BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran matematika merupakan salah satu bagian dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah maupun di kampus. Yang mana pada proses pembelajaran matematika ini tujuan pendidikan dapat tercapai. Tujuan tersebut antara lain dalam bentuk terjadinya perubahan sikap, keterampilan serta meningkatnya kemampuan berfikir peserta didik.

Matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah–masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.[1] Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting terutama dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Mata pelajaran matematika dalam pendidikan telah diperkenalkan kepada peserta didik sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Akan tetapi selama ini dalam proses pembelajaran matematika masih ditemukan adanya pemasalahan saat penyampaian materi matematika di beberapa instansi pendidikan di Indonesia, dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas banyak ditemui peserta didik yang kurang berminat belajar

---

[1]Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 48-49.

matematika karena menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit, mereka cenderung pasif dan pembelajaran masih berpusat pada guru.

Salah satu penyebab pemasalahan tersebut adalah karena pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya sesuai dengan PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV ayat 1. yang berisi standar proses. Yang berbunyi "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, 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".[2]

Kondisi pembelajaran yang demikian juga terjadi pada siswa kelas VIII MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika Ibu Imroatul Hasanah, Pada tanggal 08 Oktober 2015 disana sistem pembelajaran yang sering dilakukan masih berpusat pada guru (*Teacher Center)*.

Dalam pembelajaran matematika, guru masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu *Ekspository* serta penggunaan media pembelajaran yang kurang. Hal ini mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran masih minim sehingga pembelajaran berlangsung satu arah. Sebagian besar siswa kurang berminat belajar dibuktikan dengan banyaknya siswa yang kurang memperhatikan saat guru menyampaikan materi

[2] PP No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

pelajaran dikelas, catatan siswa tidak lengkap dan sebagian siswa mengatakan tidak tertarik belajar dan tidak senang belajar matematika karena merasa kesulitan. Hal tersebut menyebabkan belum optimalnya hasil belajar matematika yang dicapai oleh siswa.

Ibu Imroatul menuturkan bahwa banyak siswa yang belum tuntas ketika diadakan ulangan. Biasanya nilai ulangan matematika siswa yang lebih dari KKM hanya 25% sedangkan siswa yang nilainya kurang dari KKM sebesar 75%, terlebih pada materi bangun ruang sisi datar bahkan yang tuntas hanya 20% saja, yang lainnya belum tuntas atau belum mencapai nilai 70 (KKM). Padahal materi bangun ruang sisi datar merupakan materi yang sangat penting, karena materi tersebut terdapat banyak keterkaitannya dalam dunia nyata atau kehidupan sehari – hari siswa. Faktor yang menyebabkan siswa belum tuntas nilainya pada materi bangun ruang sisi datar yaitu karena mereka kesulitan untuk memahami sifat – sifat bangun ruang sisi datar, kesulitan untuk menentukan jaring-jaring bangun ruang sisi datar dan kesulitan untuk memahami dan menentukan volume dan luas permukaan pada bangun ruang sisi datar.

Berdasarkan hal tersebut maka dalam pembelajaran diperlukan perubahan model dan media pembelajaran agar pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV ayat 1. Suasana kelas perlu direncanakan dan bangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan lebih untuk dapat berinteraksi dengan guru dan dengan siswa lainya. Pemilihan model dan media pembelajaran yang akan digunakan oleh

guru hendaknya bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dan siswa bisa marasa senang saat belajar sehingga minat dan hasil belajar mereka dapat meningkat.

Pemilihan model pembelajaran dikelas juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sifat dari materi yang disampaikan. Pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif pada pembelajaran materi bangun ruang sisi datar adalah pembelajaran *active learning.* Pembelajaran *active learning* adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran *active learning* yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah SAVI (*Somatic, Auditory, Visualyzation, Intellectually*). Meier (2002) menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang melibatkan indra pada tubuh yang mendukung pembelajaran, belajar bergerak aktif secara fisik, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar. Pembelajaran SAVI ini memiliki empat unsur, yaitu somatis, auditori, visual dan intelektual. Meier menegaskan bahwa belajar dapat optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran.[3] Hal tersebut sejalan dengan teori Vygotsky

---

[3] Dave Meier,*The Acclereted Learning Handbook : Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Progam Pendidikan"* (Bandung:Kaifa, 2003), hlm 91.

yang menuturkan bahwa pada saat seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya, ia akan menggunakan fisiknya berupa alat indera untuk menangkap stimulus tersebut, kemudian dengan saraf otaknya informasi yang telah diterima diolah sehingga terjadi aktivitas belajar.

Dalam Al Qur'an surat An-Nahl ayat 78 Allah berfirman::

وَٱللَّهُ أَخۡرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمۡ لَا تَعۡلَمُونَ شَيۡـٔٗا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمۡعَ وَٱلۡأَبۡصَٰرَ وَٱلۡأَفۡـِٔدَةَ لَعَلَّكُمۡ تَشۡكُرُونَ ٧٨

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Q.S An Nahl/16:78).[4]

Ahmad Mushthafa Al – Maraghi dalam tasfsirrnya memberikan penjelasan mengenai ayat diatas sebagai berikut:

> Allah menjadikan kalian mengetahui apa yang tidak kalian ketahui , setelah Dia mengeluarkan kalian dari dalam perut ibu. Kemudian memberi kalian akal dengan itu kalian dapat memahami dan membedakan antara yang baik dengan yang buruk, antara petunjuk dengan kesesatan, dan antara yang salah dengan yang benar, menjadikan pendengaran bagi kalian yang dengan itu kalian mendengar suara – suara, sehingga sebagian kalian dapat memahami dari sebagian yang lain apa yang saling kalian perbincangkan, menjadikan kalian penglihatan, yang dengan itu kalian dapat melihat orang – orang, sehingga kalian dapat saling mengenal dan membedakan antara sebagian dengan sebagian yang lain, dan menjadikan perkara - perkara

[4] Departemen Agama RI, *Al – Qur'an dan Terjemahnya,* (Bandung : Sygma Examedia, 2009), hlm. 249.

> yang kalian butuhkan di dalam hidup ini, sehingga kalian dapat mengetahui jalan, lalu kemudian kalian menempuhnya untuk berusaha mencari rizki dan barang – barang, agar kalian dapat memilih yang baik dan meninggalkan yang buruk. Demikian halnya dengan seluruh aspek kehidupan.
> Dengan harapan kalian dapat bersukur kepada-Nya dengan menggunakan nikmat – nikmat – Nya dalam tujuan yang untuk itu ia ciptakan, dapat beribadah kepada-Nya, dan agar dengan setiap anggota tubuh kalian melaksanakan ketaatan kepada-Nya.[5]

Dari ayat diatas dapat diambil gambaran bahwa manusia berawal dari tidak mengetahui apa-apa kemudian Allah memberi manusia alat indra agar digunakan untuk belajar tentang ciptaan Allah dan kemudian bersyukur. Terkait dengan pembelajaran, ayat tersebut dapat menjadi rujukan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran bisa mengaktifkan indra peserta didik. Pembelajaran ini salah satunya adalah model pembelajaran SAVI.

Di samping model pembelajaran, media pembelajaran juga harus diperhatikan pendidik sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar matematika yang efektif. Azhar Arsyad menyatakan dalam bukunya bahwa penggunaan metode mengajar dan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran sangatlah penting. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode dan media pembelajaran dirasakan mempunyai peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses pembelajaran, karena penggunaan metode yang tepat akan turut meningkatkan efektivitas

---

[5] Ahmad Mushthafa Al – Maraghi, *Terjemah Tafsir Al – Maraghi Juz 14,* (Semarang : P. T. Karya Toha Putra Semarang, 1992), hlm. 211

dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan metode yang bervariasi juga akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.[6]

Model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* merupakan suatu kombinasi antara model dan media pembelajaran yang dirasa tepat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang. Ketika pembelajaran SAVI didukung oleh *Macromedia flash* akan menjadikan pembelajaran semakin menarik karena dalam *Macromedia flash* dapat menyajikan materi bangun ruang sisi datar dengan detail karena bisa berisi teks, gambar, animasi, video, atau efek-efek khusus lainnya. Sehingga dengan pembelajaran yang menarik minat siswa dapat meningkat.

Penerapan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* dapat membantu mengatasi kesulitan belajar bangun ruang sisi datar yang dialami siswa karena dengan model pembelajaran SAVI berbasis *Macromedia flash* siswa dapat melihat gambar jaring-jaring, bentuk bangun ruang serta animasi konsep luas permukaan dan volume bangun ruang (belajar dengan visual), mendengarkan audio atau penjelasan yang dimasukkan ke media (belajar dengan auditori), menggambar jaring-jaring dan bangun ruang serta praktik menemukan rumus luas permukaan dan volume bangun ruang (belajar dengan somatik) dan belajar menggunakan konsep yang sudah dipelajari dari media dalam aplikasi soal (Intelektual).

---

[6] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 15.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul "Efektifitas Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual)* Berbasis *Macromedia Flash* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Mts NU 05 Sunan Katong Kaliwungu Tahun Ajaran 2015/2016"

B. RUMUSAN MASALAH

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

1. Apakah model pembelajaran SAVI *(Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual)* berbasis *Macromedia flash* efektif terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu tahun ajaran 2015/2016?
2. Apakah model pembelajaran SAVI *(Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual)* berbasis *Macromedia flash* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pokok bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu tahun ajaran 2015/2016?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui efektifitas model pembelajarn SAVI (*Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual*) berbasis *Macromedia flash*

terhadap minat peserta didik kelas VIII MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu tahun ajaran 2015/2016.

2. Mengetahui efektifitas model pembelajarn SAVI (*Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual*) berbasis *Macromedia flash* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pokok bangun ruang sisi datar kelas VIII MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu tahun ajaran 2015/2016.

Manfaat penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat secara praktis:
   a. Bagi peneliti: untuk menambah wawasan dan pengalaman keterampilan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI *(Somatic, Auditori, Visual dzan Intelektual)* dan penggunaan media pembelajaran *Macromedia flash.*
   b. Bagi peserta didik:
      - Meningkatkan minat belajar peserta didik .
      - Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
   c. Bagi guru: diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.
2. Manfaat secara teoritis

a. Dapat dijadikan rujukan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa.
b. Menambah wawasan ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti serta sebagai wahana untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan peneliti.