

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau yang biasa disebut sains merupakan salah satu mata pelajaran yang sudah diajarkan sejak bangku Sekolah Dasar (SD). IPA atau sains ini mempelajari berbagai gejala-gejala alam. Mata pelajaran ini cangkupannya sangat luas dalam mempelajari gejala-gejala alam. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya (Trianto, 2011: 136).

Siswa mempelajari gejala-gejala alam dan juga mempelajari diri sendiri maka IPA diberikan kepada siswa sejak bangku sekolah paling rendah. Siswa diberikan praktek atau percobaan pada saat pembelajaran IPA yang memungkinkan untuk melakukan percobaan agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Guru diharapkan mengemas pembelajaran IPA agar terlihat menarik, efektif, dan efisien.

Rasa ingin tahu siswa kelas IVA SDN 3 Pageraji tergolong rendah yang disebabkan oleh kurang antusiasnya siswa dalam pembelajaran. Siswa kurang tertarik dengan hal baru yang baru didengar dan diajarkan. Rasa ingin tahu siswa yang rendah juga disebabkan oleh sumber belajar yang dipelajari siswa. Sumber belajar siswa hanya dari buku yang disediakan di sekolah dan siswa kurang berupaya untuk mencari sumber belajar yang lainnya. Rasa ingin

tahu yang rendah ini mempengaruhi prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa menjadi rendah pula.

Gaya merupakan salah satu materi di dalam pembelajaran IPA. Materi gaya dapat tersampaikan kepada siswa melalui percobaan dan memberikan contoh yang ada di kehidupan sehari-hari. Siswa masih kurang memahami dalam membedakan macam gaya dan faktor yang mempengaruhinya. Hal tersebut membuat prestasi belajar siswa rendah pada materi gaya.

Prestasi belajar siswa kelas IVA SDN 3 Pageraji yang rendah tidak hanya disebabkan karena rasa ingin tahu yang rendah pula, tetapi juga faktor belum tercapainya indikator seperti siswa dapat menjelaskan pengertian gaya, menyebutkan sifat-sifat gaya, membuat daftar gerak benda, mendemonstrasikan cara menggerakkan benda, dan dapat mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi gerak benda. Guru memberitahukan bahwa sebagian besar nilai IPA siswa kelas IVA masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai ulangan harian siswa kelas IVA SD Negeri 3 Pageraji pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Materi Gaya Tahun Ajaran 2015/2016

No	Nilai	Banyak Siswa
1	45-54	6
2	55-64	8
3	65-74	5
4	75-84	1
5	85-94	1

KKM yang ditentukan pada mata pelajaran IPA yaitu 70 dan lebih dari 50% mendapatkan nilai di bawah KKM. Siswa perempuan berjumlah 10 dan laki-laki berjumlah 11 di kelas IVA. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM lebih sedikit dibandingkan yang memperoleh nilai di bawah KKM dan guru memperbaiki nilai siswa yang di bawah KKM tersebut. Nilai yang tidak

memenuhi KKM bisa disebabkan karena lemahnya pembelajaran.

Lemahnya pembelajaran antara lain karena adanya keterbatasan sumber belajar, alat peraga, penggunaan metode yang kurang bervariasi, dan aktivitas siswa yang rendah saat proses pembelajaran. Siswa cenderung terbiasa menghafal daripada memahami materi yang diajarkan oleh guru saat proses pembelajaran. Siswa lebih banyak diam, hanya duduk, dan takut menyampaikan pendapatnya.

Sebagai upaya untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa, peneliti dan guru berkolaborasi dengan melakukan penelitian tindakan kelas dan menerapkan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantu permainan lingkaran ilmu. Model pembelajaran SAVI merupakan model BBA (Belajar Berdasar Aktif) yang berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses belajar (Meier, 2003:90).

Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) mempunyai 4 unsur yaitu: *Somatic* (belajar dengan bergerak dan berbuat), *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan), *Visual* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan), dan *Intellectual* (belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan). Guru dan siswa akan melakukan permainan lingkaran ilmu di akhir pembelajaran yang bertujuan agar guru mengetahui seberapa paham siswa dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran SAVI dengan berbantu permainan lingkaran ilmu pada mata pelajaran IPA materi gaya diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa kelas IVA SDN 3 Pageraji karena memunculkan suasana belajar yang baru dan siswa lebih aktif.

Model Pembelajaran SAVI telah dibuktikan sebagai model yang memberikan pengaruh pada proses pembelajaran dan aktivitas siswa, tidak hanya rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani (2015) yang berjudul “Pengaruh Model SAVI Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SD” menjadi salah bukti penggunaan model pembelajaran SAVI yang menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran IPA antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model konvensional pada siswa kelas V SD Gugus II Sahadewa. Pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran IPA siswa kelas V.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IVA materi gaya di SDN 3 Pageraji?
2. Apakah penerapan model pembelajaran SAVI berbantu permainan lingkaran ilmu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IVA materi gaya di SDN 3 Pageraji?

C. Tujuan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mempunyai 2 tujuan, yaitu:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum PTK ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA kelas IVA di SDN 3 Pageraji.

2. Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IVA materi gaya di SDN 3 Pageraji.
- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IVA materi gaya di SDN 3 Pageraji.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran SAVI.
- b. Dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa mata pelajaran IPA materi gaya.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPA materi gaya.

b. Bagi Guru

Memperoleh pengetahuan baru mengenai penerapan model pembelajaran SAVI.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai model pembelajaran SAVI yang dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

