

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perkembangan dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat selama manusia masih mampu mengembangkan aspek kepribadian tersebut. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Latif, 2009: 7).

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri masing-masing individu. Potensi tersebut perlu dikembangkan demi suatu perubahan yang lebih baik agar kelak menjadi individu yang cakap dan kreatif. Pendidikan sangat penting, karena dengan pendidikan manusia bisa memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. Sementara

itu, tujuan Pendidikan Nasional selalu beriringan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Seiring dengan perkembangan IPTEK maka proses pendidikan pun mengalami perubahan. Mengingat pentingnya pendidikan bagi manusia, pendidikan harus merata. Setiap manusia Indonesia mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan.

Manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta dapat mengembangkan sikap, mental dan perilaku melalui pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang harus di tempuh siswa sebelum melanjutkan ke jenjang SMP/SLTP dan selanjutnya ke SMA/SLTA. Pemahaman konsep di jenjang sekolah dasar harus dikuasai dengan baik karena konsep yang tertanam di sekolah dasar akan menjadi dasar dan membawa pengaruh yang sangat besar di jenjang selanjutnya.

Mengingat peranan pendidikan di jenjang sekolah dasar sangat penting, maka penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan di jenjang tersebut harus benar-benar diperhatikan agar tercapai kualitas pendidikan yang baik. Untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik maka perlu sistem pendidikan yang baik pula.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa “sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”. Berdasarkan

Undang-undang di atas, komponen pendidikan berarti bagian dari sistem pendidikan yang berperan dalam berlangsungnya proses pendidikan untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen tersebut saling terkait sehingga melemahnya satu atau lebih komponen dapat menghambat tercapainya tujuan belajar.

Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional ialah guru. Guru merupakan pihak yang sangat dekat dengan siswa dan terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru memiliki kewajiban untuk menciptakan pembelajaran yang baik. Guru harus memiliki kemampuan atau kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Selain ke empat kompetensi tersebut, dalam menjalankan tugasnya guru juga perlu menguasai berbagai komponen pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Wahyudin (2008:15) ada enam komponen dalam pembelajaran yaitu: (1) tujuan, (2) subyek belajar, (3) materi pelajaran, (4) strategi, model atau metode pembelajaran dan (5) media pembelajaran. Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, model atau metode pembelajaran sangat diperlukan untuk memperlancar proses pembelajaran. Model atau metode sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran dipilih atas dasar karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penerapan model pembelajaran dapat mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih baik dan jelas. Model yang bervariasi dan

menyenangkan dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran dengan baik. Tetapi jika penyampaian materi diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui model atau metode yang sesuai maka pemahaman siswa diharapkan lebih baik. Model atau metode juga dapat menarik rasa ingin tahu pada diri siswa. Keingintahuan tersebut membuat anak lebih fokus terhadap pembelajaran dan memiliki rasa senang terhadap pembelajaran tersebut. Pengertian model pembelajaran menurut Jihad dkk (2010:25) menyatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum, mengatur materi siswa, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas. Oleh karena itu, guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih model dan metode yang tepat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Prambanan II Kelas IV, pembelajaran tema 6 Indahnya Negeriku subtema 1 Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan. Terdapat masalah yang timbul berkaitan dengan Pembelajaran pada Kelas IV yaitu, keaktifan siswa masih kurang, hal ini tercermin dari interaksi guru dengan siswa yang belum maksimal karena guru menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang aktif pada saat pembelajaran. Terkadang dalam pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran kelompok, tetapi tidak maksimal dalam interaksi siswa dengan

guru, guru hanya memberikan tugas kelompok tanpa adanya arahan atau bimbingan baik secara kelompok maupun individu, hal ini memberikan efek kurangnya variasi pembelajaran sehingga siswa menjadi malas untuk memperhatikan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa hasil ulangan memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM di SDN Prambanan II yaitu 70 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 25% dan 75% siswa belum mencapai batas nilai KKM. Dari jumlah 32 siswa, yang mencapai KKM hanya 9 siswa atau 25% sedangkan yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 23 siswa atau 75%.

