

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka mempunyai arti peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait. Fungsi peninjauan kembali pustaka yang berkaitan merupakan hal yang mendasar dalam penelitian. Peneliti harus banyak mengetahui, mengenal, dan memahami tentang penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya agar penelitiannya dapat dipertanggungjawabkan keotentikannya.

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk mempelajari ilmu pengetahuan tertentu. Pembelajaran terdiri dari serangkaian kegiatan interaksi antara guru dengan siswa, ataupun siswa dengan siswa lainnya. Menurut Mulyasa dalam Nike Angel (2009: 17), pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Sedangkan menurut Pamujie dalam Nike Angel (2009: 17), pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan pengajar yang menggunakan segala sumber daya sesuai dengan perencanaan yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk mencapai tujuan. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran perlu dipertimbangan model pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, tahap-tahap pembelajaran dan tempat pelaksanaan pembelajaran (Daryanto, 2009: 14). Sedangkan menurut Rusman (2012: 1) pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Menurut Trianto (2009: 20), pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu.

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM.
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa.
3. Ketetapan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan.
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif.

2. Teori Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Dengan belajar seorang individu yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Individu yang telah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan pada sikap dan perilaku menjadi lebih baik. Belajar dapat dilakukan dengan cara membaca, melihat, mendengar, dan mencoba hal-hal baru, sehingga kemampuan akademisnya bertambah. Menurut Herman Hujodo (2005: 71), belajar merupakan suatu proses aktif

dalam diri siswa untuk memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Menurut Slameto (2003: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah perubahan kearah yang lebih baik dari semua segi, tergantung pada apa yang mereka pelajari. Sedangkan menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks.

Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai prilaku belajar tentang suatu hal.

Model pembelajaran *learning cycle* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada teori kognitif Piaget dan teori belajar konstruktivisme.

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan di kelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivis. Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan

pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan ide-idenya (Slavin dalam Trianto, 2009: 28).

Menurut teori ini, satu prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak dapat hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus belajar membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri (Nur dalam Trianto, 2009: 28).

b. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Jean Piaget salah seorang penganut aliran kognitif, proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan yakni.

1) Asimilasi

Asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa.

2) Akomodasi

Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru

3) Equilibrasi (penyeimbangan)

Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan. Piaget yakin bahwa pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu lebih logis (Nur dalam Trianto, 2009: 29).

Menurut Slavin dalam Trianto (2009: 30-31) implikasi teori kognitif Piaget pada pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) memusatkan perhatian pada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar pada hasilnya. Selain kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban tersebut. Pengamatan belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap kognitif siswa dan jika guru penuh perhatian terhadap metode yang digunakan siswa untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman sesuai dengan yang dimaksud.
- 2) memperhatikan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Di dalam kelas, Piaget menekankan bahwa pembelajaran pengetahuan jadi (*ready made knowledge*) tidak mendapat tekanan, melainkan anak didorong menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungan. Oleh karena itu, selain mengajar secara klasik, guru mempersiapkan beranekaragam kegiatan secara langsung dengan dunia fisik.
- 3) memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu harus melakukan upaya untuk mengatur aktivitas di dalam kelas dalam kelompok-kelompok kecil siswa daripada bentuk kelas yang utuh.

Model pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) menganut konsep belajar mandiri. Menurut Panen dalam Rusman (2012: 355), belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Belajar mandiri bukan usaha untuk mengasingkan siswa dari teman belajarnya dan guru. Hal terpenting dalam proses belajar mandiri adalah peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga siswa tidak tergantung pada guru, teman, dan orang lain.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penggabungan dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar. Istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi apa yang telah dilakukan. Abdurrahman (2003: 28) berpendapat bahwa belajar merupakan proses dari seseorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang disebut hasil belajar yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap.

Menurut Hamalik (2006: 155) hasil belajar adalah tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan

perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan.

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2006: 3-4), hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar dan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran dan dari sisi siswa hasil belajar merupakan kumpulan penggal-penggal tahap belajar. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan juga siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain.

Menurut Romiszowski dalam Mulyono (2001: 38) hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dan suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Menurut Romiszowski, perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam saja, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 16). "Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru." Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang

lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Menurut teori Taksonomi Bloom dalam Mulyono (2001: 38) ada tiga ranah (dominan) hasil belajar yaitu.

- a. Ranah kognitif, terdiri dari enam jenis perilaku diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, terdiri dari lima perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
- c. Ranah psikomotorik, terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreativitas.

Hasil belajar menurut Munaf (2001: 67) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam proses belajar adalah hasil belajar yang diukur melalui tes. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ahmadi (1984: 35) bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dilihat pada setiap mengikuti tes.”

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 17) tingkat keberhasilan suatu pembelajaran dapat digolongkan sebagai berikut.

- a. Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pengajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (76%-99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
- c. Baik/minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% sd 75% saja yang dikuasai oleh siswa.
- d. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa

Menurut Slameto (2003: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. faktor –faktor internal
 - a. jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
 - b. psikologis (intelegensi, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
 - c. kelelahan
2. faktor-faktor eksternal
 - a. keluarga (cara orangtua mendidik, relasi antara keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan)
 - b. sekolah (metode mengajar, kurikulum, disiplin sekolah, relasi siwa dengan siswa, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, tugas rumah)
 - c. masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)

Segala (2003: 38) mengatakan bahwa agar siswa dapat berhasil diperlukan persyaratan tertentu seperti dikemukakan berikut ini.

