

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Pendidikan merupakan tujuan utama setiap bangsa, bangsa yang sedang melaksanakan pembangunan di segala baik fisik maupun mental. Sesuai dengan kondisi negara yang sedang membangun, maka dalam bidang terus ditingkatkan, termasuk juga upaya penyempurnaan dan pembangunan dalam bidang pendidikan demi tercapainya tujuan pendidikan. Peranan guru sangatlah penting dalam keberhasilan suatu proses belajar mengajar dikatakan baik apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Banyak kritikan yang ditujukan kepada cara guru yang mengajar yang terlalu menekankan pada penguasaan sejumlah materi/konsep belaka. Disebabkan dominannya proses pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran yang konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*). Padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, oleh karena itu perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasinya serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Berdasarkan pengalaman mengajar peneliti selama melaksanakan PPLT mulai bulan Agustus hingga November tahun 2015 di SD 101776 Sampali, Kabupaten Deli Serdang, peneliti melihat siswa pasif dalam pembelajaran matematika. Saat berlangsungnya proses pembelajaran matematika di kelas kurangnya keaktifan siswa dalam pengerjaan tugas secara kelompok, siswa terlihat kurang berpartisipasi dalam kelompoknya, ada siswa yang hanya duduk diam di dalam kelompoknya, ada juga yang mengganggu temannya yang lain di dalam kelompok. Dalam mempersentasikan hasil kerja kelompok juga siswa kurang berpartisipasi, banyak siswa yang tidak mau tampil ke depan kelas untuk bertanggungjawabkan hasil kerja kelompok siswa.

Hasil observasi awal penulis di SD Negeri 101776 Sampali selama 1 minggu. Dari hasil data yang didapat bahwa jumlah siswa pada kelas IV<sup>A</sup> yang berjumlah 30 orang siswa yang terdiri dari laki-laki 10 orang dan perempuan 20 orang. Dari hasil penelitian yang peneliti ambil bahwa KKM yang ada di SD Negeri 101776 Sampali yaitu 65, nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Matematika hanya mencapai 55 atau belum tuntas, dapat terlihat aktivitas belajar siswa pada pelajaran Matematika masih rendah. Hal ini terlihat ketika guru mengajar ada siswa yang ribut di kelas, ada mengganggu temannya, ada menguap, ada yang sibuk dengan permainan kartu gambar di dalam laci, tidak bersemangat dalam mengerjakan soal-soal, dan banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Tujuan pembelajaran matematika adalah bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri. Tetapi juga karena matematika memiliki banyak tujuan yaitu: melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan aktivitas dan kreatif yang melibatkan imajinasi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta coba-coba, kemampuan memecahkan masalah, mampu mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui catatan grafik, peta, diagram, dan lain sebagainya.

Melihat banyaknya kegunaan yang didapat dalam mempelajari matematika seharusnya matematika menjadi pelajaran yang paling diminati oleh siswa. Namun pada kenyataannya, matematika tidak menjadi pelajaran yang disenangi siswa melainkan menjadi suatu pelajaran yang membosankan bagi siswa. Bahkan aktivitas belajar siswa dalam belajar matematika masih rendah. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa akan lebih meningkat, disebabkan siswa bukan sebagai pendengar melainkan sebagai pelaku, dengan demikian pembelajaran akan mudah diingat serta tujuan pembelajaran akan tercapai aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengamati demonstrasi, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru, dan bisa bekerja sama dengan siswa lain.

Berdasarkan pengalaman peneliti sewaktu PPLT di SD Negeri 101776 Sampali ditemukan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika

disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru kurang menuntut siswa untuk berperan aktif. Model pembelajaran yang digunakan guru menjadikan siswa sebagai penerima pembelajaran dan gurulah yang lebih berperan pada saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran pun bisa dikatakan kurang variaif, karena model pembelajaran yaitu yang digunakan itu-itu saja secara berulang-ulang.

Dengan demikian diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (SAVI)* yang mengaitkan seluruh kerja sistem manusia yang menerapkan pembelajaran dengan mengalami dan melakukan, melibatkan emosi, seluruh tubuh, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, serta menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas khususnya pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (SAVI)* di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali T.A 2015/2016”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan guru cenderung *teacher-centered* (berpusat pada guru).

