

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses mentransfer pengetahuan dengan menanamkannya pada siswa (Khusniati, 2012). Bab 20 Undang-Undang Nomor 2003 Bab 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, Kepribadian, Kecerdasan, Akhlak Mulia, dan Keterampilan yang Dibutuhkan Dirinya, Masyarakat, Bangsa, dan Negara. Oleh karena itu, masa depan suatu negara sangat tergantung pada bagaimana negara tersebut memandang pendidikan. Kemajuan suatu negara tergantung pada kualitas sumber daya manusianya. Dengan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki seseorang, ia akan selalu dapat terus meningkatkan sikap kompetitifnya, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan generasi yang bermoral baik dan mendukung tercapainya tujuan pembangunan nasional.

Dalam proses mewujudkan tujuan pendidikan nasional, khususnya pada tingkat dasar, ada beberapa muatan mata pelajaran yang harus diberikan kepada siswa, dan IPA adalah salah satunya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 yang mengemukakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni dan budaya; (8) pendidikan jasmani dan olahraga; (9) keterampilan/kejuruan; dan (10) muatan lokal (Rosyad, 2018).

Menurut Kemendiknas tahun 2010 pembelajaran IPA berbasis pendidikan karakter diharapkan terbentuk 30 nilai karakter siswa. peduli kesehatan, nilai intelektual, religius, empati, mandiri, disiplin, toleransi, hati-hati, bersahabat/ berkomunikasi, peduli sosial, tanggung jawab, peduli lingkungan, nilai susila, kerja keras, rasa ingin tahu, senang membaca, estetika,

nilai ekonomi, kreatif, teliti, skeptis, menghargai prestasi, pantang menyerah, terbuka, jujur, cinta damai, objektif, hemat, percaya diri, dan cinta tanah air, tetapi pada kenyataannya pendidikan karakter yang terbangun belum sesuai dengan harapan pemerintah kaitannya dengan materi IPA terpadu (Puspitoroni, 2014). IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditanamkan pada siswa karena melalui pembelajaran IPA siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapinya secara ilmiah (Rusnadi, 2013).

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya adalah rangkaian proses ilmiah yang dilakukan oleh manusia untuk mengemas alam dan berbagai fenomena/perilaku/karakteristiknya ke dalam seperangkat teori dan makna konseptual. Teori dan konsep yang terorganisir ini menjadi inspirasi untuk menciptakan teknologi yang dapat digunakan dalam kehidupan manusia. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang harus diajarkan dengan memasukkan benda-benda lain yang menunjang pembelajaran (Listyawati, 2012). Pembelajaran IPA memadukan konsep fisika, kimia, biologi, bumi, dan ruang angkasa, serta berpotensi untuk mengembangkan pengalaman dan kemampuan siswa dalam memahami lingkungan alam (Listiawati, 2012). Menurut (Trisnani, 2015), kurikulum IPA memegang peranan penting dalam pembangunan manusia, baik dalam perkembangan teknologi yang digunakan untuk menunjang kehidupannya maupun dalam penerapan konsep.

Pembelajaran IPA menjanjikan untuk menjadi tempat siswa belajar tentang diri sendiri dan lingkungan alamnya, serta proses pengembangan lebih lanjut untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Susiani, 2013). Dari beberapa definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA sekolah dasar merupakan kumpulan teori dan konsep yang disusun secara sistematis dan berkesinambungan antara proses ilmiah dan proses pengembangan diri untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Suprijono (2010) mengungkapkan bahwa model adalah interpretasi dari pengamatan dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem, dan model pembelajaran adalah pola yang dapat digunakan sebagai pedoman

perencanaan pembelajaran di kelas dan tutorial. Menurut Soekamto (dalam Trianto, 2010), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan suatu proses sistematis untuk mengorganisasikan suatu pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran adalah desain pembelajaran yang akan dijadikan sebagai dasar bagi guru untuk belajar. Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012), model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, membimbing kelas atau sarana pembelajaran lainnya. Pola pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan proses pembelajaran yang efektif, menumbuhkan motivasi dan minat siswa. Banyak model pembelajaran yang inovatif telah muncul, yang merupakan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikannya lebih baik. Salah satunya adalah model pembelajaran SAVI.

