemilihan model SAVI dalam penelitian ini, karena model pembelajaran SAVI menuntut siswa untuk memanfaatkan panca indra, dan lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan aktifnya siswa dalam pembelajaran akan menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan karena terjadi komunikasi yang baik antara siswa baik dengan siswa lain maupun dengan guru. sehingga siswa lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan, dan hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan oleh Indrawan, (2018), dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa, dijelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa model pembelajaran SAVI. Selain itu dalam penelitian Puspitasari, Purnanto, & Hermahayu, (2018), yang berjudul pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual*) dengan Media *Hide* dan *seek Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA, terbukti bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide* dan *Seek Puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA. Seperti yang dikatakan oleh Shoimin Model pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) merupakan salah satu dari tipe model pembelajaran kooperatif, pembelajaran yang melibatkan semua indera dalam aktifitas belajar (Rosalina & Pertiwi, 2018). Hal itu sejalan dengan yang dikatakan oleh Suherman (2009) pembelajaran SAVI adalah pembelajaran dengan memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa

(Restian, 2015). SAVI merupakan kependekan dari *Somatic Auditory Vizualitation Intellectually*. Yang mana *Somatic* berarti tubuh (belajar dengan berbuat dan bergerak) dalam pembelajaran siswa haruslah mengalami dan melakukan, *Auditory* (berarti belajar dengan cara mendengar dan berbicara), *Vizualitation* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan), dan *Intellectually* (belajar dengan memecahkan masalah dan berfikir). Urutan tersebut dapat diacak menurut kebutuhan guru ketika menerapkan model pembelajaran SAVI dalam pembelajaran. Yang terpenting setiap komponen tersebut harus ada dalam pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran menjadi optimal, karena keempat bagian tersebut terpadu. Terlebih lagi jika model pembelajaran ini dipadukan dengan *Icebreaker* maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik. *Icebreaker* merupakan sebuah teknik yang dimiliki oleh seorang guru untuk memecahkan kebekuan. Kebekuan yang dimaksud adalah suasana kelas yang kurang menarik, suasana kelas yang kurang menarik akan berpengaruh pada fokus siswa untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, rata-rata manusia hanya bertahan 15 menit untuk tetap berkonsentrasi dengan suasana yang monoton, selanjutnya pikiran yang tadinya konsentrasi akan menjadi buyar dan beralih kepada hal-hal menarik yang berlokasi jauh dari tempat ia mengikuti suatu kegiatan (Sunarto, 2012). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Satriani, (2018) dijelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Icebreaker* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran yang tanpa menggunakan *Icebreaker*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berbantuan

Icebreaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga *Icebreaker* digunakan sebagai selingan dalam pembelajaran agar tidak terjadi kebosanan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan difokuskan pada Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Vizualitation Intellectually*) Berbantuan *Icebreaker* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Dalam kelompok tidak semua siswa ikut serta bekerja.
3. Siswa sering bercanda saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Perbedaan kemampuan kognitif dari siswa sehingga pembelajaran tidak berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.
5. Guru tidak banyak mengenal model-model pembelajaran inovatif yang mampu memfasilitasi siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajar IPA.
6. Masih rendahnya hasil belajar IPA kelas V Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Buleleng.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah perlu adanya pembatasan masalah. Karena keterbatasan waktu dan biaya, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Vizualitation*

Intellectually) Berbantuan *Icebreaker* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya dirumuskan permasalahan: Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Vizualitation Intellectually*) Berbantuan *Icebreaker* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Buleleng 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Vizualitation Intellectually*) Berbantuan *Icebreaker* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Buleleng 2019/2020

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Sebagai penelitian eksperimen, penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran IPA yaitu sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya bidang ilmu pengetahuan yang terkait model pembelajaran SAVI.

1.6.2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk memilih dan menggunakan model Pembelajaran SAVI berbantuan *Icebreaker* dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kondusif yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA Siswa.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain untuk dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan atau referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut, baik dalam variabel yang sama atau variabel yang beda.
- c. Penelitian ini bermanfaat bagi kepala sekolah dalam membina dan memotivasi guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan *Icebreaker* diterapkan kepada siswa.

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020