- a. Kemampuan berfikir yang tinggi bagi para siswa, hal ini ditandai dengan berfikir kritis, logis, sistematis, dan objektif (*Scholastic Aptitude Test*).
- b. Menimbulkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran (*Interest Inventory*).
- c. Bakat dan minat yang khusus para siswa dapat dikembangkan sesuai dengan potensinya (*Differential Aptitude Test*).
- d. Menguasai bahan-bahan dasar yang diperlukan untuk meneruskan pelajaran disekolah yang menjadi lanjutannya (*Achievement Test*).

4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-

bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil dalam Rusman, 2012: 132-133).

Model pembelajaran sangat dekat dengan istilah strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran. Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari strategi, pendekatan dan metode pembelajaran. Soedjadi (1999: 101) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu siasat melakukan kegiatan pembelajaran yang bertujuan mengubah keadaan pembelajaran menjadi pembelajaran yang diharapkan. Untuk dapat mengubah keadaan itu dapat ditempuh dengan berbagai pendekatan pembelajaran. Pada suatu pendekatan dapat dilakukan lebih dari satu metode dan dalam satu metode digunakan lebih dari satu teknik. Secara sederhana dapat diruntut sebagai berikut :

teknik → metode → pendekatan → strategi → model

Menurut Rusman (2012: 136), model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai terapan model pembelajaran yang meliputi hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

5. Model Pembelajaran SAVI

Model SAVI adalah model pembelajaran yang menekankan proses belajar yang memanfaatkan semua alat indera dengan cara menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual. SAVI merupakan akronim dari Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual. SAVI termasuk model pembelajaran mandiri yang menyajikan suatu sistem lengkap untuk melibatkan kelima indera dan emosi dalam proses belajar (Dave Meier, 2005). Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *accelerated learning*, teori otak kanan/kiri, teori otak triune, teori kecerdasan ganda, pendidikan (*holistic*) menyeluruh, dan belajar berdasarkan pengalaman.

SAVI dalam pembelajaran memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut Belajar Berdasar Aktivitas (BBA). Belajar berdasar aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu yang lama. Terjadilah kelumpuhan otak dan belajar pun melambat atau bahkan berhenti sama sekali. Mengajak orang untuk bergerak secara berkala akan meningkatkan kerja otak dan dapat berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar (Hamruni, 2008: 167 dalam <http://digilib.sunan-ampel.ac.id/files/disk1/178/jiptiain--zakiyanimd-8875-> diakses tanggal 7 Februari 2013).

Karakteristik model pembelajaran SAVI ada empat yaitu.

1) Somatic

Somatic berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh. Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengan bergerak atau berbuat (*hands-on*). Siswa belajar dengan cara mengalami dan melakukan suatu hal. Sehingga pembelajaran somatic adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik).

2) Auditori

Audiotori merupakan belajar berbicara dan mendengar. Ketika kita berbicara beberapa area otak kita akan menjadi aktif. Hal ini dapat diartikan dalam pembelajaran siswa hendaknya mengajak siswa lain untuk membicarakan yang mereka pelajari, menerjemahkan pengalaman dengan suara. Mengajak siswa berbicara memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, dan menciptakan makna pribadi bagi diri mereka sendiri. Dengan demikian penyerapan terhadap ilmu pengetahuan akan meningkat.

3) Visual

Visual berarti belajar dengan menggunakan indera penglihatan dengan cara mengamati dan menggambarkan. Pada otak kita terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indera yang lain. Siswa yang menggunakan visualnya lebih mudah

belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seseorang penceramah. Secara khususnya pembelajaran visual yang baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata.

4) Intelektual

Intelektual berarti belajar dengan menggunakan kemampuan berfikir (*minds-on*) yakni dengan cara memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang menggunakan kecerdasan dan pikiran mereka secara internal untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, dan nilai dari pengalaman. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, dan memecahkan masalah (<http://herdy07.wordpress.com/2009/04/22/model-pembelajaran-savi/> diakses 11 Januari 2013)

Gerakan fisik mampu meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh terletak tepat disebelah bagian otak yang digunakan untuk berfikir dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal (Dave Meier, 2004: 91).

Prinsip dasar pembelajaran SAVI sejalan dengan *Accelerated Learning* yaitu.

- a. Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh.
- b. Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi.
- c. Kerjasama membantu proses pembelajaran.
- d. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan.

- e. Belajar adalah mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik.
- f. Emosi positif sangat membantu pembelajaran.
- g. Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis

(Suyatno, 2007: 33-34 dalam <http://digilib.sunan-ampel.ac.id/files/disk1/178/jiptiain--zakiyanimd-8875-4-babii.pdf> diakses 7 Februari 2013).

Menurut Rusman (2012: 373-374) pembelajaran SAVI dapat direncanakan dalam empat tahap yaitu:

a. Persiapan

Tujuan tahap persiapan adalah menimbulkan minat para pembelajar, memberi mereka perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka 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 pancaindera, 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 adalah membantu pembelajar menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan, sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat.

6. Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

Siklus belajar (*learning cycle*) adalah suatu model pembelajaran yang konsisten dengan teori-teori kontemporer tentang bagaimana individu belajar. *Learning cycle* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pengembangan model ini pertama kali diperkenalkan oleh Robert Karplus dalam *Science Curriculum Improvement Study* (SCIS) pada tahun 1970-1974 (Trowbridge & Bybee, 1996 dalam Made Wena, 2009:170).

Menurut Kaplus dan Their dalam Renner et al (1998), model pembelajaran *learning cycle* dilandasi oleh pandangan konstruktivisme dari Piaget yang beranggapan bahwa dalam belajar pengetahuan itu dibangun sendiri oleh anak dalam struktur kognitif melalui interaksi dengan lingkungannya. Siklus belajar merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif. Menurut Thomas E. Laurer (2003: 518) pada mulanya *learning cycle* terdiri dari tiga fase yaitu fase eksplorasi (*exploration*), pengenalan konsep (*concept introduction*), dan aplikasi konsep (*concept application*).

Berdasarkan riset Renner dan Marek dalam Martin (1994: 202) penggunaan model *learning cycle* pada pembelajaran menghasilkan peningkatan prestasi anak dan meningkatkan keterampilan prosesnya. Mereka juga mengakui bahwa model *learning cycle* dapat meningkatkan intelektual anak dengan membantu anak bagaimana cara berfikir.

Tiga fase dalam model pembelajaran *learning cycle* tersebut kemudian dikembangkan oleh Prof. Rodger Bybee menjadi lima fase yang disebut dengan *learning cycle 5E* (Lorsbach, 2002). Kelima fase tersebut meliputi.

a. *Engagement* (mengajak)

Engagement merupakan fase pengenalan terhadap pelajaran yang akan dipelajari yang sifatnya memotivasi atau mengaitkannya dengan hal-hal yang membuat siswa lebih berminat untuk mempelajari konsep dan memperhatikan guru dalam mengajar. Fase ini dapat dilakukan dengan demonstrasi, diskusi, membaca, atau aktivitas lain yang digunakan untuk membuka pengetahuan siswa dan mengembangkan rasa keingintahuan siswa. Fase ini digunakan untuk mengetahui tingkatan pengetahuan dan pikiran siswa mengenai konsep yang akan dipelajari.

b. *Exploration* (menyelidiki)

Fase ini membawa siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan pengalaman langsung yang berhubungan dengan konsep yang akan dipelajari. Siswa dapat mengobservasi, bertanya, dan menyelidiki konsep dari bahan-bahan pembelajaran yang telah disediakan sebelumnya.

c. *Explanation* (menjelaskan)

Fase ini mengajak siswa agar mampu menjelaskan konsep dan definisi awal yang mereka dapatkan ketika fase eksplorasi. Kemudian dari definisi dan konsep yang telah ada kemudian didiskusikan sehingga pada akhirnya didapatkan konsep dan definisi baru yang lebih formal.

d. *Elaboration* (elaborasi)

Fase ini memiliki tujuan ingin membawa siswa untuk menggunakan simbol-simbol, definisi-definisi, konsep-konsep, dan keterampilan yang telah dimiliki siswa. Fase ini dapat meliputi penyelidikan, pemecahan masalah, dan membuat keputusan.

e. *Evaluation* (menilai)

Fase ini bukan hanya dilaksanakan diakhir pembelajaran, namun fase ini dilaksanakan diseluruh fase pembelajaran. Evaluation merupakan fase penilaian terhadap seluruh pembelajaran dan pengajaran. Pada fase ini dapat dilakukan berbagai strategi penilaian formal dan informal. Guru diharapkan secara terus menerus dapat mengobservasi dan memperhatikan siswa terhadap kemampuan dan keterampilannya untuk menilai tingkat pengetahuan dan kemampuannya, kemudian melihat perubahan pemikiran siswa terhadap pemikiran awalnya.

Menurut Lawson dalam Bybee (1996: 205) siklus belajar (*learning cycle*) adalah satu cara berfikir dan bertindak yang cocok untuk siswa belajar.

Menurut Soebagio (2001: 50), *learning cycle* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan konsep sendiri atau memantapkan konsep yang dipelajari, memecahkan terjadinya kesalahan konsep, dan memberikan peluang kepada siswa untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari pada situasi baru. Implementasi model pembelajaran *learning cycle* dalam pembelajaran sesuai dengan pandangan konstruktivisme dimana pengetahuan dibangun pada diri siswa.

Kegiatan pembelajaran *learning cycle* 5E yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Pada tahap *engagement*, guru berusaha memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pelajaran dengan cara menyampaikan manfaat bagi kehidupan sehari-hari dari mempelajari materi pada pertemuan tersebut.
- b. Pada tahap *exploration*, siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep dari berbagai sumber dan bekerja dalam kelompok belajar.
- c. Pada tahap *explanation*, siswa memaparkan hasil temuan konsepnya dalam kegiatan presentasi dan membandingkan hasil diskusinya dengan kelompok lain.
- d. Pada tahap *elaboration*, siswa menerapkan konsep yang ditemukannya dengan cara menyelesaikan soal-soal akuntansi.
- e. Pada tahap *evaluation*, guru menilai seluruh kegiatan belajar yang dilakukan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran. Selain itu, guru melakukan evaluasi pembelajaran dalam bentuk pre-test dan post-test.

Beberapa keuntungan diterapkannya model pembelajaran *learning cycle* adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran bersifat *student centered*.
- b. Informasi baru dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa.
- c. Orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan yang merupakan pemecahan masalah.

- d. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena mengutamakan pengalaman nyata.
- e. Menghindarkan siswa dari cara belajar tradisional yang cenderung menghafal.
- f. Membentuk siswa yang aktif, kritis, dan kreatif.

(Nina Agustyaningrum, 2010 dalam <http://eprints.uny.ac.id/2070/1/skripsi-nina.pdf> diakses tanggal 29 November 2012)

7. Kecerdasan Adversitas

Kecerdasan adversitas atau AQ (*Adversity Quotient*) pertama kali diperkenalkan oleh Paul G. Stoltz berdasarkan hasil riset lebih dari 500 kajian di seluruh dunia. Kecerdasan adversitas merupakan faktor yang menentukan kesuksesan dalam hidup seseorang. Paul G. Stoltz (2007: 8-9) mengatakan bahwa kecerdasan adversitas dapat memberitahukan:

- a. seberapa jauh individu mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya
- b. siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur
- c. siapa yang akan melampaui harapan-harapan atas kinerja dan potensi mereka serta siapa yang akan gagal
- d. siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan

Menurut Paul G. Stoltz (2007: 11), kecerdasan adversitas adalah suatu kemampuan untuk mengubah hambatan menjadi peluang keberhasilan mencapai tujuan. Kecerdasan adversitas mampu meramalkan kinerja, motivasi, produktivitas, pengetahuan, kreativitas, respon terhadap perubahan, tingkah laku, kesehatan emosional, dan daya tahan dalam menghadapi suatu pekerjaan. Kecerdasan adversitas merupakan suatu

kemampuan individu untuk dapat bertahan dalam menghadapi segala macam kesulitan sampai menemukan jalan keluar, memecahkan berbagai macam permasalahan, mereduksi hambatan dan rintangan dengan mengubah cara berfikir dan sikap terhadap kesulitan tersebut.

Menurut Paul G. Stoltz (2007: 9), kecerdasan adversitas memiliki tiga bentuk. Pertama, kecerdasan adversitas adalah suatu kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan. Kedua, kecerdasan adversitas adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon individu terhadap kesulitan. Ketiga, kecerdasan adversitas adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon individu terhadap kesulitan yang akan mengakibatkan perbaikan efektivitas pribadi dan profesional individu secara keseluruhan

Kecerdasan adversitas oleh beberapa ahli lain sering disebut dengan istilah *resilience*. *Resilience* berasal dari bahasa latin yaitu *resilire* yang berarti melompat atau mundur. *Resilience* adalah konsep yang berhubungan dengan adaptasi positif dalam menghadapi tantangan. *Resilience* mempunyai makna yang luas dalam ilmu perkembangan manusia yang mencakup kepulihan dari masa traumatis, mengatasi kegagalan dalam hidup, dan menahan stres agar dapat berfungsi dengan baik dalam mengerjakan tugas sehari-hari. *Resilience* merupakan pola adaptasi yang positif atau menunjukkan perkembangan dalam situasi sulit (Masten & Gewirtz, 2006).

Menurut bahasa, kata *adversity* berasal dari bahasa Inggris yang berarti kegagalan atau kemalangan (Echols & Shadily, 1993: 14). *Adversity* sendiri bila diartikan dalam bahasa Indonesia bermakna kesulitan atau kemalangan, dan dapat diartikan sebagai suatu kondisi ketidakbahagiaan, kesulitan, atau ketidakberuntungan. Menurut Reni Akbar Hawadi (2002: 195) istilah *adversity* dalam kajian psikologi didefinisikan sebagai tantangan dalam kehidupan. *Adversity quotient* membantu individu memperkuat kemampuan dan ketekunan dalam menghadapi tantangan hidup sehari-hari serta tetap berpegang teguh pada prinsip dan impian tanpa memperdulikan apa yang sedang terjadi.

Nashori (2007: 47) berpendapat bahwa *adversity quotient* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengarahkan, mengubah cara berfikir dan tindakannya ketika menghadapi hambatan dan kesulitan yang bisa menyengsarakan dirinya. Leman (2007: 115) mendefinisikan *adversity quotient* secara ringkas, yaitu sebagai kemampuan seseorang untuk menghadapi masalah. *Adversity quotient* terfokus pada kemampuan yang dimiliki seseorang, baik fisik ataupun psikis dalam menghadapi problematika atau permasalahan yang sedang dialami.

Paul G. Stoltz (2007: 17) menjelaskan teori kecerdasan adversitas dengan menggambarkan konsep pendakian gunung yaitu menggerakkan tujuan hidup ke depan, apa pun tujuannya. Pendakian yang dimaksud adalah pertumbuhan dan perbaikan seumur hidup pada diri seseorang.

Berdasarkan konsep di atas, Paul G. Stoltz membagi individu menjadi tiga tipe, yaitu.

