

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis dan disengaja oleh siswa untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, atau keterampilan tertentu sehingga siswa mampu mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki dengan bantuan, arahan, bimbingan serta didikan dari guru. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan identik dengan proses belajar. Belajar diperlukan oleh setiap manusia untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, baik yang dilakukan di lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah.

Di lingkungan formal siswa belajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya masing-masing, namun proses tersebut harus mampu mencapai indikator yang telah ditentukan. Dengan demikian, proses belajar dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru bertujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil tersebut belajar bisa berupa pengetahuan, sikap ataupun keterampilan yang dapat dijadikan sebagai bekal untuk kehidupan di masa yang akan datang. Hasil tersebut tidak bisa didapatkan secara instan melainkan harus dilakukan secara terus-menerus dan harus dilakukan secara langsung oleh siswa melalui kegiatan belajar.

Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Salmeto dalam Fathurrohman dan Sulistyorini, 2012: 118). Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran disebabkan karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya, misalnya kesehatan siswa, minat siswa, tingkat kemampuan, cuaca yang mendukung, dan peran orang-orang yang berada di sekitar siswa.

Selain faktor-faktor di atas, proses pembelajaran tidak akan berhasil jika siswa tidak mampu merespon dan menyampaikan ide yang dimiliki. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran siswa membutuhkan kreativitas. Apabila tidak memiliki kreativitas, maka siswa sulit untuk maju dan berkembang. Oleh karena itu, peran kreativitas sangat besar pengaruhnya dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tugas di sekolah siswa membutuhkan dorongan yang tinggi dari dalam diri siswa agar lebih giat dan tekun dalam belajar. Faktor yang mampu merangsang seseorang untuk dapat bekerja giat disebut dengan kreativitas.

Demikian juga dalam belajar, jika kreativitas siswa tinggi untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang sebanyak-banyaknya, maka siswa akan lebih giat untuk menekuni pelajaran tersebut dan akhirnya bisa meraih prestasi belajar yang tinggi. Situasi dan kondisi yang demikian itulah peran kreativitas siswa sangat penting untuk merangsang pola pikir siswa yang positif demi menunjang keberhasilan belajar di sekolah. Dengan adanya

keaktivitas diharapkan siswa terdorong untuk semangat dan dapat memiliki keterampilan berpikir yang tinggi sehingga mampu menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah dengan baik. Prestasi belajar yang optimal juga merupakan harapan yang dicita-citakan oleh semua siswa, dan tidak cukup dicapai hanya mengandalkan kerja keras saja. Akan tetapi perlu juga kombinasi dari penguasaan beberapa tingkat kemampuan yang tinggi dan kreativitas yang besar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II A yaitu Ibu Rumiati, S.Pd. pada Hari Senin, 21 November 2016, beliau mengatakan bahwa kreativitas siswa masih rendah dan proses belajar yang belum maksimal. Kreativitas siswa yang masih rendah menunjukkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa juga masih kurang maksimal sehingga dibutuhkan indikator untuk meningkatkan kreativitas siswa. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian yaitu (1) Keterbukaan terhadap pengalaman baru, artinya siswa yang kreatif menyukai hal-hal yang baru seperti dalam pembelajaran siswa tersebut lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan model dan media serta yang berfokus pada *student centered*; (2) Kelenturan dalam berpikir, artinya siswa kreatif mampu menemukan dan menyelesaikan masalah sesuai dengan kemampuan dan caranya sendiri; (3) Kebebasan dalam ungkapan diri, artinya siswa kreatif mampu mengemukakan ide atau gagasan yang dimiliki dengan menggunakan bahasa sendiri; (4) Menghargai fantasi, artinya siswa kreatif mampu mengapresiasi setiap ide yang dimiliki dan

ide orang lain ke arah positif; (5) Minat terhadap kegiatan kreatif, artinya siswa yang kreatif memiliki ketertarikan dan gairah dalam pembelajaran sehingga siswa tersebut aktif selama pembelajaran dan memberikan respon yang baik selama proses belajar mengajar; (6) Kepercayaan terhadap gagasan sendiri, artinya siswa yang kreatif percaya bahwa gagasan yang dimiliki adalah benar sehingga dalam menyampaikan gagasan tersebut siswa merasa penuh percaya diri; dan (7) Kemandirian dalam memberikan pertimbangan, artinya siswa yang kreatif memiliki kesadaran dalam memberikan gagasan pada saat berdiskusi dan mampu menyampaikannya dengan menggunakan kalimat sendiri dengan berani.

