

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian, tujuan, dan manfaat penelitian mengenai penerapan pendekatan SAVI dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya untuk meningkatkan motivasi.

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, semua penduduk wajib mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama sembilan tahun. Saat ini, pendidikan di Indonesia diatur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan di Indonesia ditempuh melalui tiga jalur utama, yaitu formal, nonformal, dan informal. Salah satu jenjang pendidikan yang ditempuh melalui jalur formal yaitu sekolah dasar.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, salah satunya adalah faktor psikologis. Faktor psikologis dikatakan memiliki peranan penting yang dipandang sebagai cara-cara berfungsinya pikiran siswa dalam hubungannya dengan pemahaman bahan pembelajaran sehingga penguasaan terhadap bahan yang disajikan lebih mudah dan efektif (Sadirman, 2016). Menurut Thomas F. Staton salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran adalah motivasi. Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan seseorang untuk mempelajari sesuatu akan menjadi dorongan dalam belajar. Menurut Hamalik (dalam Kompri, 2015, hlm. 242) motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan melakukan aktivitas belajar.

Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran–mata pelajaran terintegrasi menjadi satu kegiatan pembelajaran yang terpadu. Namun, meskipun materi pelajaran sudah terpadu menjadi satu kegiatan utuh, masih terdapat beberapa materi pelajaran yang kurang disenangi siswa karena berbagai faktor. Salah satunya

adalah mata pelajaran SBdP atau Seni Budaya dan Prakarya. Pada mata pelajaran ini keminatan siswa terbagi menjadi seni rupa (menggambar), seni musik

(bernyanyi dan bermain musik, serta seni tari. Siswa yang keminatan berada pada bidang seni tertentu akan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, namun saat kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan bidang seni yang lain, siswa cenderung tidak bersemangat dan tidak ingin menampilkan hasil seni yang telah dibuatnya. Selain itu, kurangnya perhatian guru terhadap pembelajaran seni juga memberikan pengaruh terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Padahal seni mampu meningkatkan kreativitas anak dan membantu mengembangkan imajinasi mereka. Selain itu, melalui seni siswa dapat melatih kemampuan interpretasi mereka dengan menarik kesimpulan dari produk seni yang mereka hasilkan. Hal ini dapat digunakan pada mata pelajaran lain serta dalam aspek kehidupan lainnya. Seni dapat mengembangkan kecerdasan anak dan bagaimana menyampaikan pikiran dan gagasan mereka dalam berbagai cara. Pembelajaran seni penting untuk diterapkan di sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya seni sering tidak diutamakan dalam pendidikan di sekolah. Tidak hanya karena keminatan siswa yang terbagi-bagi menjadi berbagai bidang seni yang berbeda. Namun juga kurangnya pengetahuan guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik pada berbagai bidang seni menjadi hambatan dalam menerapkan pembelajaran seni di kelas. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran yang bisa diterapkan untuk memotivasi siswa dalam berbagai bidang seni.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar Percobaan Negeri Setiabudi, beberapa siswa terlihat memakan waktu lama dalam mengerjakan tugas seni rupa dan terlihat tidak memiliki keinginan dalam bernyanyi. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat siswa pada bidang seni tertentu. Selain itu, kegiatan pembelajaran seni yang monoton dengan hanya meminta siswa untuk memilih lagu dan bernyanyi seperti biasa ataupun menggambar dengan cara biasa membuat kegiatan pembelajaran seni jadi membosankan. Tidak hanya lambat dan tidak mempunyai keinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini juga menyebabkan lemahnya kreativitas siswa pada seni.

Untuk menciptakan kegiatan belajar seni yang diminati setiap siswa, guru harus mampu menciptakan sebuah rencana pembelajaran yang tidak monoton. Baik dengan menggunakan berbagai macam metode, media, dan sumber belajar yang berbeda-beda untuk membuat siswa tidak merasa bosan dan meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan angket yang disebarkan pada siswa kelas 5, diketahui 6% siswa menyukai seni tari, 12% siswa menyukai seni suara (bernyanyi), 40% siswa menyukai seni rupa (menggambar), dan 34% siswa menyukai seni musik, serta 8% siswa tidak menjawab. Terlihat adanya minoritas keminatan pada bidang seni tari dan seni suara. Melalui hasil wawancara yang dilakukan pada wali kelas, rata-rata siswa diketahui menyukai kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik secara penuh seperti olahraga. Selain itu siswa memiliki rasa ingin tau yang tinggi terhadap hal baru yang dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi terhadap kegiatan pelajaran. Pada mata pelajaran seni, terlihat tidak terdapat hal baru dalam menerapkan tiap bidang kegiatan seni selain hanya menggambar di atas kertas, menyanyi secara berkelompok atau mandiri, ataupun menari bebas. Hal ini menyebabkan siswa malas mengikuti kegiatan pembelajaran dan cenderung lama dalam mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi tersebut. Oleh karena itu diperlukan adanya tindakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran seni. Motivasi dapat muncul dalam diri seseorang apabila ada stimulasi dari luar walaupun pada dasarnya motivasi berasal dari dalam diri, yang dapat dilihat dalam bentuk aktivitas.

Kondisi di atas dapat diatasi dengan menciptakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menantang siswa serta melibatkan aktivitas fisik secara penuh sesuai dengan kondisi yang diinginkan siswa. Dari berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, terdapat salah satu pendekatan pembelajaran yang membutuhkan aktivitas fisik untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu kondisi yang dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi siswa kelas 5. Pendekatan pembelajaran ini adalah pendekatan pembelajaran SAVI atau *Somatic auditory visual intellectual*. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya menerapkan aktivitas fisik, namun juga melibatkan indra lain seperti pendengaran dan penglihatan. Seperti

yang dikatakan oleh Dave Meier “Menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar pada pembelajaran” Gerakan fisik mampu meningkatkan proses mental. Pendekatan pembelajaran SAVI tidak hanya akan meningkatkan motivasi belajar siswa namun juga hasil belajar siswa serta kreativitas siswa dalam seni. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Penerapan Pendekatan *Somatic Auditory Visual Intellectual* (SAVI) untuk meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Seni”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada permasalahan maka peneliti mengajukan rumusan masalah pokok penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan pendekatan SAVI untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya)?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) dengan menerapkan pendekatan SAVI?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses penerapan pendekatan SAVI dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata mata pelajaran SdBP (Seni Budaya dan Prakarya)
- 1.3.2 Menganalisis hasil penerapan pendekatan SAVI dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya)

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang berjudul “*Penerapan Model Somatic Auditory Visual Intellectual* (SAVI) untuk Meningkatkan Motifasi Siswa pada Mata Pelajaran Seni”

- 1.4.1 Untuk siswa

- Membantu meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran seni di kelas.
- Memberikan pengalaman baru kegiatan pembelajaran di kelas.

1.4.2 Untuk guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru jika menemukan masalah yang sama dan sebagai salah satu pilihan model pembelajaran yang bisa digunakan guru di kelas

1.4.3 Untuk sekolah

Menambah informasi mengenai media dan model pembelajaran yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Meningkatkan kualitas pembelajaran seni di sekolah.

1.4.4 Untuk peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai penelitian relevan untuk menjadi acuan dan panduan dalam menyempurnakan penelitian yang selanjutnya.