1) Individu yang berhenti (*quitters*)

Individu yang berhenti (*quitters*) adalah individu yang memilih menghentikan pendakian, keluar, menghindari kewajiban, mundur, dan berhenti. Mereka menolak kesempatan untuk mendaki dan meninggalkan banyak hal ditawarkan oleh kehidupan. *Quitters* banyak meninggalkan impian-impian dan memilih jalan yang dianggap lebih mudah. *Quitters* sering mengalami putus asa, memiliki motivasi yang rendah, menghindari resiko, dan mutu hidup dibawah standar. *Quitters* selalu melawan, menolak, dan lari dari perubahan. *Quitters* tidak memiliki visi dan keyakinan akan masa depan, mereka menghabiskan waktunya dengan sia-sia (Paul G. Stoltz, 2007: 19-36).

2) Individu yang berkemah (*campers*)

Individu yang berkemah (*campers*) memiliki kecerdasan adversitas yang sedang. *Campers* telah memulai pendakian namun karena bosan individu tersebut mengakhiri pendakiannya dan memilih tempat yang rata dan nyaman sebagai tempat bersembunyi dari situasi yang tidak bersahabat. *Campers* setidaknya telah menghadapi beberapa tantangan dari pendakian namun individu tersebut berhenti mendaki setelah menemukan kepuasan pada suatu titik yang dianggapnya nyaman dan tidak mau mengembangkan diri (Paul G. Stoltz, 2007: 19-22).

Campers masih menunjukkan sejumlah inisiatif, sedikit semangat, dan beberapa usaha. *Campers* bisa melakukan pekerjaan yang menuntut kreativitas dan mengambil resiko dengan penuh perhitungan, tetapi mereka memilih untuk mengambil jalan yang aman. Semakin lama *campers* akan kehilangan kemampuan untuk terus maju, kehilangan keunggulannya, dan menjadi semakin lamban dan lemah, serta kinerjanya akan semakin merosot (Paul G. Stoltz: 2007: 25-36).

3) Individu yang mendaki (*climbers*)

Pendaki adalah sebutan bagi individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi. *Climbers* adalah individu yang seumur hidupnya melakukan pendakian tanpa memperhitungkan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib baik atau nasib buruk. *Climbers* adalah pemikir yang memikirkan kemungkinan-kemungkinan, dan tidak membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cacat fisik, atau hambatan lainnya menghalangi pendakiannya (Paul G. Stoltz, 2007: 20).

Climbers menjalani hidupnya secara lengkap. Mereka benar-benar memahami tujuan dari apa yang mereka kerjakan dan bisa merasakan gairahnya. Mereka tahu bahwa mencapai puncak itu tidak mudah, maka *climbers* tidak pernah melupakan kekuatan dari perjalanan yang pernah ditempuhnya. *Climbers* tahu bahwa banyak imbalan datang dalam bentuk manfaat-manfaat jangka panjang, dan langkah-langkah kecil sekarang ini akan membawanya pada kemajuan di kemudian hari (Paul G. Stoltz, 2007: 23).

Climbers sangat gigih, ulet dan tabah. Saat mereka menemui jalan buntu, mereka akan mencari jalan lain. *Climbers* yakin bahwa segala hal bisa dilakukan, meskipun orang lain bersikap negatif. *Climbers* menempuh kesulitan-kesulitan hidup dengan keberanian dan disiplin. Mereka bekerja dengan visi dan penuh inspirasi. *Climbers* tidak merasa asing pada situasi yang sulit, karena mereka memahami kesulitan adalah bagian hidup yang seharusnya tidak dihindari. *Climbers* mampu membaca segala kemungkinan. *Climbers* selalu menyambut dan mendorong perubahan-perubahan positif (Paul G. Stoltz, 2007: 30-36).

Menurut Paul G. Stoltz, kecerdasan adversitas memiliki empat dimensi yang biasa disingkat dengan CO₂RE. Keempat dimensi tersebut adalah sebagai berikut.

1) *Control* (C)

Kendali (*control*) berhubungan langsung dengan pemberdayaan dan pengaruh, serta akan mempengaruhi semua dimensi CO₂RE. Dimensi *control* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak kontrol yang dirasakan oleh individu terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi akan merasakan kendali yang lebih besar atas peristiwa-peristiwa yang sulit dibandingkan dengan individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah. Individu yang memiliki skor tinggi pada dimensi *control* akan berfikir pasti ada cara menghadapi kesulitan, dan tidak merasa putus asa saat berada pada situasi yang sulit (Paul G. Stoltz, 2007: 141-143).

2) *Origin* dan *Ownership* (O₂)

O₂ adalah akronim dari *origin* (asal usul) dan *ownership* (pengakuan).

Dimensi ini mempertanyakan dua hal, yaitu siapa atau apa yang menjadi penyebab dari suatu kesulitan dan sampai sejauh manakah seseorang mampu mengakui atau menghadapi akibat-akibat yang ditimbulkan oleh situasi sulit tersebut (Paul G. Stoltz, 2007: 146-147).

Origin

Dimensi ini mempertanyakan siapa atau apa yang menjadi penyebab dari suatu kesulitan. Dimensi ini berkaitan dengan rasa bersalah.

Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah menempatkan rasa bersalah yang tidak semestinya atas sebuah peristiwa yang terjadi.