Rendahnya kreativitas siswa saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung ditunjukkan dengan adanya siswa yang hanya mengikuti perintah-perintah guru seperti menulis, mendengarkan, dan mengerjakan soal. Siswa belum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan siswa belum bisa menyampaikan ide-ide atau hasil pemikiran mereka yang berguna bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, seperti jika siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya tidak ada siswa yang bertanya, siswa hanya diam saja karena merasa takut untuk bertanya.

Selain itu, Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran 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 lain. 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.

Melihat adanya kreativitas siswa yang masih rendah akan berdampak pada prestasi belajar siswa, karena didorong dengan minat belajar siswa yang rendah dan tidak konsentrasinya siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi prestasi siswa, seperti halnya ketika kegiatan belajar mengajar sedang berjalan siswa bermain sendiri dan bergurau dengan teman sebangkunya kemudian saat diberikan pertanyaan siswa tidak mampu menjawab karena tidak memahami materi yang sedang dipelajari. Ketika siswa tidak memahami materi maka dapat menghambat kreativitas siswa dalam pembelajaran sehingga jika kreativitas terhambat maka akan menimbulkan prestasi belajar yang kurang maksimal serta tidak sesuai yang diharapkan.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar harus berupa penyampaian materi secara konkret agar siswa mampu dengan mudah memahami materi. Sesuai dengan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget bahwa anak yang berusia 7 - 11 tahun berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana dalam pembelajaran guru harus mampu menghadirkan benda-benda konkret serta pembelajaran dipadukan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa akan lebih mudah

memahami dan menyerap materi yang disampaikan. Di sekolah dasar terdapat mata pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada siswa. Salah satunya adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu contoh dari mata pelajaran yang tidak bisa hanya menghafal saja namun siswa harus mempraktikkannya secara langsung. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang selalu ada di setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan yang menunjukkan identitas dan budaya bangsa Indonesia sesuai dengan ikrar para pemuda-pemudi Indonesia yang lebih dikenal dengan Sumpah Pemuda.

Materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di SD terdapat bermacam-macam materi seperti membaca, menulis, membuat karangan, memahami cerita, dan lain sebagainya. Materi pelajaran pada kelas II semester genap untuk materi memahami isi dongeng yang dimana materi tersebut cukup luas dan pembelajaran dilaksanakan dengan mengkaitkan beberapa materi pada mata pelajaran lain. Selain itu, siswa harus mampu memahami isi dongeng yang telah disampaikan oleh guru, dan siswa harus paham dan dapat mengemukakan kembali isi dongeng yang telah didengar dengan bahasa sendiri, dengan demikian kreativitas siswa dapat berkembang. Agar prestasi belajar siswa dalam materi dongeng dapat meningkat maka guru harus memberikan stimulus positif dan latihan kepada siswa sehingga siswa mampu memberikan respon yang baik sehingga hasil

belajarpun akan baik. Sesuai dengan teori belajar Thronndike yaitu belajar merupakan interaksi antara stimulus dan respon yang dapat menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

Namun kenyataannya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas II A SDN Muktiharjo Lor Genuk proses pembelajaran yang dilaksanakan belum maksimal sehingga prestasi belajar siswa masih kurang, pada nilai ulangan tengah semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 belum sepenuhnya tuntas dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Diketahui bahwa dari 34 siswa hanya 21 siswa yang sudah dikatakan tuntas dan 13 siswa yang belum bisa tuntas, sehingga jumlah presentasen ketuntasan belajar siswa adalah 61,76%.

Upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar pada suatu mata pelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia hendaknya guru harus semakin memperhatikan siswa, mencari strategi bahkan memberikan motivasi, membimbing siswa agar meningkatkan kreativitas dan minatnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satunya dengan mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi metode atau model pembelajaran yang lebih menarik sehing siswa lebih aktif dan kreatif .

