

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan berupa pengajaran dan pelatihan yang dilakukan oleh manusia pada umumnya (Rasyid, 2012:4). Pengajaran dan pelatihan dapat dilakukan oleh seorang guru kepada siswa dengan cara membina, membimbing, membantu dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Tujuan-tujuan tersebut akan tercapai apabila siswa mau belajar atas dorongan diri sendiri untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan dapat dijadikan sebagai wahana bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga siswa mampu mencapai kualitas diri yang lebih baik lagi.

Pendidikan terdiri dari beberapa jalur yang dapat dilalui siswa untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan. Jalur tersebut di antaranya yaitu pendidikan non formal, informal dan formal. Pendidikan formal meliputi tiga jenjang pendidikan yaitu pendidikan Dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang melandasi untuk jenjang pendidikan menengah dan bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki serta untuk mempersiapkan siswa mengikuti pendidikan selanjutnya. Pendidikan di sekolah dasar siswa diajarkan sejumlah mata pelajaran, salah satu mata pelajaran tersebut adalah Matematika.

Hakikat matematika adalah suatu ilmu yang memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesempatan, dan pola pikir yang deduktif (Soedjadi dalam Heruman, 2010:1). Konsep matematika yang abstrak dan baru dipahami siswa dalam pembelajaran matematika perlu diberi penguatan, agar pembelajaran bertahan lama dalam ingatan siswa dan melekat dalam pola pikir serta pola tindakan siswa. Memberikan penguatan kepada siswa dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan cara belajar melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya belajar dengan menghafal serta mengingat fakta saja, karena ketika belajar hanya sekedar menghafal maka akan mudah dilupakan oleh siswa.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif, siswa Sekolah Dasar berada pada fase operasional konkret (Mujtahidin, 2014:106). Ciri-ciri umum anak operasional konkret adalah anak masih cenderung praktis, konkret, dan terikat pada dunia keseharian yang dapat ditangkap oleh panca indera. Adanya hal tersebut maka dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran untuk dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Seorang guru dalam kegiatan pembelajaran matematika hendaknya juga dapat menyajikan pembelajaran dengan menggunakan model dan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Namun kenyataannya, di dalam proses pembelajaran khususnya matematika siswa masih mengalami masalah dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas II di

SD Negeri Pademawu Barat 1 pada tanggal 06 November 2017 yang menghasilkan bahwa proses pembelajaran matematika masih sulit dipahami siswa. Ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mengerjakan soal matematika, pemahaman siswa terhadap penjelasan guru masih kurang. Siswa dalam pembelajaran kurang berkonsentrasi dan juga kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dan penugasan secara terus menerus, jarang menggunakan metode dan model pembelajaran yang lain dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu guru juga jarang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran hanya terbatas menggunakan buku paket saja, sehingga siswa mungkin merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran matematika di SD tersebut akan berdampak pada hasil dan motivasi belajar siswa yang rendah. Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Jika siswa sudah tidak memiliki kemauan belajar maka hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal. Berdasarkan masalah-masalah tersebut guru membutuhkan suatu alternatif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Alternatif yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan cocok untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut yaitu menggunakan model SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual).

Model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa (Shoimin, 2011:177). Penerapan model pembelajaran SAVI menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, artinya siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan guru menyampaikan materi melalui ceramah saja. Siswa disini akan melakukan suatu gerakan fisik dan melibatkan semua indera yang dimiliki dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penerapan model SAVI diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Mengenai gambaran hasil belajar siswa menurut Blomm (dalam Anitah, 2009:2.19) mencangkup dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, namun dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi pada aspek kognitifnya saja. Motivasi dan hasil belajar matematika siswa dapat meningkat apabila dalam kegiatan pembelajaran seorang guru menggunakan model pembelajaran yang tepat serta memanfaatkan media yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi secara konkret. Media yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi mengelompokkan bangun datar adalah media *flash card*.

Media *flash card* merupakan “kartu kecil yang berisi gambar atau teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntut siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar atau teks tersebut” (Arsyad, 2014:115). Media *flash card* ini dapat diimplementasikan dengan cara belajar sambil bermain. Diharapkan

dengan menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Jika siswa sudah memiliki kemauan untuk belajar maka, kemungkinan akan berdampak pada hasil belajar siswa yang tinggi. Proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flash card*, diduga memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada ranah kognitif.

Penelitian yang mendukung penelitian ini di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Utama, dkk (2014) dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran SAVI berbasis *Open Ended* dan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Sukawati tahun ajaran 2013/2014. Menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan model SAVI berbasis *Open Ended* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional ($x = 72,42 > x = 66,75$). Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model SAVI berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Sukawati tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Komalasari (2016) dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flash card math* terhadap hasil belajar matematika. Penelitiannya tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa meningkat. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa. Nilai rata-rata siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan

menggunakan media *flash card math* secara signifikan lebih tinggi yaitu 2,8581 > 2,0017 dibandingkan dengan rata-rata nilai siswa yang pembelajaran matematika yang menggunakan media konvensional.

Penelitian lain yang juga mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rimalastari, dkk (2017) dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan *macromedia flash* berbasis *lesson study* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Sungai Raya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 79,4%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan *macromedia flash* berbasis *lesson study* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka model pembelajaran SAVI berbantuan media *flash card* diduga akan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa jika dibandingkan dengan metode mengajar guru yang diterapkan di kelas selama ini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian eksperimen. Penelitian tersebut berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran SAVI berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Pademawu Barat I”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Pademawu Barat 1?
- 2) Bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Pademawu Barat 1 dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flash card*?

1.3 Tujuan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Pademawu Barat I.
- 2) Untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Pademawu Barat I dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flash card*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang akan di dapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru di sekolah untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik lagi. Manfaat teoritis lainnya yaitu untuk mengetahui kebenaran bahwa model SAVI berbantuan media *flash card* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa kelas II SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memperoleh pengalaman dan suasana pembelajaran yang berbeda melalui model pembelajaran yang tidak seperti biasanya digunakan oleh guru di kelas. Pembelajaran yang didapat juga menarik dan menyenangkan karena adanya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik dan dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

b) Bagi guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan,

sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan dan hasil belajarnya juga maksimal.

c) Bagi sekolah

- 1) Untuk meningkatkan kualitas belajar matematika di sekolah dasar.
- 2) Dapat dijadikan sebagai masukan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model SAVI di sekolah dasar.

1.5 Hipotesis

Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka disusun hipotesis penelitian sebagai berikut.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Pademawu Barat I.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Pademawu Barat I.