Sedangkan individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi menganggap sumber kesulitan itu berasal dari luar. Individu yang memiliki tingkat *origin* yang lebih tinggi akan berfikir bahwa ia merasa saat ini bukan waktu yang tepat untuk mengalami masa sulit (Paul G. Stoltz, 2007: 147-149).

Ownership

Dimensi ini mempertanyakan sejauh mana individu bersedia mengakui akibat-akibat yang ditimbulkan dari situasi yang sulit. Mengakui akibat-akibat yang ditimbulkan dari situasi yang sulit mencerminkan sikap tanggung jawab (*ownership*). Orang yang selalu menyalahkan dirinya sendiri berarti tingkat *origin*nya rendah. Sedangkan orang yang tidak mengakui apapun yang telah terjadi berarti tingkat *ownership*nya

rendah. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi tidak akan menyalahkan orang lain sambil mengelak dari tanggung jawab.

Individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi lebih unggul daripada individu yang kecerdasan adversitasnya rendah dalam kemampuan untuk belajar dari kesalahan dan mereka juga cenderung mengakui akibat yang telah ditimbulkan oleh kesulitan tanpa mengingat penyebabnya. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi akan memiliki daya tahan yang tinggi dalam menghadapi situasi sulit (Paul G. Stoltz, 2007: 153-154).

3) *Reach* (R)

Dimensi ini merupakan bagian dari kecerdasan adversitas yang mempertanyakan sejauh manakah kesulitan yang dihadapi akan menjangkau atau mempengaruhi bagian lain dari kehidupan individu. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi memperhatikan kegagalan dan tantangan yang mereka alami, tidak membiarkannya mempengaruhi keadaan pekerjaan dan kehidupan mereka. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah membiarkan kegagalan mempengaruhi sisi lain dalam kehidupan dan merusaknya (Paul G. Stoltz, 2007: 158-159).

4) *Endurance* (E)

Endurance (daya tahan) adalah dimensi terakhir dalam kecerdasan adversitas. Dimensi ini mempertanyakan berapa lama suatu situasi sulit

akan berlangsung. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah merasa bahwa suatu situasi yang sulit akan terjadi selamanya. Individu yang memiliki respon yang rendah pada dimensi ini akan memandang kesulitan sebagai peristiwa berlangsung terus menerus dan menganggap peristiwa positif hanya berlangsung sementara. Sementara individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi memiliki kemampuan yang luar biasa untuk tetap memiliki harapan dan optimis.

Menurut Paul G. Stoltz (2007), kecerdasan adversitas didasarkan pada terobosan-terobosan di tiga bidang ilmu yang berbeda yaitu sebagai berikut.

- 1) Psikologi Kognitif
- 2) Ilmu Kesehatan yang Baru
- 3) Ilmu Pengetahuan tentang Otak

B. Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Sumber
1.	Dyah Titin Kurniatin (2010)	Penerapan Metode Belajar <i>Learning Cycle-5E</i> pada Mata Pelajaran Akuntansi Terhadap Siswa Kelas XII IPS 1 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SMA Negeri 6 Malang	Penerapan metode pembelajaran <i>learning cycle 5E</i> dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 6 Malang. Rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 20%.	http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=48090

2.	Desnaria Oktosarina Tinambunan (2012)	Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Menggunakan Kolaborasi Model Pembelajaran SAVI dan Metode <i>Drill</i> Melalui Pemanfaatan Lembar Kerja Siswa di Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Medan T.A 2011/2012	Penerapan kolaborasi model pembelajaran SAVI dan metode <i>Drill</i> pada pokok bahasan laporan keuangan perusahaan jasa dikelas XI IS1 SMA Negeri 7 Medan semester genap Tahun Ajaran 2011/2012 dapat mningkatkn aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa. Berdasarkan tes hasil belajar siswa yang dilaksanakan terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 45%.	http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-24108-708114097%20skripsi.pdf
3.	Latif Sofiana Nugraheni (2012)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Learning Cycle</i> (5E) Terhadap Keterampilan Proses Sains Biologi Siswa Kelas X SMA AL Islami 1 Surakarta	Model <i>Learning Cycle</i> (5E) berpengaruh nyata terhadap keterampilan proses sains siswa kelas X SMA Al Islam 1 Surakarta antara lain mengamati, berhipotesis, menggunakan alat dan bahan, merencanakan percobaan, menerapkan konsep, dan mengajukan pertanyaan.	http://biologi.fkip.uns.ac.id/wpc/ontent/uploads/2012/02/SKRIPS I LATIF-SOFIANA-NUGRAHENIK 4308096.pdf

4.	Lia Meliana (2010)	Penerapan Model SAVI Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas XI IPA 4 SMANegeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2009/2010)	Keterampilan berbicara XI IPA meningkat dilihat dari keaktifan siswa melakukan tanya jawab dan menyampaikan pendapat.	http://repository.upi.edu/operator/upload/s_c0151_0603334_chapter1.pdf
5.	Nina Agustyaningrum (2010)	Implementasi Model Pembelajaran <i>Learning Cycle</i> 5E Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas IXB SMP Negeri 2 Sleman	Kemampuan komunikasi matematis yang berhasil dicapai siswa dalam penelitian tersebut berdasarkan lembar observasi pada siklus 1 sebesar 56,50% dan pada siklus II menjadi 63,28%.	http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/25762/4/Chapter%20II.pdf
6.	Redydian Adhitya Nugraha (2011)	Pengaruh Pelatihan Kecerdasan Adversitas Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Surakarta	Terdapat pengaruh pelatihan kecerdasan adversitas terhadap peningkatan motivasi berprestasi pada siswa kelas X di SMA Negeri 8 Surakarta.	http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=penaruh%20pelatihan%20kecerdasan%20adversitas%20terhadap%20motivasi%20berprestasi/