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka sebagai guru yang baik sudah menjadi kewajiban membimbing siswa dalam kondisi apapun, dengan demikian guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa dalam pembelajaran yang berguna

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* (SAVI). Model pembelajaran ini sangat cocok dan menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa.

Kelebihan Model pembelajaran SAVI yaitu dapat membangkitkan kecerdasan terpadu dan kreativitas siswa karena menggabungkan gerak fisik dan aktivitas intelektual seperti siswa melakukan kegiatan (*somatic*), siswa mendengarkan atau menyimak penjelasan (*auditory*), siswa melihat atau mengamati (*visualization*) dan siswa menemukan dan menyampaikan pendapat (*intellectually*) (Shoimin, 2014: 182). Sesuai dengan teori belajar Bruner pada tahap ikonik yang menyatakan bahwa belajar haruslah menggunakan pengetahuan motorik siswa yaitu dengan menggunakan gerak tubuh dan indra yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, kelebihan dari model ini yaitu dapat meningkatkan kualitas prestasi belajar dan penyampaian materi pembelajaran dapat menjadi jelas dan menyenangkan karena didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik yaitu media Boneka Tangan (Bontang). Media Bontang merupakan media yang digunakan guru untuk menyampaikan cerita dongeng agar siswa merasa tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng melalui model pembelajaran SAVI dengan bantuan media Bontang (boneka tangan) di kelas II SDN Muktiharjo Lor

Genuk Kota Semarang. Kreativitas dan prestasi belajar dipilih dalam penelitian ini karena kreativitas dan prestasi belajar sangat penting dalam menunjang suatu pembelajaran, karena dengan meningkatnya sikap kreativitas diharapkan prestasi belajar juga mengalami peningkatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Apakah kreativitas dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* (SAVI) pada siswa kelas IIA SDN Muktiharjo Lor pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng?
2. Apakah prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* (SAVI) pada siswa kelas IIA SDN Muktiharjo Lor pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan penulisan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kreativitas melalui model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* (SAVI) pada siswa kelas IIA SDN Muktiharjo Lor pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.

2. Untuk meningkatkan prestasi belajar melalui model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* (SAVI) pada siswa kelas IIA SDN Muktiharjo Lor pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini secara umum yaitu:

- a. Diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Diharapkan peneliti lain dapat termotivasi dan menjadikan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* (SAVI) sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya sehingga dapat menghasilkan beragam teknik pembelajaran baru yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Sedangkan secara khusus manfaat dari penelitian tindakan kelas ini terdiri dari manfaat bagi guru, siswa, peneliti dan sekolah.

a. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- 2) Agar mendapatkan gambaran dan menjadikan suatu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar Bahasa Indonesia.
- 3) Dapat membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- 4) Menjadikan dorongan untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan dengan melaksanakan pembelajaran bermakna.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 3) Memberikan pengalaman yang berharga dalam mengembangkan potensi, bakat dan minat siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan.
- 4) Sebagai wahana dan fasilitas untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa.
- 5) Memberikan motivasi pada siswa agar gemar Bahasa Indonesia, sehingga dalam pembelajaran siswa lebih fokus dan terarah pada materi yang diajarkan.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta gambaran dalam mengenal tentang cara belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang

lebih aktif, kreatif, efektif dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

- 2) Menambah pengalaman dan kemampuan mengaplikasikan teori dan ilmu pengetahuan dalam penelitian.
- 3) Menambah pemahaman pengalaman dan penghayatan tentang proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
- 4) Memperoleh pengalaman tentang cara berpikir dan bekerja secara interdisipliner sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu dalam mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di sekolah.

d. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan kepada sekolah untuk menambah khasanah kepustakaan.
- 2) Memperoleh kesempatan untuk dapat andil dalam menyiapkan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional.
- 3) Mendapatkan bantuan pemikiran, tenaga, ilmu dan teknologi dalam merencanakan serta melaksanakan pengembangan sekolah.