Dari masalah yang telah disebutkan diatas maka akibat yang tampak yaitu pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan kurang dari KKM kelas IV SDN Prambanan II. Dari permasalahan yang timbul di SDN Prambanan II maka perlu solusi yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Guru sebagai fasilitator yang memegang kunci keberhasilan tujuan pembelajaran, Suprijono (2013: 12) menyatakan bahwa guru bertindak sebagai “panglima”, guru dianggap paling dominan, dan guru dipandang sebagai orang yang paling mengetahui. Berdasarkan masalah yang ada pada siswa Kelas IV SDN Prambanan II, maka guru hendaknya memilih model pembelajaran yang tepat, memberikan penyajian mata pelajaran yang menarik, membuat siswa aktif dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru,

namun berpusat pada siswa. Suprijono (2013:13) menyatakan bahwa guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Selain itu memperhatikan pendekatan yang mampu menstimulus setiap siswa dalam mengaitkan mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Untuk itu model pembelajaran yang disarankan peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran *Somatis Auditori Visual Intelektual* (SAVI). Dengan menggunakan model pembelajaran SAVI, siswa akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga konsep yang dicapai akan lebih baik. Huda (2014:112) menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dengan menggabungkan gerak fisik dan aktivitas intelektual serta mengarahkan siswa dalam mencari berbagai alternatif informasi dari berbagai sumber yang diperolehnya melalui panca indra.

Model pembelajaran SAVI dapat mengoptimalkan seluruh panca indera dalam pembelajaran secara langsung dalam satu peristiwa, tidak hanya mendengar dan melihat penjelasan guru, tetapi ada media visual untuk dilihat, siswa berusaha untuk menerangkan dan mempraktekkan pelajaran, diskusi sesama teman, serta bertanya sesama teman, dan guru sehingga pembelajaran siswa lebih aktif. Model pembelajaran SAVI akan menciptakan kegiatan belajar yang tidak hanya menguntungkan salah satu kelompok gaya belajar siswa, melainkan semua siswa dengan berbagai gaya belajar mampu untuk menerima materi pembelajaran.

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik” (Mudlofir dkk, 2013:111). Dengan menggunakan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru tidak perlu banyak menjelaskan untuk membuat siswa mengerti akan materi yang disampaikan, namun cukup menggunakan media maka siswa akan lebih mudah mencerna dan memahami materi yang disampaikan.

Media modifikasi ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetensi. Selain itu, permainan ini dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi, 2010:192).

Alasan menggabungkan model dengan media karena kelebihan yang dimiliki oleh kedua, sehingga siswa dapat lebih tanggap dan memahami pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI)* dengan Media Modifikasi Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa tema 6 *Indahnya Negeriku di SDN Prambanan II*”.

B. Identitas Masalah

berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang berani dalam mengemukakan pendapat.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional atau masih menggunakan metode ceramah dalam setiap pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penelitian difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *Somatis Auditori Visual Intelektual* (SAVI) dengan media modifikasi ular tangga terhadap hasil belajar siswa di SDN Prambanan II.

D. Rumusan Masalah

Merujuk dari fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Somatis Auditori Visual Intelektual* (SAVI) dengan Media Modifikasi Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Prambanan II Tahun Ajaran 2018/2019?

E. Tujuan

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Somatis Auditori Visual Intelektual* (SAVI) dengan Media Modifikasi Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Prambanan II Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap akan berguna dan hasilnya akan dapat memberikan manfaat.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi pendukung teori untuk peneliti selanjutnya dan dapat menambah pengetahuan untuk menerapkan model yang efektif dalam pembelajaran menulis karangan narasi di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Guru dapat mengembangkan kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran SAVI.
- 2) Menambah ilmu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif dan bermakna.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa mendapat pengalaman baru dengan diterapkannya model pembelajaran SAVI.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Terbentuknya sikap kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.
- 4) Dapat terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan mutu sekolah.
- 2) Dapat meningkatkan peringkat sekolah

G. Definisi Operasional

1. Model *Somatis Auditori Visual Intelektual*(SAVI)

Model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar harus memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa (Zusnani,2013:28).

2. Media Modifikasi Ular Tangga

Menurut Yudha (dalam Zuhdi, 2010:192) permainan modifikasi ular tangga merupakan jenis permainan kompetensi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.

3. Hasil Belajar

Kunandar (2015: 62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.