C. Kerangka Pikir

Hasil belajar siswa menunjukkan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan metode langsung sehingga pembelajarannya masih bersifat *teacher centered*. Oleh karena itu, pembelajaran harus diubah menjadi *student centered* yang lebih memfokuskan situasi belajar pada peranan siswa dan guru hanya berperan sebagai fasilitator bagi siswa dalam pembelajaran.

Model pembelajarn *learning cycle 5E* dan SAVI merupakan model pembelajaran yang bersifat *student centered*. Kedua model tersebut membuat siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran dan mampu membangun pengetahuannya sendiri, sehingga siswa lebih dalam memahami materi yang dipelajari dan hasil belajarnya pun lebih baik.

Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *learning cycle 5E* dan model pembelajaran SAVI. Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar akuntansi siswa melalui kedua model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa yang dibagi dalam tiga taraf kecerdasan yaitu *quitter* (rendah), *camper* (sedang), dan *climber* (tinggi). Untuk melihat perbandingan yang signifikan maka hanya diambil dua taraf kecerdasan adversitas yaitu rendah (*quitter*) dan tinggi (*climber*).

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E*

Model pembelajaran SAVI (Somatis, Audio, Visual, dan Intelektual) merupakan serangkaian aktivitas belajar mengajar yang melibatkan seluruh panca indera. Model ini diterapkan dengan tujuan untuk melatih siswa agar mampu belajar mandiri dengan cara menemukan dan memecahkan masalah. Siswa harus mampu memanfaatkan seluruh panca inderanya untuk menangkap semua informasi dan ilmu pengetahuan saat pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *learning cycle 5E* merupakan serangkaian aktivitas belajar mengajar yang bersifat *student centered*. Penerapan model ini ditujukan agar siswa mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah belajar secara aktif dan kreatif. Alasan yang mendasar penerapan model pembelajaran *learning cycle 5E* adalah sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

Pembelajaran SAVI melibatkan siswa dalam kelompok belajar. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok heterogen yang tiap kelompoknya beranggotakan 3 orang. Tiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan kasus secara mandiri yang diberikan oleh guru. Penyelesaian kasus diberi batasan waktu, setelah waktu yang ditentukan habis, kelompok harus segera *rolling* menyelesaikan kasus lainnya. Kemudian guru menilai hasil kerja kelompok tersebut. Dari segi kemandirian, penerapan model pembelajaran SAVI

dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga siswa tidak tergantung pada guru dan temannya.

Pembelajaran *learning cycle 5E* juga melibatkan siswa dalam kelompok belajar. Guru membagi siswa dalam kelas menjadi 6 kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4 orang, kelompok bersifat heterogen. Guru menyajikan poin-poin dari materi yang akan dipelajari. Selain itu, guru mengajak siswa untuk melakukan 5 fase *learning cycle* yakni *engagemet* (memotivasi siswa), *exploration* (menyelidiki kemampuan awal siswa), *expansion* (menjelaskan konsep yang ditemukan), *elaboration* (mengembangkan dan menyimpulkan konsep yang ditemukan), dan *evaluation* (menilai seluruh kegiatan yang dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran). Dari segi kemandirian, siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E* lebih cenderung saling tergantung pada teman sekelompoknya, karena siswa hanya dituntut mampu bekerjasama dalam kelompok tanpa ada penugasan secara mandiri.

Aktivitas belajar siswa pada model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran *learning cycle 5E*. Pada pembelajaran SAVI walaupun siswa bekerja dalam kelompok namun siswa harus mampu mengemukakan idenya secara mandiri dalam menyelesaikan masalah dan melaporkannya dalam bentuk tulisan secara individu. Sedangkan dalam pembelajaran *learning cycle 5E* siswa yang

malas akan tertutupi oleh siswa yang cerdas dalam kelompoknya karena hasil diskusi tertulis atas bersama nama kelompok.

Berdasarkan uraian diatas diketahui perbedaan aktivitas belajar siswa yang diduga akan mempengaruhi hasil belajar akuntansi yang berbeda antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI.

2. Rata-rata hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E* bagi siswa yang tergolong pada taraf *quitter*

Kecerdasan adversitas merupakan kemampuan yang menggambarkan keuletan dan kegigihan seseorang dalam menghadapi problematika dalam hidupnya. Dalam pembelajaran kecerdasan adversitas diduga dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas rendah (*quitter*) akan cenderung mudah putus asa dalam menghadapi masalah belajar dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Sedangkan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*) akan terus gigih dalam mencari, mencoba, dan menemukan hal-hal baru yang dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran *learning cycle 5E* dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas rendah (*quitter*). Hasil belajar akuntansi siswa akan lebih tinggi karena guru membuat serangkaian aktivitas belajar yang terprogram dalam fase-fase yang

memudahkannya memahami pelajaran. Selain itu, siswa yang tergolong pada taraf *quitter* tergabung dalam kelompok belajar yang heterogen sehingga kekurangannya akan tertutupi oleh siswa yang tergolong pada kelas *climber*. Dalam kelompok tersebut siswa hanya dituntut dapat bekerjasama dan mampu melaporkan kegiatan belajarnya secara tertulis atas nama kelompok, sehingga ia tidak terbebani oleh tanggungjawab belajar secara individu.