Model pembelajaran SAVI pertama kali dikemukakan oleh Dave Meier. SAVI adalah singkatan dari *Somatic, Auditory, Visuallization and Intellectually* (Literat & Indonesia, 2020). Ngilimun (2016) pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki peserta didik. Istilah SAVI sendiri adalah kepanjangan dari *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hand-on*, aktifitas fisik) dimana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi. *Vizualitation* yang bermakna haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media, maupun alat peraga dan *Intellectually* yang bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, menciptakan, mengkonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkan. (Suyatno, 2010) Diharapkan dengan adanya model pembelajaran *Somatic, Auditori, Visuallization* dan *Intellectual* ini peserta didik yang cenderung aktif akan

mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan, sedangkan peserta didik yang cenderung pasif akan merasa lebih bermakna ketika mereka mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD IT Plus Al-Amin pada siswa kelas V A dan V B menunjukkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar yaitu siswa belum mampu menguasai materi yang diajarkan terutama materi kerangka tubuh manusia, siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan siswa tidak terlalu memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, ketika guru melakukan latihan atau tes, siswa tidak dapat menjawab dengan benar tes yang diberikan. Hal ini terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang kurang dimanfaatkan sebagaimana mestinya dalam proses belajar.

Pernyataan tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas V SD IT Plus Al-Amin Kabupaten Bekasi, bahwa hal ini terjadi karena proses pembelajaran lebih berorientasi pada metode ceramah yang dikolaborasi dengan diskusi kelas yang dianggap kurang relevan terhadap kemampuan berpikir siswa serta kurangnya pengaplikasian model pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester kelas V A yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa masih kurang memuaskan. Hasil Ujian Tengah Semester dapat dilihat pada (lampiran 9). Hasil belajar yang diperoleh terdapat 32% siswa yang lulus Ujian Tengah Semester T.A 2021/2022, yang memperoleh nilai dibawah KKM adalah 67%. Berdasarkan data hasil belajar IPA siswa yang pada umumnya masih rendah, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk dicapai adalah 75. Sehingga hasil belajar kemampuan membangun pengetahuan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa itu sendiri sangat kurang.

Solihatin (2012) menyatakan bahwa hasil belajar diperoleh dari interaksi siswa dengan lingkungan, yang sengaja direncanakan oleh guru dalam kegiatan mengajarnya. Mengajar lebih dari sekedar menyampaikan topik dari pendidik kepada siswa. Akan tetapi, mengajar adalah segala kegiatan dan tindakan pendidik untuk membawa proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, tujuan akhirnya adalah belajar siswa.

Akibatnya, pendidik dapat memfasilitasi proses pembelajaran, dengan kegiatan di dalam dan di luar kelas. Oleh karena itu, interaksi yang berlangsung dalam kegiatan belajar mengajar berbeda. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi ada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Hilgard yang dikutip oleh Sanjaya, (2010).

Berdasarkan pemaparan tersebut hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila proses pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*), sementara guru menjadi motivator atau tidak lagi mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, melainkan siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh :

1. I Wayan Alit Mahendra, dkk (2017), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Savi Berbantu Permainan Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD”. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model SAVI berbantuan permainan dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tidak menggunakan model SAVI pada siswa kelas V SD di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa thitung (7,07) lebih besar daripada ttabel

(2,01) ($t_{hitung} > t_{tabel}$) yang diuji pada taraf signifikansi 5% dengan dk 41.

2. Desi Fatwani Yohani, dkk (2014), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Savi Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata pre test kelas kontrol mencapai 42,81 dan berada pada kategori sedang, sedangkan nilai rata-rata post test kelas kontrol mencapai 66,15 dan berada pada ketegori tinggi.
3. Sarnoko, dkk (2016), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pendekatan Savi Berbantu Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aaktivitas dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN I Sanan Girimarto Wonogiri”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan pendekatan SAVI dengan bantuan video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS khususnya pada KD 2.1 mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

Oleh karena itu dalam penelitiann ini, peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visuallization, Intellectually*) terhadap hasil belajar IPA Pada Materi Kerangka Tubuh Manusia kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Plus Al-Amin Kabupaten Bekasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami materi kerangka tubuh manusia dalam mata pelajaran IPA.
2. Dalam pembelajaran guru masih dominan dengan metode konvensional.
3. Dalam proses pembelajaran dikelas kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang dilakukakn oleh guru.

C. Pembatas Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penelitian, yaitu:

1. Pengaruh model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visuallization, Intellectually* (SAVI)
2. Hasil belajar IPA Pada Materi Kerangka Tubuh Manusia kelas V SD IT Plus Al-Amin Kabupaten Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatas masalah, maka masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visuallization, Intellectually* (SAVI) terhadap hasil belajar IPA Pada Materi Kerangka Tubuh Manusia kelas V SD IT Plus Al-Amin Kabupaten Bekasi?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visuallization, Intellectually* (SAVI) terhadap hasil belajar IPA Materi Kerangka Tubuh Manusia kelas V SD IT Plus Al-Amin Kabupaten Bekasi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visuallization, Intellectually*) terhadap hasil belajar IPA Materi Kerangka Tubuh Manusia kelas V SD IT Plus Al-Amin Kabupaten Bekasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan minat peserta didik.

- c. Bagi sekolah, akan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi dan mendapat wawasan serta keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

