

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang sebagai hal yang sangat penting dan menjadi kebutuhan bagi manusia. Dikatakan penting karena dengan tujuan untuk membentuk watak dan kepribadian. Untuk membentuk watak dan kepribadian membutuhkan proses yang lama yaitu dimulai dari manusia lahir hingga dewasa. Proses pendidikan tersebut memiliki fungsi yang sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003.

Menurut Jannah, Raodatul (2011: 16) karena ilmu eksak merupakan salah satu disiplin keilmuan yang lebih mengandalkan kemampuan otak kiri, maka untuk memahaminya dibutuhkan tingkat kemampuan otak kiri yang tinggi (dominan). Sehingga, bagi mereka yang memiliki dominasi otak kanan ketimbang otak kirinya dalam daya tangkap otak, seringkali mengalami kesulitan ketika memahami pelajaran-pelajaran eksak, terutama matematika.

Selain kemampuan daya tangkap otak, anggapan yang mempengaruhi mata pelajaran matematika sulit adalah kurangnya kreativitas siswa dalam belajar. Menurut Daryanto dan Suryati (2013: 70) mendeskripsikan bahwa kreatif merupakan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah

dimiliki. Hal ini berarti kreatif harus dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Model pembelajaran *Somatic Audiotory Visualization Intellectually (SAVI)*, menurut Meiner, Dave (2000) dalam Huda, Miftahul (2013;283), merupakan pendidik, *trainer*, sekaligus penggagas model *accelerated learning*. Salah satu strategi pembelajarannya adalah apa yang dikenal dengan SAVI (*Somatic Audiotory Visualization and Intellectually*). Strategi ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Dengan model tersebut diharapkan berpengaruh pada kreativitas matematik siswa pada pelajaran matematika

Model pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu dapat membangkitkan kecerdasan terpadu dan kreativitas siswa karena menggabungkan gerak fisik dan aktivitas intelektual seperti siswa melakukan kegiatan atau mempraktikkan sesuatu (*somatic*), siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan (*auditory*), siswa melihat dan mengamati (*visualization*) dan siswa menemukan dan menyampaikan pendapat (*intellectually*). Sesuai dengan teori belajar Bruner pada tahap ekonik yang menyatakan bahwa belajar haruslah menggunakan pengetahuan motorik siswa yaitu dengan menggunakan gerak tubuh dan indra yang dimiliki oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang harus ada saat proses pembelajaran berlangsung karena dengan adanya media

pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami dan menyerap materi yang sedang disampaikan. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran multimedia yang mana dalam media ini terdapat tiga aspek yaitu visual, audio dan audiovisual. Keterkaitannya antara media ini dan model adalah dalam media ini terdapat media visual yang terdapat dalam model yaitu *visualization* yaitu dengan cara melihat siswa dapat memahami pembelajaran, audio yaitu *auditory* dilakukan dengan cara mendengar yang mana siswa dapat menangkap materi pembelajaran dengan menggunakan indra pendengaran dan audiovisual untuk merangsang pemikiran untuk menyampaikan pendapat termasuk ke dalam *intellectually* dan melakukan tindakan mempraktikkan sesuatu di depan kelas dan itu masuk kedalam *somatic*. Media dan model tersebut saling berkaitan karena di dalam model SAVI terdapat bagian-bagian dari multimedia yang dijadikan media dalam penelitian ini. Model dan media tersebut saling berkaitan untuk membantu meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri Sembungharjo 01 diperoleh hasil kurang memuaskan dengan banyaknya siswa yang tidak mencapai nilai KKM yaitu 63. Berikut adalah pemaparan hasil ulangan harian 1, untuk kelas VA terdiri dari 42 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan masih kurang memuaskan karena hanya ada 4 siswa yang tuntas dengan presentase 9,50% dan yang tidak tuntas

sebanyak 38 dengan presentase 90,50%. Sedangkan kelas VB terdapat 40 siswa, yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan hanya 6 siswa yang tuntas dengan presentase 15% dan 34 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 85%. Data tersebut diperoleh melalui hasil ulangan harian. Uraian tersebut membuktikan dalam prestasi belajar matematika masih sangat rendah di kelas V SD N Sembungharjo 01 sehingga masih memerlukan tindak lanjut untuk memperbaiki.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Kusmiyati, S.Pd. SD guru kelas VA SD N Sembungharjo 01 dan Ibu Mursiyanti, S.Pd guru kelas VB SD N Sembungharjo 01 menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika dominan dengan menggunakan metode konvensional. Pada materi bangun datar siswa sangat sulit untuk memahami soal, karena faktor pertama siswa masih kurang dalam menghafal perkalian dan pembagian 1-100, faktor kedua siswa kesulitan dalam penghafalan rumus dan penggunaannya, faktor ketiga guru belum mengkaitkan matematika dengan dunia nyata, sehingga pembelajaran kurang bermakna. Sedangkan untuk penerapan 18 karakter bangsa juga masih sulit untuk dilaksanakan. Di SD N Sembungharjo 01 dalam penerapan sikap kreatif masih 50% siswa yang dapat melaksanakannya, faktor yang melatarbelakangi yaitu siswa masih menggunakan metode yang sama sehingga kreatif siswa masih kurang. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional juga menjadi penyebab rendahnya kreativitas dan prestasi belajar siswa. Hal ini tampak pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung

melakukan aktivitas lain seperti bercanda dengan teman sebangkunya, berbicara atau bercerita sehingga suara mereka mengganggu siswa lain, dan ada juga yang sibuk menggambar atau beraktivitas sendiri. Suasana pembelajaran tidak efektif karena guru yang lebih banyak berbicara menyampaikan penjelasan satu arah, siswa dituntut mendengarkan saja. Jika tidak mendengarkan maka ada hukuman atau sanksi yang diterima.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh kreativitas dalam pembelajaran model *Somatic Audiotory Visualization and Intellectually* (SAVI) terhadap prestasi belajar matematika kelas V SD N Sembungharjo 01. Kreativitas dan prestasi belajar dipilih dalam penelitian ini karena kreativitas dan prestasi belajar siswa sangat penting dalam menunjang suatu pembelajaran. Adanya kreativitas siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar yang diharapkan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor tercapai dengan baik sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sembungharjo 01. Adapun masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Kreativitas siswa dalam proses belajar masih rendah.
- b. Guru masih menggunakan model konvensional dalam pembelajaran matematika.

- c. Prestasi siswa dalam pelajaran matematika masih rendah.
- d. Guru belum menggunakan media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada pembelajaran model *Somatic Audiotory Visualization and Intellectually (SAVI)* berbantuan multimedia.
2. Variabel dalam penelitian adalah kreativitas dan prestasi belajar matematika.
3. Penelitian dilakukan hanya di kelas V SD N Sembungharjo 01.
4. Uji pengaruh menggunakan uji perbedaan rata-rata antara kelas dengan pembelajaran model SAVI dan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Apakah kreativitas siswa pada model SAVI (*Somatic Audiotiry Visualization Actually*) berbantuan multimedia lebih baik daripada menggunakan model konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sembungharjo 01?

- b. Apakah prestasi belajar matematika model pembelajaran *SAVI (Somatic Audiotiry Visualization Actually)* berbantuan multimedia lebih baik daripada model konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sembungharjo 01?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengidentifikasi kreativitas siswa pada model *SAVI (Somatic Audiotiry Visualization Intellectually)* berbantuan multimedia lebih baik daripada menggunakan model konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sembungharjo 01.
- b. Untuk mengidentifikasi prestasi belajar matematika model pembelajaran *SAVI (Somatic Audiotiry Visualization Intellectully)* berbantuan multimedia lebih baik daripada model konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sembungharjo 01?

F. Kegunaan Penelitian

Dari tujuan penulisan diatas dapat ditemukan manfaat. Adapun manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya untuk mata pelajaran Matematika.

Bagi pihak sekolah, dapat memberikan masukan pengetahuan kepada lembaga pendidikan dasar dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam serta mempengaruhi kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, guru dapat mengerti cara mengajar mata pelajaran matematika yang lebih baik sehingga dapat ditangkap oleh siswa kelas V SD menggunakan model pembelajaran *SAVI (Somatic Audiotiry Visualization Actually)*.
- b. Bagi siswa, siswa dapat memahami mata pelajaran matematika yang tergolong pelajaran cukup sulit dan saling membantu siswa lain ketika belum mengerti atau paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Bagi peneliti, peneliti dapat mengetahui kesulitan guru untuk mengajar mata pelajaran matematika dan mengetahui kesulitan siswa untuk menerima pelajaran serta dapat memberikan solusi dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih baik.