Siswa pada taraf *quitter* yang menggunakan model pembelajaran SAVI hasil belajarnya cenderung rendah, karena siswa dituntut agar terbiasa belajar mandiri dengan mengandalkan kemampuan yang dimilikinya. Meskipun guru membuat kelompok belajar di kelas, namun siswa tetap diberi tanggung jawab secara mandiri untuk mampu menguasai materi dan melaporkan hasil diskusinya secara individu. Siswa berinteraksi dengan teman sekelompoknya hanya untuk memecahkan masalah mengenai pelajaran akuntansi yang diberikan oleh guru.

3. Rata-rata hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *learning cycle* 5E bagi siswa yang tergolong pada taraf *climber*

Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*) akan lebih berkembang jika menggunakan model pembelajaran SAVI.

Meskipun siswa tergabung dalam kelompok belajar, namun dengan model pembelajaran SAVI siswa dituntut dapat belajar secara mandiri dan tidak mengandalkan kemampuan siswa lain dalam kelompoknya. Siswa

dituntut mampu menggali dan mengembangkan kemampuan berfikirnya dengan cara memanfaatkan seluruh panca inderanya. Selain itu siswa tersebut harus peka terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan sigap terhadap perubahan. Siswa yang tergolong pada taraf *climber* tidak akan terbebani oleh siswa yang tergolong pada taraf *quitter*, karena mereka hanya bekerjasama untuk memecahkan kesulitan belajar, sedangkan tugas dalam pembelajarannya harus diselesaikan secara individu.

Sementara jika siswa *climber* menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E*, ia akan terganggu dengan siswa yang malas dalam kelompoknya, karena ia akan terbebani untuk menyelesaikan tugas dalam pembelajarannya yang di atasnamakan kelompok belajarnya. Hal tersebut dapat mengakibatkan perbedaan hasil belajar pada siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*). Siswa *climber* yang menggunakan model pembelajaran SAVI hasil belajarnya akan lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E*.

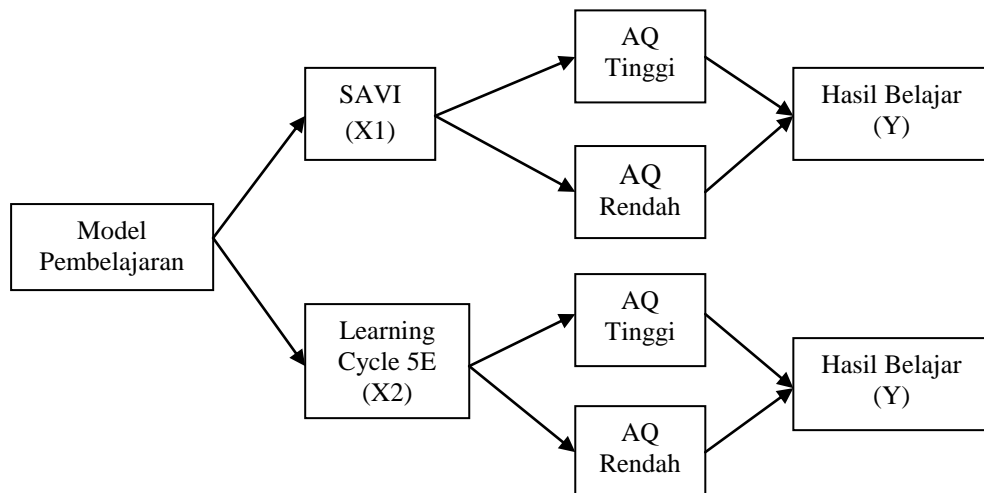
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran akuntansi

Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran SAVI dan model pembelajaran *learning cycle 5E* terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dari adanya perbedaan tingkat kecerdasan adversitas yang dimiliki masing-masing siswa. Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*) akan mampu

mengikuti pembelajaran dengan baik jika menggunakan model pembelajaran SAVI maupun model pembelajaran *learning cycle* 5E. Sebaliknya, siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas rendah (*quitter*) akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, apalagi jika menggunakan pembelajaran SAVI. Dengan demikian ada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Kerangka Pikir



D. Anggapan Dasar Hipotesis

Penelitian memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas XI tahun pelajaran 2012/2013 yang menjadi subyek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran akuntansi.

2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI dan kelas yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E* diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar akuntansi siswa selain kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa, model pembelajaran SAVI dan *learning cycle 5E* diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E*.
2. Rata-rata hasil belajar akuntansi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E* bagi siswa yang tergolong dalam kelas *quitter*.
3. Rata-rata hasil belajar akuntansi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *learning cycle 5E* bagi siswa yang tergolong dalam kelas *climber*.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa pada mata pelajaran akuntansi.