BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya belajar bukan hanya sekedar proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswanya. Lebih dari itu, proses belajar seharusnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang termaktub dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehubungan dengan itu, Permendikbud No 22 Tahun 2016 mengamanatkan setiap satuan pendidikan perlu melakukan perencanaan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Hasil belajar menurut Menurut Nana Sudjana (2016, hlm. 22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya

Kenyataannya di lapangan, banyak sekali ditemui masalah-masalah dalam proses pembelajaran, baik yang berkaitan dengan guru, sarana dan prasarana, serta yang berkaitan dengan siswanya sendiri. Salah satu masalah yang sering ditemui ketika proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang kurang dari kriteria ketuntasan minimun (KKM) yang telah ditetapkan. Hasil ulangan harian siswa kelas 4B menunjukan bahwa dari 34 orang siswa di kelas, masih terdapat 16 orang atau sekitar 47% siswa yang nilai nya di bawah kriteria ketuntasan minimun (KKM). Padahal ketika pengamatan di kelas, peneliti melihat bahwa siswa kelas 4B adalah siswa yang tertib ketika pembelajaran berlangsung, memperhatikan guru ketika menjelaskan, berani mengemukakan pendapatnya ketika disuruh utuk mengemukakan pendapat, serta berani bertanya kepada guru jika ada hal yang tidak dimengerti.

Permasalahan hasil belajar di kelas 4B antara lain disebabkan oleh kurang terfasilitasinya gaya belajar tiap siswa. Hal ini terlihat ketika guru menampilkan video, beberapa siswa sibuk dengan aktivitas lain yang

tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti menggunting-gunting kertas, mencoret-coret atau menggambar di kertas, setelah menampilkan video, guru hanya menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan saja tanpa melakukan kegiatan lain selain tanya jawab maupun diskusi kelompok. Pada pembelajaran hari berikutnya, ketika guru memberikan gambar peta Indonesia, hampir seluruh siswa antusias maju ke depan untuk melihat peta indonesia, namun masih ada beberapa yang hanya duduk di tempat duduknya, pada pembelajaran kali ini pun guru hanya memberikan gambar peta di awal pembelajaran, lalu setelah itu pembelajaran dilanjutkan dengan guru menjelaskan materi saja tanpa ada kegiatan lain yang mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang lain . Di hari pembelajaran selanjutnya, guru mengajak seluruh siswa untuk menari mengikuti musik, siswa yang pada pembelajaran sebelumnya yang cendrung tidak aktif mengikuti pembelajaran menjadi antusias untuk mengikuti gerakan yang ditampilkan. Namun demikian, beberapa siswa yang pada pembelajaran sebelumnya fokus mendengarkan penjelasan guru, atau fokus memperhatikan tayangan video, malah tidak mengikuti gerakan tarian atau ice breaking yang diberikan oleh guru meskipun guru telah mengajak siswa tersebut untuk bergerak bersama, akan tetapi pembelajaran pada saat itu masih sama seperti sebelumnya, guru hanya mengajak siswa menari diawal pembelajaran, setelah itu pembelajaran dilanjutkan dengan hanya guru menjelaskan materi pembelajaran dan siswa mencatat apa yang dijelaskan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, siswa di kelas 4B ini mengalami permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran yang kurang menarik dan kurang memfasilitasi gaya belajar siswa, serta permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hasil belajar dan gaya belajar siswa. Diantaranya, model pembelajaran Jigsaw, model pembelajaran VAK, serta model pembelajaran SAVI. Menurut Rusman (2016, hlm 217) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang menitik beratkan pada pada kerja kelompok siswa dalam kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif

tipe Jigsaw memiliki pengaruh positif, menurut Jhonson and Jhonson (dalam Rusman, 2016, hlm 219) pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah: (a) meningkatkan hasil belajar siswa; (b) meningkatkan daya ingat; (c) dapat digunakan untuk mencapai daya penalaran yang tinggi; (d) mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik; (e) meningkatkan hubungan manusia yang heterogen; (f) meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah; (g) meningkatkan sikap positif terhadap guru; (h) meningkatkan harga diri anak; (i) meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif; dan (j) meningkatkan keterampilan hidup bergotong royong.

Model pembelajaran selanjutnya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran VAK. Menurut Shoimin (2014, hlm 226) model pembelajaran *Visual, audio, kinesthetic* atau VAK adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut untuk menjadikan si belajar merasa nyaman. Beberapa kelebihan model pembelajaran VAK menurut Shoimin(2014, hlm 228) adalah; (1) pembelajaran akan lebih efektif karena mengkombinasikan ketiga gaya belajar; (2) mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah di miliki oleh pribadi masing-masing; (3) memberikan pengalaman langsung pada siswa; (4) mampu menjangkau setiap gaya belajar siswa.

Model pembelajaran ketiga yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran SAVI. Menurut Shoimin (2014, hlm 177) pembelajaran SAVI menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang di miliki oleh siswa. Menurut Shoimin (2014. Hlm 182) kelebihan model pembelajaran SAVI adalah: (1) Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual; (2) Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuannya; (3) Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak cepat bosan untuk belajar; (4) Memupuk kerja sama karena siswa yang lebih pandai diharapkan dapat membantu yang kurang pandai; (5) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif; (6) Mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor; (7) Memaksimalkan ketajaman

konsentrasi siswa; (8) Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar yang lebih baik; (9) Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya; (10) Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar.

Dari ketiga model pembelajaran yang bisa menjadi pilihan untuk mengatasi permasalahan yang peneliti hadapi dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran SAVI. Pemilihan model pembelajaran SAVI didasari oleh kelebihan model pembelajaran SAVI itu sendiri yang mana pembelajaran SAVI mampu memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif, serta Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak cepat bosan untuk belajar. Kelebihan-kelebihan tersebut cocok untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik serta kurang terfasilitasinya gaya belajar siswa dalam penelitian ini.

Pemilihan model pembelajaran SAVI juga di dasari oleh penelitian terdahulu, dimana Astuti, dkk. (2017) mengatakan perlu bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectualy) yang dapat memadukan gaya belajar yang dimiliki siswa. Penelitian Astuti dkk tersebut menyatakan jika model pembelajarn SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana yang tertulis didalam kesimpulan penelitian nya jika hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectualy) mengalami peningkatan yang relatif baik dan sangat signifikan (Astuti, dkk. 2017).

Berdasarkan masalah yang dihadapi, analisis berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang di hadapi, serta penelitian penelitian terdahulu yang pernah dilaksanakan, maka peneliti memilih untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian "**Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimanakah penerapan model

pembelajaran SAVI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar?". Secara khusus penelitian ini menjawab pertanyaan sebagai berikut :

1) Bagaimanakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran SAVI meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
2) Bagaimanakah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran SAVI untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV sekolah dasar?
3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD setelah diterapkan model pembelajaran SAVI?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran SAVI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Sedangkan secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran SAVI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar
2) Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran SAVI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar
3) Peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran SAVI.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoretis, maupun praktis. Adapun manfaat-manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini akan dijelaskan di bawah.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat secara teoretis diantara:

a) Mengetahui tentang konsep model pembelajaran SAVI. Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih tentang model pembelajaran SAVI itu sendiri.
b) Mengetahui komponen-komponen serta prinsip penyusunan RPP. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terkait apa saja yang menjadi komponen serta prinsip yang harus diperhatikan ketika menyusun RPP.
c) Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberi pengetahuan terkait faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dicapai oleh siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran SAVI ini dapat:

1) Membantu memfasilitasi semua gaya belajar siswa,
2) Mempermudah siswa memahami suatu materi dalam pembelajaran,
3) Menambah motivasi belajar siswa,
4) Meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru, diantaranya berupa:

1) Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika akan melaksanakan proses pembelajaran.
2) Digunakan untuk mengatasi siswa yang memiliki masalah belajar.
3) Meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan berbagai manfaat untuk sekolah di antaranya:

1) Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah kualitas pendidikan di sekolah dengan memberikan pengetahuan dan

pemahaman penerapan model pembelajaran SAVI untuk mengatasi permasalahan hasil belajar.

2) Menambah minat orang tua untuk menyekolahkan anak di sekolah tersebut, dengan meningkatnya kualitas sekolah tersebut diharapkan juga memberi manfaat berupa meningkatnya minat orang tua untuk menyekolahkan anak di sekolah tersebut.

Bagas Subekti, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS, AUDIO, VISUAL, INTELEKTUAL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu