

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang paling mendesak dalam pengembangan karakter dan sumber daya bangsa Indonesia. Meningkatkan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan handal merupakan tantangan bagi Indonesia sebagai negara berkembang. Inilah sebabnya mengapa masyarakat harus bersaing dalam lingkungan global, baik nasional maupun internasional. Oleh karena itu, diperlukan sebuah wadah yang dapat melahirkan generasi muda yang handal dan berkualitas, salah satunya melalui dunia pendidikan.

Pada abad ke-21, kemajuan teknologi dan informasi telah memasuki bidang pendidikan. Menurut (Wijaya, Sudjimat, and Nyoto 2016) salah satu wujud usaha pemerintah dalam menghadapi tuntutan abad ke-21 dibidang pendidikan yaitu merumuskan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi berpikir kritis dan penyelesaian masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi. Kompetensi yang diistilahkan dengan 4C (*Creativity, Critical thinking, Communicative* dan *Collaborative*). Kompetensi ini dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan pendidikan. Kompetensi-kompetensi tersebut didapatkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Semua *stakeholder* tentunya harus berperan aktif dalam mewujudkan cita-cita bangsa, mulai dari pemerintah, sekolah, maupun orang tua. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki andil besar, terutama guru. Guru adalah pihak yang secara langsung mendidik siswa. Kehadirannya dianggap mampu menciptakan generasi penerus yang cerdas.

Menurut (Sembiring & Mailani, 2024) kegiatan belajar dilakukan untuk menciptakan perubahan perilaku seseorang yang belajar dengan minat sehingga memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan pengukuran dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar individu, mencakup keberhasilan kognitif, afektif dan psikomotorik. Meningkatkan hasil belajar siswa bukanlah suatu hal yang mudah, sehingga diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran bermakna yang membuat siswa tetap tertarik untuk belajar. Penerapan model dan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran ialah suatu rencana atau pola yang dapat dipakai untuk membangun kurikulum, untuk merancang bahan pembelajaran yang dibutuhkan, serta untuk memandu pengajaran di dalam kelas atau situasi pembelajaran yang lain. Sedangkan pandangan Joyce sejalan dengan Supriyono bahwa model pembelajaran ialah pola yang dipakai untuk penyusunan kurikulum, pengaturan materi, dan memberi petunjuk kepada guru di dalam kelas (Nafi'ah, 2018:17). Oleh sebab itu memakai model pembelajaran yang kurang tepat dapat berpengaruh terhadap kesulitan peserta didik dalam memahami dan mengerjakan soal, maka dari itu menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat menuntun siswa untuk kreatif dan dapat bekerjasama dalam kelompok sehingga membuat peserta didik mendapat hasil belajar yang maksimal.

Ada banyak model pembelajaran yang bisa digunakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien. Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efisien, guru kelas harus mengurangi metode ceramah dan mulai mengembangkan metode lain dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini

sejalan dengan pendapat (Shoimin, 2016:177) bahwa *Somatic Auditory Intellectually* (SAVI) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan aktivitas fisik dan intelektual sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Anas & Syafitri, 2019:39) bahwa model SAVI adalah model yang memanfaatkan semua panca indera siswa dan pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan gerak fisik dan intelektual sehingga suasana belajar akan menyenangkan, bermakna dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Model SAVI merupakan model pembelajaran yang merepresentasikan gerakan tubuh, pendengaran, penglihatan dan kecerdasan otak. Model pembelajaran SAVI ini memanfaatkan semua alat sensorik yang dimiliki siswa. Model pembelajaran dengan model SAVI dianggap baik jika melibatkan seluruh anggota tubuh, emosi dan seluruh indera. Sehingga model SAVI adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan siswa diberi kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan dengan bantuan alat indera yang dimiliki siswa. Dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta mengkonstruksi pengetahuannya sendiri akan membuat materi pembelajaran lebih melekat dan bermakna bagi siswa, siswa tidak lagi pasif dalam pembelajaran dan tidak mudah bosan.

Sedangkan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetick* (VAK) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan dengan melatih dan mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki oleh masing-masing siswa, dimana hal ini dilakukan dengan mengoptimalkan ketiga modalitas yang dimiliki oleh setiap manusia untuk menyerap dan mengolah informasi.

Model pembelajaran *visual, auditory, kinesthetic* atau VAK adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan tiga modalitas belajar untuk menjadikan isi belajar terasa nyaman (Shoimin, 2016:226). Siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, terdapat siswa visual, siswa auditori dan siswa kinestetik. Siswa visual akan lebih suka dan paham jika guru menggunakan media yang dilihat, siswa auditori lebih paham dengan cara mendengar dan siswa kinestetik lebih paham dengan melakukan. Model VAK ini memfasilitasi ketiga gaya belajar sehingga dengan penerapannya dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan penerapan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga melihat dan melakukan sehingga pembelajaran akan lebih menarik, mendorong keaktifan siswa dan memotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Sebagai seorang guru, tentunya sudah menjadi kewajiban dan tugas guru untuk menciptakan sistem pembelajaran yang kreatif. Sebab, kreatifitas dalam pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Sering ditemukan dilapangan bahwa guru menguasai materi pelajaran dengan baik, namun tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.

Melalui pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, tetapi siswa juga mencari tahu secara langsung apa yang sedang dipelajari melalui kegiatan percobaan. IPAS adalah sejumlah proses kegiatan untuk mengumpulkan informasi secara sistematis tentang dunia sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tidak hanya sebatas penyampaian materi saja, tetapi juga dibutuhkan aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui kegiatan percobaan atau observasi yang memanfaatkan lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi di kelas IV-A dan IV-C rata-rata dari kedua kelas yang tuntas dan tidak tuntas KKM untuk mata pelajaran IPAS disajikan pada bentuk tabel di bawah ini, data diperoleh dari nilai Ulangan Harian (UH) ganjil SD Swasta Al-Ulum Medan T.A 2024/2025 dengan nilai KKM 70.

**Tabel 1. 1 Tabel Persentase Ketuntasan UTS muatan IPAS**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketentuan			
		Tuntas ( $\geq 75$ )		Tidak Tuntas ( $< 75$ )	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
IV-A	26 siswa	10	38,46%	16	61,54%
IV-C	23 siswa	11	47,83%	12	52,17%

Berdasarkan tabel nilai UH diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS kelas IV SD Swasta Al-Ulum Medan saat UH. Sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan yaitu 70. Hal ini terlihat dari jumlah peserta didik yang tuntas pada kelas IV-A sebanyak 10 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa, kemudian di kelas IV-C siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa. Sehingga jika di persentasekan, siswa kelas IV-A yang memperoleh nilai tuntas hanya 38,46% dan kelas IV-C sebanyak 47,83%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kedua kelas yaitu kelas IV-A dan kelas IV-C SD Swasta Al-Ulum tersebut masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di SD Swasta Al-Ulum Medan guru masih menggunakan pembelajaran satu arah dimana guru

menjelaskan di depan kelas dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa model yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang bervariasi dimana guru menjelaskan materi di depan kelas peserta didik mendengarkan, tidak ada interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di dalam kelas terkesan monoton dan membuat peserta didik mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Atas dasar permasalahan yang sudah dipaparkan diatas penulis tertarik mengangkat suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Swasta Al-Ulum Medan.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah

1. Pembelajaran di kelas harus mengurangi metode ceramah dan mencoba model lain untuk melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar sebagian peserta didik masih tergolong rendah tidak tuntas pada mata pelajaran IPAS.
3. Peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pelajaran IPAS.
4. Model yang digunakan dalam pembelajaran tidak bervariasi dalam mengajar pelajaran IPAS.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan suatu masalah diimplementasikan dalam menghindari penyimpangan ataupun perluasan pokok masalah agar penelitian akan tercapai.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK).
2. Materi yang diteliti adalah ‘Bagaimana Wujud Benda Berubah?’
3. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV saat proses pembelajaran menggunakan pengukuran hasil belajar melalui *pre-test* dan *posttest*.
4. Hasil belajar yang dinilai yaitu ranah kognitif siswa.

### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang serta identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini merupakan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi ‘Bagaimana Wujud Benda Berubah?’ pada SD Swasta Al-Ulum Medan?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi ‘Bagaimana Wujud Benda Berubah?’ pada SD Swasta Al-Ulum Medan?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi ‘Bagaimana Wujud Benda Berubah?’ pada SD Swasta Al-Ulum Medan?

*Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV ‘Bagaimana Wujud Benda Berubah?’ pada SD Swasta Al-Ulum Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi ‘Bagaimana Wujud Benda Berubah?’ di SD Swasta Al-Ulum Medan
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi ‘Bagaimana Wujud Benda Berubah?’ di SD Swasta Al-Ulum Medan
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV materi ‘Bagaimana Wujud Benda Berubah?’ di SD Swasta Al-Ulum Medan

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan sebagai pedoman yang dapat memberikan informasi adanya

pengaruh model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK)

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) di kelas IV SD Swasta Al-Ulum Medan.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran yang diperuntukkan guru-guru dalam merencanakan rancangan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya pada model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK)

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran yang jelas tentang pembelajaran IPAS dengan penerapan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) dan *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) serta mengimplementasikan kemampuan yang telah didapat selama menjalani perkuliahan dan mempelajari pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS.