

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia telah memasuki era industri baru yang ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Para pakar menyebut ini sebagai era revolusi industri 4.0. Perubahan dinamika laju pergerakan yang semula tersentralisasi bahwa manusia sebagai subyek vital dalam tumbuh dan berkembangnya denyut nadi perekonomian telah mengalami pergeseran secara perlahan tapi pasti tergantikan oleh otomatisasi mekanis dan digitalisasi teknologi dalam menggerakkan roda kehidupan.

Merujuk hasil penelitian dari McKinsey pada 2016 bahwa dampak dari *digital technology* menuju revolusi industri 4.0 dalam lima tahun kedepan akan ada 52,6 juta jenis pekerjaan akan mengalami pergeseran atau hilang dari muka bumi. Hasil penelitian ini memberikan pesan bahwa setiap diri yang masih ingin mempunyai eksistensi diri dalam kompetisi global harus mempersiapkan mental dan skill yang mempunyai keunggulan persaingan (*competitive advantage*) dari lainnya.

Jalan utama mempersiapkan *skill* yang paling mudah ditempuh adalah mempunyai perilaku yang baik (*behavioral attitude*), menaikan kompetensi diri dan memiliki semangat literasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi, cara belajar mengajar di era revolusi industri 4.0 juga mengalami perubahan. Internet dan komputer menjadi sarana yang akan memudahkan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang dulunya harus dilakukan dengan tatap muka secara

langsung antara guru dan siswa, kini pada era revolusi industri 4.0 pembelajaran dapat dilakukan dengan kelas *online* melalui media sosial atau media lainnya yang mendukung proses pembelajaran *online*. Namun pada revolusi industri 4.0 masih banyak terjadi kesenjangan sosial dimana pada revolusi industri 4.0 masih berfokus pada kemajuan industri saja dimana resiko yang akan muncul berkurangnya sumber daya manusia.

Sebenarnya, konsep revolusi industri 4.0 dan era *society* 5.0 tidak memiliki perbedaan yang jauh. Revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intellegent*) sedangkan era *society* 5.0 memfokuskan kepada komponen manusianya. Konsep era *society* 5.0 ini, menjadi inovasi baru dari *society* 1.0 sampai *society* 4.0 dalam sejarah peradaban manusia.

Pada bidang pendidikan di era *society* 5.0 bisa jadi siswa atau mahasiswa dalam proses pembelajarannya langsung berhadapan dengan robot yang khusus dirancang untuk menggantikan pendidik atau dikendalikan oleh pendidik dari jarak jauh. Bukan tidak mungkin proses belajar mengajar bisa terjadi dimana saja dan kapan saja baik itu dengan adanya pengajar ataupun tidak.

Era *society* 5.0 adalah era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Internet bukan hanya sebagai informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. Sehingga perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi pada kemudian hari. Institusi pendidikan yang dikategorikan unggulan di Indonesia pun belum menerapkan sistem industri 4.0 dan *society* 5.0 ini. Dari mulai sistem pendidikannya, cara berinteraksi pendidik dan yang terdidik, serta pemupukan paradigma berpikir modernnya.

Selain peran peserta didik dan teknologi, tenaga pendidik yang profesional dan berkompoten juga akan sangat berpengaruh untuk masa depan dunia kependidikan di era revolusi industri 5.0. Konsep *society 5.0* menjadikan manusia sebagai sumber inovasi, dimana tidak hanya terbatas untuk faktor manufaktur/industri tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual. Kondisi kehidupan masyarakat era *society 5.0* sangat berpengaruh terhadap segala bidang kehidupan manusia termasuk pada bidang pendidikan, sehingga pendidik harus lebih meningkatkan kompetensi diri.

Peran guru yang tidak akan pernah bisa digantikan oleh teknologi, diantaranya adalah interaksi secara langsung di kelas, ikatan emosional antara guru dan peserta didik, dan juga penanaman karakter dan teladan seorang guru. Karakter ialah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, serta merupakan “mesin” yang mendorong bagaimana seseorang itu bertindak, bersikap, berucap dan merespon sesuatu (Juwita, 2020:73).

Observasi awal yang dilakukan terkait masalah hasil belajar siswa materi keberagaman suku, agama, ras, dan antar golongan dalam bingkai bhinneka tunggal ika. Observasi dilakukan pada tanggal 2-7 September 2021 ditemukan peneliti bahwa guru PKn di MTS Negeri 2 Asahan menyikapi pembelajaran *daring* tidak menggunakan media teknologi yang menarik. Penggunaan media belajar yang dilakukan guru masih sebatas penggunaan media sosial melalui *facebook (messenger)*, kemudian *whatsapp group* dimana pembagian tugas dilakukan melalui *whatsapp group* dan bentuk tugas juga sebatas menjawab soal

dan mencatat sehingga menurut peneliti pengaruh era *society 5.0* pendidikan belum terlaksana oleh pelaku pendidikan di MTS Negeri 2 Asahan.

Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa di MTS Negeri 2 Asahan karena siswa banyak sekali mengabaikan pembelajaran yang diberikan guru dan pengerjaan tugas asal jadi karena kurangnya nilai karakter disiplin, mandiri, dan kejujuran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah memperoleh suatu pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri 2 Asahan pada muatan PPKn dan memuaskan, karena masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai harian pada materi keberagaman suku, agama, ras, dan antar golongan dalam bingkai bhinneka tunggal ika dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75 seperti data dibawah ini :

Tabel 1.1 Nilai Harian 2021/2022 Semester Ganjil

No	Kelas	Jumlah siswa	Tidak Tuntas	Tuntas
1	Kelas VII-1	32	7	25
2	Kelas VII-2	31	8	23
3	Kelas VII-3	31	11	20
4	Kelas VII-4	32	2	30
5	Kelas VII-5	36	10	26
6	Kelas VII-6	36	12	24

(Sumber : Guru PPKn MTSN 2 Asahan)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada beberapa peserta didik kelas VII di MTS Negeri 2 Asahan banyak dari mereka tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran materi keberagaman suku, agama, ras, dan antar golongan dalam bingkai bhinneka tunggal ika. Siswa juga mengeluhkan kadang-kadang merasa malas mengerjakan tugas catatan dan tugas soal karena bosannya mengerjakan di rumah.

Bisa dilihat tabel hasil belajar di tabel 1.1. dimana jumlah siswa yang tuntas memang lebih banyak, tetapi angka yang tidak tuntas dalam hasil belajar juga lumayan besar, hal ini disebabkan karena siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan PPKn, kemudian siswa tidak mengaplikasikan apa yang dijelaskan guru dalam kehidupan sehari-hari, kurangnya bertanya dan rasa ingin tahu siswa, dan siswa tidak memiliki minat membaca sehingga informasi dari teks buku sering diabaikan. Hasil belajar ini merupakan permasalahan utama yang harus diselesaikan karena pembelajaran PPKn sangat penting untuk menumbuhkan sikap kewarganegaraan generasi penerus bangsa. Tentunya studi ini sangat mendukung untuk membentuk mental dan kepribadian siswa menjadi mental yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

Masalah lainnya yang ditemukan adalah, penggunaan model belajar yang dilakukan guru terhadap peserta didik masih terbilang lebih banyak pelaksanaan secara konvensional apalagi pada tatap muka terbatas dimana guru banyak menyampaikan pendapat, menjelaskan materi saja. Lebih banyak ceramah dibandingkan pemecahan masalah oleh peserta didik.

Pada era *society 5.0*. perubahan yang dibuat bukan hanya cara mengajar, namun yang terpenting adalah perubahan dalam perspektif konsep pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum untuk saat ini dan masa depan harus melengkapi kemampuan peserta didik dalam dimensi pedagogik, keterampilan hidup, kemampuan untuk hidup bersama (kolaborasi) dan berpikir kritis dan kreatif. Mengembangkan *soft skill* dan *transversal skill*, serta keterampilan tidak terlihat yang berguna dalam banyak situasi kerja seperti

keterampilan interpersonal, hidup bersama, kemampuan menjadi warga negara yang berpikiran global, serta literasi media dan informasi.

Masalah *soft skills* masih menjadi hal yang sering terjadi di kelas VII MTS Negeri 2 Asahan, dimana proses penanaman nilai-nilai karakter melalui mata pelajaran PKn berjalan cukup baik dengan menggunakan pendekatan belajar. Pendekatan belajar yang dilakukan erat dengan penanaman nilai dengan keteladanan, penguatan positif dan negatif. 1) Salah satu yang terjadi dalam pembelajaran PKn adalah membiasakan musyawarah dalam menyelesaikan masalah. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, demokratis, semangat kebangsaan, cinta tanah air, peduli lingkungan, dan tanggung jawab. 2) Hambatan dalam penanaman nilai karakter adalah bahwa guru terkadang masih memprioritaskan penyelesaian materi tanpa memperhatikan aspek penanaman nilai-nilai karakter sulit dikontrol. 3) Upaya yang sudah dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut adalah memberikan tugas yang merangsang penanaman nilai-nilai karakter namun penunjukan karakter itu sendiri masih belum terbentuk dalam diri anak secara menyeluruh.

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visual, intellectual*) dengan bantuan media yang inovatif. Menurut Suherman (2009:78) pembelajaran SAVI adalah pembelajaran dengan memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki peserta didik. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan dari *somatic* yang bermakna gerakan tubuh atau aktivitas fisik artinya belajar dengan mengalami dan melakukan; *auditory* bermakna mendengarkan artinya belajar haruslah dengan

melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi; *Visual* bermakna melihat artinya belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *intellectual* bermakna kemampuan berfikir, belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi dan memecahkan masalah.

Secara umum, menurut Meier SAVI merupakan model pembelajaran yang mengombinasikan gerakan motorik (fisik), aktivitas intelek, dan mendayagunakan seluruh indra yang dimiliki oleh peserta didik dalam rangka menyelesaikan permasalahan matematika melalui berpikir kreatif. Secara lebih spesifik, model pembelajaran ini dapat diartikan berdasarkan penyusun dari singkatan SAVI itu sendiri (Sutrisno, 2013:662-663).

Guru hendaknya melakukan inovasi dalam pembelajaran dan menggunakan pendekatan mengajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Guru hendaknya mengkreasikan pembelajaran dengan cara menerapkan model pembelajaran yang inovatif salah satunya model SAVI dan didukung media yang relevan (Kurnianingsih, 2020:131). Penggunaan media dalam penelitian ini ditekankan pada media video dan *power point*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Era *Society* 5.0 Pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) Dan Nilai Karakter Siswa Terhadap Hasil Belajar Kelas VII MTs Negeri 2 Asahan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran SAVI belum pernah dilaksanakan, terlebih pembelajaran SAVI masih terbilang baru.
2. Penanaman Nilai Karakter masih tergolong rendah diakibatkan guru tidak memperhatikan aspek kedisiplinan terhadap siswa.
3. Pemahaman guru terhadap model pembelajaran SAVI masih belum menyeluruh sehingga siswa masih belum bisa memahami konsep dari materi pembelajaran PPKn.
4. Rendahnya hasil belajar PPKn siswa sehingga dibutuhkan perbaikan dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif.
5. Penggunaan media dalam belajar PPKn masih terbatas.
6. Guru mengeluhkan sulitnya mencapai tujuan pembelajaran dalam pembinaan *soft skills* pada peserta didik dengan keadaan belajar pada masa pandemik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada beberapa hal supaya terarah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu melihat hasil belajar PPKn siswa dan melihat pembentukan nilai karakter. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran SAVI yang berorientasi pada penggunaan media yang berbeda. Selanjutnya model SAVI dipengaruhi oleh era *society 5.0*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran SAVI pada era society 5.0 terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media vidio dan power point pada siswa MTs Negeri 2 Asahan ?
2. Apakah hasil belajar siswa yang memiliki nilai karakter tinggi yang dipengaruhi model pembelajaran SAVI pada era society 5.0 menggunakan media vidio lebih baik dari pada menggunakan media power point pada siswa MTs Negeri 2 Asahan ?
3. Apakah hasil belajar siswa yang memiliki nilai karakter rendah yang dipengaruhi model pembelajaran SAVI terhadap era society 5.0 menggunakan media power point lebih baik dibandingkan menggunakan media vidio pada siswa MTs Negeri 2 Asahan ?
4. Apakah terdapat interaksi antara pengaruh model pembelajaran SAVI pada era society 5.0 dan nilai karakter siswa terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri 2 Asahan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh fakta empirik tentang :

1. Untuk mengetahui terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran SAVI pada era society 5.0 terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media vidio dan power point pada siswa MTs Negeri 2 Asahan.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang memiliki nilai karakter tinggi yang dipengaruhi model pembelajaran SAVI pada era *society 5.0* menggunakan media video lebih baik dari pada menggunakan media power point pada siswa MTs Negeri 2 Asahan.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang memiliki nilai karakter rendah yang dipengaruhi model pembelajaran SAVI terhadap era *society 5.0* menggunakan media power point lebih baik dibandingkan menggunakan media video pada siswa MTs Negeri 2 Asahan.
4. Untuk mengetahui terdapat interaksi antara pengaruh model pembelajaran SAVI pada era *society 5.0* dan nilai karakter siswa terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri 2 Asahan

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan, serta dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

a) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini manfaat yang bermanfaat langsung seperti:

1. Bagi sekolah, model pembelajaran SAVI yang dipengaruhi era *society 5.0* harus terlaksana memenuhi kaidah pelaksanaan dalam kurikulum 2013.

2. Bagi guru, sebagai gambaran bahwa model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar dan nilai karakter peserta didik sehingga guru harus selektif dalam memilih model pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa dan nilai karakter siswa.

b) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah manfaat yang berpengaruh langsung terhadap ilmu pengetahuan seperti:

1. Bagi MGMP, Penelitian ini dapat dijadikan sebagai evaluasi bahwasannya guru dapat melaksanakan model SAVI sebagai alternatif model yang inovatif.
2. Bagi Dinas Pendidikan, Penelitian ini dapat dijadikan evaluasi bahwasannya pelaksanaan pembelajaran dengan capaian nilai karakter peserta didik dapat diperbaiki dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.
3. Bagi peneliti berikut, teori, literature dan hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian tentang model pembelajaran dan nilai karakter peserta didik.

THE
Character Building
UNIVERSITY