

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembinaan terhadap seluruh aspek kepribadian manusia kearah terciptanya kematangan dan kedewasaan dalam segi mental dan emosional. Tarap kematangan tersebut meliputi tarap pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani, kesehatan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”(Hidayat, 2012: 33).

Belajar merupakan suatu proses yang memegang peranan sangat penting dalam setiap penyelenggaraan pendidikan baik pendidikan di lembaga formal maupun nonformal. Belajar berarti perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan manusia, termasuk di dalamnya adalah perubahan pengetahuan, minat, dan perhatian yang dibentuk oleh fungsi-fungsi psikis dalam pribadi manusia tersebut (Purwanto, 2010: 89).

Penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran di kelas antara guru dan siswa. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Hidayat, 2010: 250). Namun pada faktanya, sebagian besar pola pembelajaran masih bersifat transmisif, guru hanya mentransfer konsep-konsep secara langsung pada peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pembelajaran hanya sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan pada siswa (Trianto, 2010: 18).

Pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran tergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Siswa kurang terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah (Uno, 2013: 75).

Meningkatkan hasil belajar siswa, tidak terlepas dari proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama di sekolah. Sebenarnya, proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi. Apabila siswa merasa terpaksa dalam mengikuti suatu pelajaran, mereka akan kesulitan untuk menerima pelajaran

atau materi-materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, guru dituntut untuk menciptakan suasana yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif serta menyenangkan. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, perlu adanya perubahan cara mengajar dari model pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang inovatif (Shoimin, 2014: 18).

Model pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dengan menggunakan seluruh potensi yang dimilikinya dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, akan tetapi berpusat pada siswa. Guru hanya memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga dalam proses pembelajaran siswa melakukan suatu aktivitas dan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung.

Pengalaman belajar secara langsung yaitu cara belajar dengan melihat, mendengar, dan gerakan serta emosi. Dengan memperhatikan beberapa aspek tersebut, maka pembelajaran harus dilaksanakan dengan memanfaatkan seluruh potensi yang dimiliki siswa dengan melatih serta mengembangkannya sehingga pembelajaran akan lebih efektif (Shoimin, 2014: 226).

Pembelajaran yang didasarkan pada uraian diatas sesuai dengan model pembelajaran yang diimplementasikan oleh Sihwinedar (2015) yakni model pembelajaran somatik auditori visual intelektual (SAVI). Pembelajaran dengan model SAVI siswa diajak belajar dengan melibatkan kelima indera dan emosi yang merupakan cara belajar secara alami yaitu: Somatis, artinya belajar dengan bergerak dan berbuat; Auditori, belajar dengan berbicara dan

mendengar; visual, artinya belajar mengamati dan menggambarkan; Intelektual artinya belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan (Rusman, 2016: 373). Dengan aktivitas yang melibatkan kelima indera, maka pemahaman siswa akan meningkat untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

Salah satu konsep dalam kurikulum pembelajaran biologi kelas XI pada semester genap adalah sistem saraf. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Biologi di SMAN I Serang Panjang Kab. Subang, diperoleh informasi bahwa materi sistem saraf merupakan materi yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, bersifat abstrak dan guru juga merasakan kesulitan dalam menerangkan serta memilih aktivitas yang sesuai untuk menyampaikan materi tersebut. Hal ini diperkuat dengan penelitian Saragih (2016) mengenai “Analisis Kognitif dan Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Saraf di Kelas XI SMAN 3 Sibolga. Hasil menunjukkan persentase kesulitan belajar kognitif siswa berada dalam kategori kesulitan tinggi dengan nilai persentase di atas 43%.

Pokok bahasan materi sistem saraf harus sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus. Kompetensi dasar tersebut harus tercapai oleh setiap siswa karena ketercapaian kompetensi dasar menunjukkan suatu keberhasilan proses pembelajaran yang dapat diketahui melalui tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMAN I Serang Panjang menunjukkan bahwa pencapaian nilai kebanyakan siswa pada mata pelajaran Biologi khususnya pada materi sistem saraf masih di bawah KKM yaitu < 75 .

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SOMATIC AUDITORY VISUALIZATION INTELLECTUALLY* (SAVI) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM SARAF”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Saraf?
2. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Saraf?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* pada materi Sistem Saraf?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Saraf.
2. Mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Saraf.

3. Menganalisis hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* pada materi Sistem Saraf.

D. Manfaat

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengajak peserta didik untuk belajar secara berkelompok atau berdiskusi, sehingga dapat menimbulkan rasa kebersatuan peserta didik.
2. Peserta didik memanfaatkan seluruh indera maka dapat meningkatkan keaktifitasan peserta didik serta tidak hanya tergantung pada guru.
3. Pembelajaran lebih fleksibel apabila dimodifikasi dengan metode pembelajaran yang ada.

E. Batasan Masalah

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA SMAN 1 Serang Panjang tahun ajaran 2016/2017.
2. Hasil belajar yang diukur meliputi aspek kognitif yang diukur dengan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI).
3. Konsep atau materi pembelajaran yang dipelajari yaitu Sistem Saraf pada Manusia.
4. Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada aspek kognitif tingkat C1 sampai C5.

F. Definisi Operasional

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini perlu diperjelas yang bersifat operasional, terutama istilah-istilah yang berhubungan dengan variabel yang diteliti. Secara operasional yang dimaksud:

1. Model Pembelajaran SAVI

Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa, dengan menitikberatkan pembelajaran pada keterlibatan siswa secara utuh dalam proses pembelajaran (Meier, 2005: 90). Model Pembelajaran SAVI yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang berdasar pada Kementerian Pendidikan Nasional.

a. *Somatic*

Somatis berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh. Somatis artinya ketika dalam proses pembelajaran siswa ikut bergerak dan bangkit dari tempat duduk dan bertindak aktif secara fisik selama proses belajar. Dalam hal ini berarti siswa berdiri dan bergerak kesana kemari meningkatkan sirkulasi dalam tubuh dan oleh karena itu mendatangkan energi segar ke dalam otak. Belajar somatis ini bias terhadap tubuh dimana anak-anak yang bersifat somatis, yang tidak dapat duduk tenang dan harus menggerakkan tubuh mereka untuk membuat pikiran mereka tetap hidup.

Meier (2005: 92) menyatakan bahwa “ Belajar somatik adalah belajar dengan indera peraba, praktis (melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar”.

b. *Auditory*

Belajar auditori adalah belajar yang mengutamakan berbicara dan mendengar. Belajar auditori ini berarti menekankan pada aspek keterampilan berbicara dan menyimak. Sehingga ketika dalam proses pembelajaranpun seorang guru harus memberikan ruang pada peserta didik untuk meluapkan pendapatnya yang tertampung dalam otak mereka. Dalam hal inipun diperlukan rancangan pembelajaran yang menarik atau terjalin komunikasi yang erat antara guru dengan siswa supaya peserta didik mampu meluapkan pendapatnya secara baik, sehingga pembelajaran tersebut terasa hidup. Rancangan ini juga disesuaikan dengan metode, media, alat peraga dan lain sebagainya.

Menurut Meier (2005: 95), belajar Auditori merupakan cara belajar standar bagi semua orang sejak awal sejarah. Seperti kita ketahui sebelum manusia mengenal baca tulis banyak informasi yang disampaikan dari generasi ke generasi secara lisan misalnya mitos, dongeng-dongeng, cerita-cerita rakyat. Bangsa Yunani kuno juga mendorong orang untuk belajar dengan suara lantang melalui dialog. Filosofi mereka adalah “jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicaralah tanpa henti”.

Berikut adalah beberapa saran yang dikemukakan oleh Dave Meier (2005: 96) untuk meningkatkan penggunaan sarana auditori:

- 1) Mintalah pembelajar berpasang-pasangan membicarakan secara terperinci apa yang baru saja mereka pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya.

- 2) Mintalah pembelajar mempraktikkan suatu keterampilan atau memperagakan suatu konsep sambil mengucapkan secara terperinci apa yang sedang mereka kerjakan.
- 3) Mintalah pembelajar berkelompok dan berbicara saat sedang menyusun pemecahan masalah.

c. *Visualization*

Belajar visual adalah belajar dengan cara mengamati dan menggambarkan. Belajar visual diantaranya yaitu dengan menggunakan media gambar contoh diagram, peta gagasan, ikon, gambar dan gambaran dari segala macam hal ketika sedang belajar, menggunakan benda-benda yang ada di dalam kelas ataupun media pembelajaran yang dibuat oleh guru atau peserta didik usia anak dini, melakukan kegiatan pengamatan lapangan misalnya meneliti tumbuhan, langit, dan lain sebagainya.

Menurut Meier (2005: 97), setiap orang memiliki ketajaman visual yang sangat kuat. Hal ini dikarenakan didalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indra yang lainnya. Jadi informasi lebih efektif ditangkap melalui visual, hanya dengan memperhatikan kita bisa mengamati banyak hal. Bentuk visual dalam pembelajaran yaitu berupa:

- 1) Bahasan yang penuh dengan gambar (gambar-gambar, lukisan, peta dan lain-lain)
- 2) Benda tiga dimensi (alat peraga, media, benda-benda yang ada didalam kelas)

- 3) Pengamatan lapangan (halaman, kunjungan/karyawisata dan lain sebagainya)

d. *Intellectually*

Menurut Meier (2005: 99), kata intelektual menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikirannya secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan mereka untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Lebih lanjut meier mendefinisikan intelektual sebagai pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untk berfikir, menyatukan pengalaman, menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional dan unuititif tubuh untuk membat makna baru bagian dirinya sendiri. Dave Meier, menambahkan satu lagi gaya belajar intelektual. Gaya belajar intelektual bercirikan sebagai pemikir. Pembelajar menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. “Intelektual” adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman menjadi kearifan.

Berdasarkan pendapat tersebut, belajar intelektual berfokus pada belajar memecahkan masalah dan berfikir. Aspek intelektual dalam belajar dapat terlatih jika pembelajar terlibat dalam aktifitas seperti ini:

- 1) Memecahkan masalah

- 2) Melahirkan gagasan yang kreatif
- 3) Mengajarkan perencanaan yang strategis
- 4) Mencari dan menyaring informasi
- 5) Merumuskan pertanyaan

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013: 5). Sedangkan menurut Suprijono (2012: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

3. Materi Sistem Saraf

Sistem saraf dalam pembelajaran ini adalah sistem saraf pada manusia. Materi ini diberikan kepada siswa kelas XI SMA/MA atau sederajat pada mata pelajaran Biologi. Sistem saraf merupakan materi Biologi yang meliputi struktur saraf, susunan dan fungsi sistem saraf, mekanisme penghantaran impuls dan kelainan-kelainan pada sistem saraf dan efek psikotropika terhadap kesehatan saraf.

G. Kerangka Pemikiran

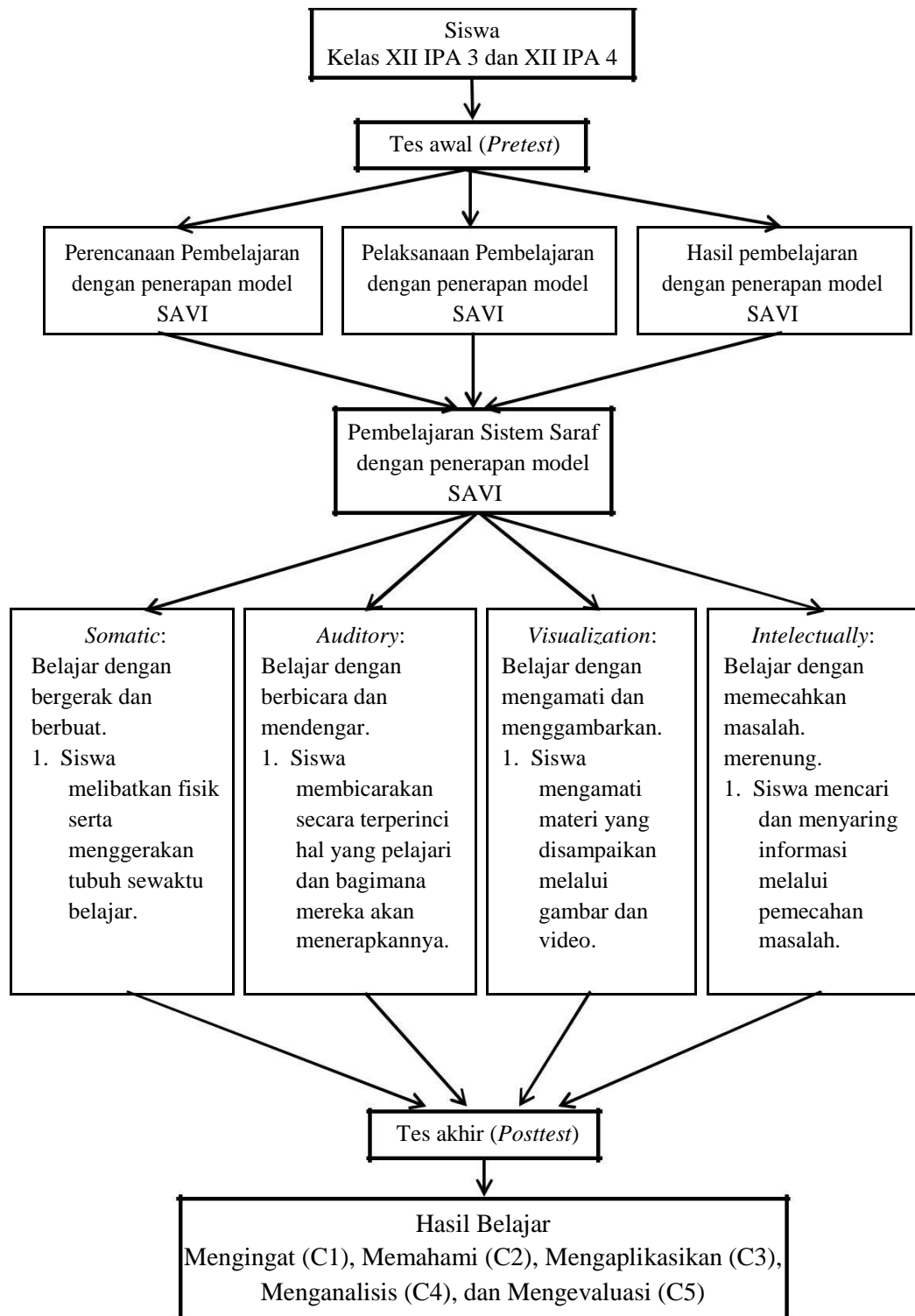
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menuntut siswa menguasai dan memahami tentang sistem saraf dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penguasaan dan pemahaman siswa ditentukan oleh adanya proses pembelajaran yang membuat mereka mudah menguasai dan mudah memahami materi sistem saraf tersebut. Pembelajaran yang tepat untuk

membuat siswa mudah belajar dan mudah memahami adalah pembelajaran yang melibatkan siswa sepenuhnya dalam pembelajaran, dan pembelajaran yang cocok adalah pembelajaran SAVI yang menggabungkan aktifitas fisik dengan kegiatan intelektual dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin dalam pembelajaran.

Pada model pembelajaran SAVI yang akan diterapkan, siswa akan dikondisikan untuk melakukan berbagai aktivitas belajar mulai dari diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab, penugasan, praktik dan pemecahan masalah sehari-hari berkaitan dengan sistem saraf. Pengalaman belajar yang akan dialami siswa antara lain melakukan observasi melalui slide animasi, wawancara narasumber, memecahkan masalah dan bahkan menjadikan dirinya sendiri sebagai objek yang dipelajari. Slide animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran berisi tentang materi sistem saraf yakni struktur dan fungsi sistem saraf, gerak dan mekanisme penghantaran impuls, dan penyakit dan/ kelainan yang terjadi pada sistem saraf. Masing-masing sub topik tersebut akan dibahas tiap pertemuan. Slide animasi tersebut berisi keterangan dan gambar-gambar disertai film pendek untuk lebih memperjelas keterangan yang ada pada slide.

Penerapan model pembelajaran SAVI yang akan dilakukan di kelas XI IPA 3 dan XII IPA 4 SMAN I Serang Panjang Subang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Saraf.

Kerangka pemikiran diatas, dituangkan dalam bentuk skema penulisan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization and Intellectually* (SAVI) dapat membantu hasil belajar siswa secara signifikan pada materi sistem saraf.