2. Siswa pasif dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Matematika.
3. Hasil belajar Matematika masih dibawah KKM.
4. Aktivitas siswa dalam ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dalam pelajaran Matematika masih rendah.
5. Model pembelajaran yang digunakan kurang variatif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Bertolak dari identifikasi masalah, maka peneliti merasa perlu membatasi pada suatu permasalahan penelitian agar lebih terfokus sehingga jelas arah dan tujuannya. Maka yang akan menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectualy* (SAVI) Pada Materi Pokok Bangun Ruang Sederhana Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali T.A 2015/2016”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectualy* (SAVI) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada materi pokok Bangun Ruang Sederhana di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali T.A 2015/2016?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

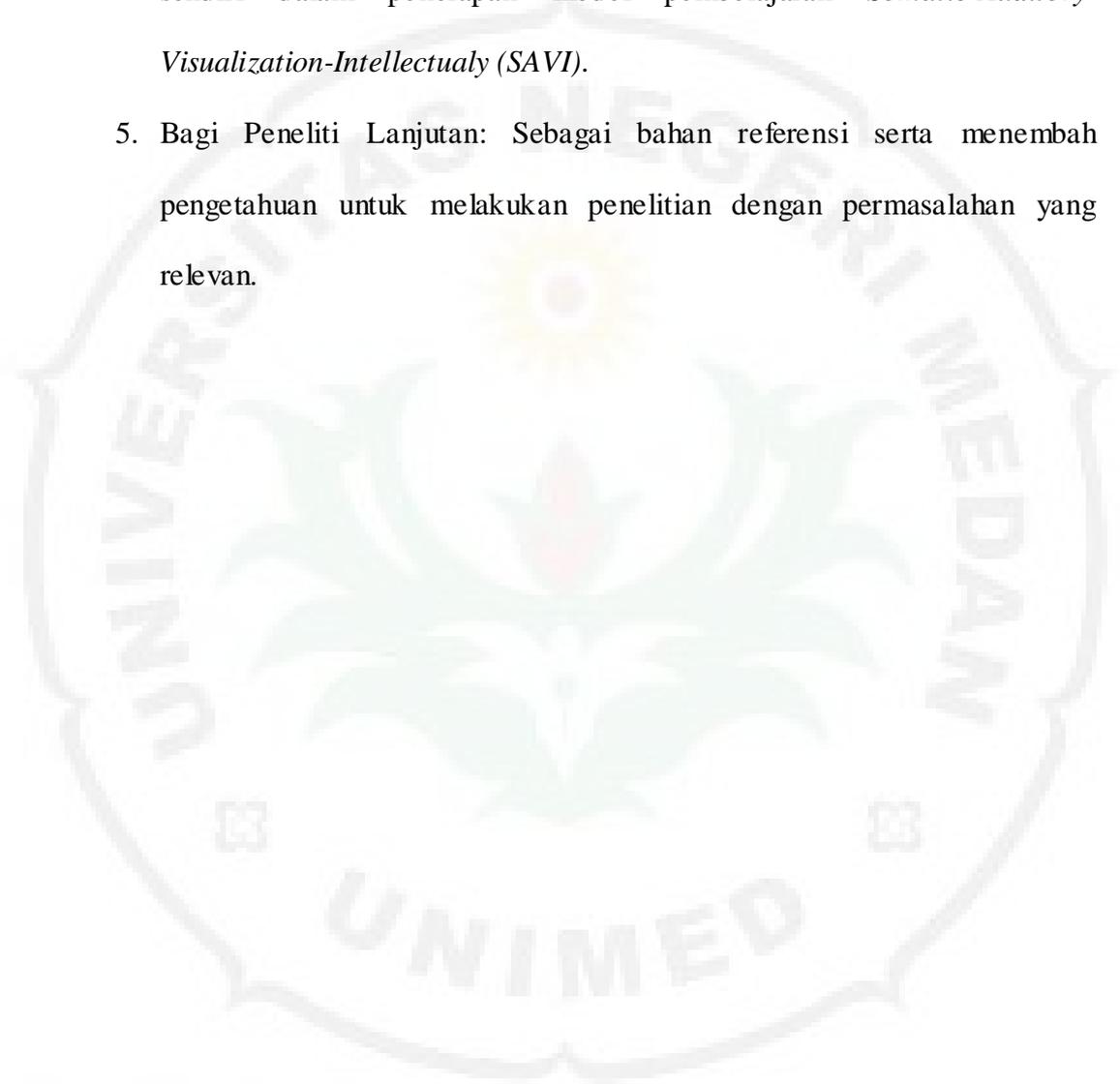
Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 101776 Sampali T.A 2015/2016 dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (SAVI)* pada mata pelajaran Matematika pada materi pokok Bangun Ruang Sederhana.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan masukan yang berarti terhadap kualitas pendidikan, terutama:

1. Bagi siswa, melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (SAVI)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya pada pokok bahasan jaring-jaring kubus dan balok.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (SAVI)* sehingga diharapkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika meningkat.
3. Bagi sekolah: sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolahnya dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (SAVI)* khususnya pada mata pelajaran Matematika.

4. Bagi Peneliti: Menambah pengetahuan dan keterampilan bagi peneliti sendiri dalam penerapan model pembelajaran *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectualy (SAVI)*.
5. Bagi Peneliti Lanjutan: Sebagai bahan referensi serta menambah pengetahuan untuk melakukan penelitian dengan permasalahan yang relevan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY