BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI)

1. Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru dalam penyampaian materi. Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 41) model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka menyiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Menurut Joyce & Weill dalam Huda (2013: 73) model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau *setting* yang berbeda.

Model pembelajaran menurut Amri (2013: 4) yaitu sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan perkembangan pada diri siswa. Joyce dalam Trianto (2010: 74) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perncanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan, bahwa model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Di dalamnya terdapat tujuan-tujuan pembelajaran dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran untuk menyiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Ada beberapa macam model pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran guru harus memperhatikan model yang cocok agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Menurut Huda (2013: 271) model-model pembelajaran sangat bermacam-macam di antaranya:

a. *Problem Based Learning* adalah strategi yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
b. *Problem Solving Learning* adalah aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau cara yang cocok bagi tindakan dan pengubahan kondisi sekarang menuju kondisi yang diharapkan.
c. *Open-Ended-Learning* (pembelajaran terbuka) adalah proses pembelajaran yang di dalamnya tujuan dan keinginan individu/peserta didik dibangun dan dicapai secara terbuka.
d. *Probing-Prompting-Learning* adalah pembelajaran dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa sehingga dapat melejitkan proses berpikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.
e. Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) adalah model pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dengan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran.

Berdasarkan model-model pembelajaran yang telah dijelaskan di atas, peneliti memilih model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual

(SAVI). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menciptakan keterbukaan dalam pembelajaran, fleksibel, menyeluruh atau melibatkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dengan penggunaan semua indra sehingga pembelajaran ini membuat peserta didik tidak jenuh.

3. Pengertian Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI)

De Porter (2011: 13) dalam bukunya *Quantum Learning* mengemukakan tiga modalitas belajar yang dimiliki seseorang. Ketiga modalitas tersebut adalah modalitas visual, modalitas auditorial, dan modalitas kinestik *(somatic).*

Meier dalam Rusman (2012: 373) menyajikan sistem lengkap untuk melibatkan kelima indra dan emosi dalam proses belajar yang merupakan cara belajar secara alami yang dikenal dengan model SAVI, yaitu Somatis Auditori Visual dan Intelektual. Menurut Ngalimun (2012: 166) pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa.

> Ngalimun (2012: 166) juga mengemukakan bahwa istilah SAVI merupakan kependekan dari *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-out*), aktivitas fisik di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media, dan alat peraga; dan *Intellectually* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.
>
> Meier (2003: 91) mengemukakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dengan penggunaan semua indra dapat

berpengaruh besar dalam pembelajaran. Unsur-unsur dalam model pembelajaran ini yaitu :

a. Somatis : Belajar dengan bergerak dan berbuat.
b. Auditori : Belajar dengan berbicara dan mendengar.
c. Visual : Belajar dengan mengamati dan menggambarkan.
d. Intelektual : Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

Teori yang mendukung model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) ini adalah *Accelerated Learning*. Teori otak kanan/kiri, teori otak *three in one*, pilihan modalitas (visual, auditorial dan kinestik). Model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) menganut aliran kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, dan semua indra.

Dari kajian di atas, peneliti menyimpulkan, bahwa model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indranya dalam proses pembelajaran.

4. Karakteristik Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI)

Setiap model memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Menurut Meier (2003: 92), sesuai dengan singkatan dari SAVI itu sendiri yaitu Somatis Auditori Visual dan Intelektual, maka karakteristiknya ada empat bagian. Belajar dapat optimal jika keempat karakteristik SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran.

a. Somatis

"Somatis" berasal dari bahasa Yunani *"soma"* yang berarti tubuh. Jadi belajar somatis berarti belajar dengan indra peraba, kinestis, praktis, melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar.

Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan sebagai belajar dengan berbuat. Dengan demikian pembelajaran somatis adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indra

peraba, kinestik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung).

b. Auditori

Belajar dengan berbicara dan mendengar. Dalam pembelajaran peserta didik membicarakan apa yang sedang dipelajari, berdiskusi, menceritakan pengalaman, dan mengumpulkan informasi.

c. Visual

Belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Peserta didik lebih memahami materi pembelajaran jika dalam pembelajaran tersebut dapat melihat contoh nyata atau guru menggunakan media sebagai penyampaian materi terhadap peserta didik.

d. Intelektual

Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Hal ini dapat diartikan peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas seperti memecahkan masalah, merumuskan pertanyaan, melahirkan gagasan kreatif, mencari dan menyaring informasi yang diperoleh.

Dalam setiap pembelajaran hendaknya tercipta beberapa jenis kegiatan, baik itu mendengar, melihat sampai pada tahap mengkreasi sendiri sebuah karya dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Karakteristik dalam model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) sudah mewakili semua aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan semata melainkan dapat benar-benar memahami dan mengalami secara langsung apa yang dipelajari. Di sini guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memfasilitasi siswa dengan ragam alat peraga atau media yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran IPA. Misalnya alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan menggunakan media gambar. Di mana media gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

5. Langkah-langkah Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI)

Rusman (2012: 373-374) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) sebagai berikut.

a. Persiapan. Tujuan tahap persiapan adalah menimbulkan minat para pembelajar, memberi peserta didik perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan peserta didik dalam situasi optimal untuk belajar.
b. Penyampaian. Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar.
c. Pelatihan. Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.
d. Penampilan hasil. Tujuan tahap ini, membantu pembelajar menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru peserta didik dengan pekerjaan, sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat.

Adapun Huda (2013: 283) berpendapat bahwa langkah-langkah model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) sebagai berikut.

a. Guru merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa.
b. Guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik melalui permainan.
c. Siswa berlatih menemukan (melalui sendiri, berpasangan, atau kelompok).
d. Siswa mempraktikan suatu keterampilan.
e. Siswa berlatih memecahkan masalah.
f. Siswa diminta merefleksikan apa yang telah dipelajari.
g. Siswa diminta untuk membuat semacam diagram atau yang bisa menggambarkan apa yang telah mereka refleksikan.
h. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan dan siswa diminta untuk berfikir tentang pemecahannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh Rusman (2012: 373-374)

sebagai acuan dalam pelaksanaan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Secara garis besar terdapat empat tahapan dalam model pembelajaran ini, yaitu: (a) persiapan, (b) penyampaian, (c) pelatihan, (d) penampilan hasil.

6. Kelebihan dan Kelemahan Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) menurut Widiarni (http://sweetywhinie.blogspot.com).

a. Kelebihan Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) antara lain:

1. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
2. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
3. Mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa.
4. Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual.
5. Pembelajaran lebih menarik dengan adanya permainan belajar.
6. Pendekatan yang ditawarkan tidak kaku tetapi dapat sangat bervariasi bergantung pada pokok bahasan, dan pembelajaran itu sendiri.
7. Dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif. Orang yang dapat belajar paling baik dalam lingkungan fisik, emosi dan sosial yang positif yaitu lingkungan yang tenang sekaligus menggugah semangat, adanya rasa minat dan kegembiraan sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran.
8. Adanya keterlibatan pembelajaran sepenuhnya.
9. Terciptanya kerja sama di antara pembelajar.
10. Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar. Orang dapat belajar dengan baik jika mempunyai banyak variasi pilihan belajar yang memungkinkannya untuk memanfaatkan seluruh indranya dan menerapkan gaya belajar yang dikuasainya

b. Kelemahan Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) antara lain:

1. Menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh.
2. Penerapan model ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar.
3. Model yang memang tidak kaku tetapi harus disesuaikan dengan pokok bahasan materi pembelajaran.
4. Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) ini masih tergolong baru, banyak pengajar guru sekali pun yang belum menguasai model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) tersebut.
5. Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) ini lebih cenderung kepada keaktifan siswa, sehingga untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan kurang, menjadikan siswa itu minder.

B. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pembelajaran IPA di SD

Kata IPA merupakan singkatan kata Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris *Natural Scienc*e secara singkat sering disebut *Science*. Secara harfiah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat disebut sebagai ilmu tentang alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Menurut Sutrisno, dkk. (2007: 1.19) IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar, dan dijelaskan dengan penalaran yang sahih sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul.

IPA diperlukan dalam kegiatan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Oleh

karena itu, pembelajaran IPA yang diajarkan di sekolah harus membekali siswa tentang berbagai cara untuk mengetahui dan mengerjakan sesuatu dengan tujuan membantu siswa memahami alam secara mendalam juga memberikan pengetahuan dan pengajaran secara kongkret. Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, mengemukakan bahwa:

> Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Firman (2008: 4) mengatakan bahwa IPA merupakan salah satu cabang ilmu yang fokus pengkajiannya alam dan proses-proses yang ada di dalamnya. BSNP dalam Susanto (2013: 171) mengatakan bahwa hakikat pembelajaran IPA di SD adalah:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan sikap rasa ingin tahu dan sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk saling menghargai alam dan bertanggung jawab ikut serta menjaga keindahan alam yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
7. Memperoleh bekal pengetahuan konsep sebagai dasar mengembangkan potensi yang dimiliki untuk jenjang ke sekolah lanjutan.

Dari beberapa kajian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan alam. Pengetahuan yang mengupas tentang alam sekitar yang berupa fisik serta teori-teori yang berhubungan dengan alam. Selain itu, IPA juga menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan dan nilai ilmiah, serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Sang pencinta. Pembelajaran IPA menekankan pada proses penemuan konsep, bukan sebaliknya menekankan pada penyampaian konsep atau produk IPA.

2. Tujuan IPA di SD

Tujuan IPA di SD yang tersirat dalam Permendiknas No. 22 (2007: 484) tentang standar isi yaitu bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positip dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran IPA dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Tujuan tersebut dicapai dengan cara mencari tahu melalui praktik yang dapat membantu siswa dalam memahami alam sekitar, dengan menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) yang melibatkan peran aktif siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, tujuan pembelajaran dapat tercapai, serta merangsang siswa berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, pada hakikatnya IPA diajarkan dengan cara proses pemerolehan suatu produk IPA itu sendiri dihasilkan, bukan mengajarkan produk IPA itu sendiri.

C. Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan subtansi pokok yang harus dilakukan oleh setiap orang terutama sebagai siswa. Siswa dikatakan telah belajar apabila telah terjadi perubahan dari dirinya yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu.

Amri (2013: 24) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Thobroni & Mustofa (2012: 16) belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital

dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya.

Rusman (2012: 34) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gagne dalam Komalasari (2011: 2) menyatakan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi kecenderungan manusia seperti sikap, minat, nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja *(performance)*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses memperoleh pengetahuan sekaligus perubahan tingkah laku individu yang meliputi perubahan kemampuan, sikap, dan minat. Proses perubahan tingkah laku tersebut sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematik dan saling mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien (Rusman, 2012: 3).

Menurut Yusufhadi Miarso dalam Yamin (2013: 17) pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan belajar dengan sengaja agar seseorang membentuk diri sendiri secara positif dalam kondisi tertentu. Komalasari (2011: 3) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Selanjutnya, Trianto (2010: 17) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses interaksi tersebut direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang selalu dilakukan oleh setiap makhluk hidup. Aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 23) proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat,

tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selanjutnya, Mulyasa dalam Susanto (2013: 50) mengemukakan pendapatnya bahwa proses penyampaian materi dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya.

Menurut Dierich yang dikutip Hamalik dalam Hanafiah & Suhana (2010: 24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, antara lain:

1) kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain,
2) kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi,
3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan atau mendengarkan radio,
4) kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat *outline* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket,
5) kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola,
6) kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan pemainan, serta menari dan berkebun,
7) kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk di dalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan, dan
8) kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik harus terlibat secara aktif, baik mental,

fisik maupun sosialnya, agar materi dapat disampaikan secara efektif.

4. Hasil Belajar

Setiap kegiatan pembelajaran pada hakikatnya tentu menginginkan sebuah perubahan yang memuaskan sebagai hasil dari belajar. Pada kegiatan akhir dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sudjana (2013: 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Pengertian hasil belajar menurut Hamalik dalam Ekawarna (2013: 70) adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar itu biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, dan sebagainya.

> Bloom dalam Sudjana (2013: 22) merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang mengikuti domain (ranah) kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan keterampilan bertindak. Perubahan dapat diartikan dari tidak tahu menjadi tahu, tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Ranah afektif menurut Bloom dalam Sunarti & Rahmawati (2013: 45) menggradasikan ranah afektif menjadi lima tingkatan yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup. Mulyasa (2013: 146-147) menyatakan penilaian karakter dimaksudkan untuk mendeteksi karakter yang terbentuk dalam diri siswa melalui pembelajaran yang telah diikutinya, jenis karakter siswa itu antara lain bertanggung jawab, percaya diri, saling menghargai, bersikap santun, kompetitif dan jujur.

Ranah psikomotor menurut Sunarti & Rahmawati (2013: 59) terdiri dari meniru (*perception*), menyusun (*manipulating*), melakukan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*) serta melakukan tindakan secara alami (*naturalization*). Trianto (2010: 144-146) mengemukakan kemampuan yang dikembangkan dalam keterampilan proses IPA yaitu keterampilan mengamati, merumuskan hipotesis, merencanakan penelitian atau percobaan, melakukan penelitian atau percobaan, meramalkan atau memprediksi, dan mengomunikasikan.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil dari proses interaksi belajar dan mengajar yang berupa peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap serta nilai yang berada pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator yang ingin dicapai pada ranah afektif meliputi percaya diri dan tanggung jawab. Selanjutnya indikator untuk menilai hasil belajar psikomotor menggunakan keterampilan proses siswa yaitu indikator keterampilan mengamati dan keterampilan mengomunikasikan.

D. Kinerja Guru

Kinerja dan kompetensi guru memikul tanggung jawab utama dalam transformasi orientasi peserta didik dari ketidaktahuan menjadi tahu, dari ketergantungan menjadi mandiri, dari tidak terampil menjadi terampil. Rusman (2012: 50) menyatakan kinerja guru adalah wujud perilaku guru dengan prestasi, yang mana wujud perilaku itu meliputi kegiatan guru dalam proses pembelajaran, yaitu bagaimana seorang guru merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan menilai hasil.

Menurut Mulyasa (2013: 103) bahwa kinerja guru dalam pembelajaran berkaitan dengan kemampuan guru dalam merencanakan melaksanakan dan menilai pembelajaran, baik yang berkaitan dengan proses maupun hasil. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru terdapat empat kompetensi yang harus dimiliki guru, yaitu: kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan, bahwa kinerja guru adalah kemampuan yang dicapai oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki guru, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

E. Penelitian yang Relevan

Berikut ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas skripsi ini.

1. Nita Anggraeni (2013) dalam skripsinya yang berjudul "Peningkatan Aktivitas Belajar IPA melalui Model Pembelajaran SAVI pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Anggaswangi Grobogan Tahun Ajaran 2012/2013".
2. Ety Setyani Hartantur (2013) dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Model Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gaya Magnet dalam Pembelajaran IPA".

Berdasarkan dua penelitian yang telah diuraikan di atas, persamaan yang terdapat pada penelitian Nita Anggraeni yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA. Adapun persamaan yang terdapat pada penelitian Ety Setyani Hartantur yaitu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada

pembelajaran IPA. Perbedaannya yaitu terletak pada waktu dan tempat penelitian, jenjang kelas yang diteliti, serta tidak menilai hasil belajar afektif dan psikomotor siswa.

F. Kerangka Pikir

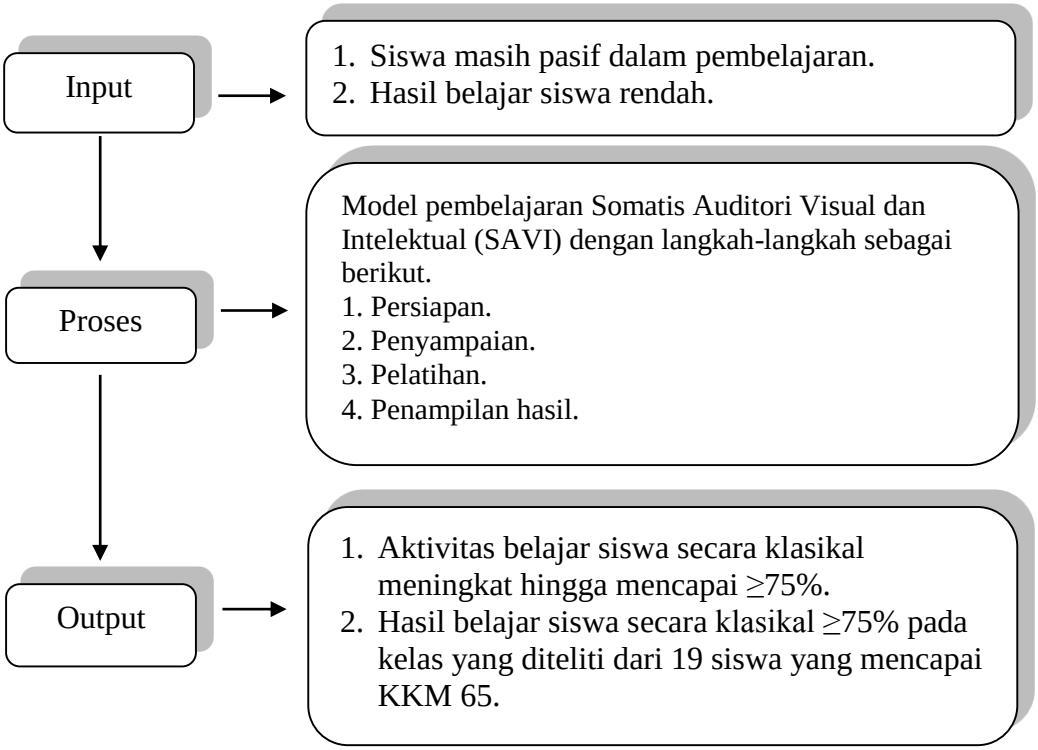
Proses pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran, begitu pula dalam pembelajaran IPA.

Sebagai salah satu program pendidikan nasional sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat (2) bahwa "pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah". Cakupan materi pada mata pelajaran IPA di SD dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berprilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri.

Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan suatu model pembelajaran sebagai sarana untuk mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu di antaranya adalah menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI).

Model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) merupakan model pembelajaran yang dengan cara menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua alat indra. Model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) memunculkan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif melalui penggabungan gerakan

fisik dengan aktivitas intelektual, mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa, serta memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI). Secara sederhana, kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:



Gambar 2.1 Kerangka pikir

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu "Apabila dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat, maka aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD N 2 Notoharjo dapat meningkat".