

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Karakter bangsa Indonesia yang perlu dikembangkan ada 18 karakter yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Warga Indonesia dapat mengembangkan karakter kebangsaannya melalui pendidikan karakter bangsa. Pendidikan karakter bangsa dapat dikembangkan sejak dini, baik melalui pendidikan formal maupun non formal. Keluarga dan lingkungan masyarakat merupakan pendidikan non formal dan sekolah merupakan pendidikan formal.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter bangsa yang perlu dikembangkan. Listyarti (2012:6) berpendapat bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Siswa yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi berupaya untuk mengetahui semua yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar di sekolah, lingkungan maupun rumah, dari guru

maupun dari orang tua.

Samani, dkk (2012: 119) mengemukakan bahwa keingintahuan adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam atau peristiwa sosial yang terjadi. Rasa ingin tahu yang dimiliki seseorang merupakan keingintahuan seseorang mengenai suatu hal yang terjadi.

Guru dapat menanamkan nilai-nilai karakter saat mata pelajaran IPA kepada siswa seperti yang dikemukakan oleh Zubaedi (2013:291) yang menyatakan bahwa upaya menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik juga bisa dilakukan melalui mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (sains). Siswa juga dapat mempelajari nilai-nilai kehidupan dari mata pelajaran IPA. Guru dapat mengajarkan nilai-nilai kehidupan atau moral dari lingkungan sekitar sekolah atau lingkungan masyarakat supaya siswa dapat lebih memahami nilai-nilai kehidupan yang berkaitan dengan IPA.

Suyadi (2013: 9) mengemukakan bahwa rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam. Seseorang yang memiliki keingintahuan terhadap sesuatu yang dilihat, didengar, dan dipelajarinya berarti mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dalam mencari tahu sesuatu yang ingin dipelajarinya lebih mendalam.

Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan seseorang untuk mengetahui sesuatu yang dipelajari, didengar, dan dilihat secara lebih mendalam. Seseorang yang mempunyai rasa ingin yang tinggi akan terus berupaya mencari tahu apa yang dipelajari, didengar, dan dilihatnya hingga mendalam dan meluas.

b. Indikator Rasa Ingin Tahu

Setiap nilai karakter mempunyai indikator yang berbeda di setiap jenjang pendidikan. Rasa ingin tahu di SD mempunyai indikator yang berbeda dengan SMP atau SMA. Keterkaitan nilai dan indikator untuk siswa SD dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Keterkaitan Nilai dan Indikator Rasa Ingin Tahu untuk Sekolah Dasar

Nilai	INDIKATOR
	Kelas 4-6
Rasa ingin tahu: Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

Sumber: Daryanto dan Darmiatun (2013: 147)

Indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah indikator yang digunakan untuk kelas tinggi yaitu kelas 4 sampai 6 SD. Indikator rasa ingin tahu tersebut sebagian besar memberikan kesempatan kepada siswa bertanya mengenai hal yang belum diketahui siswa serta hal yang ditemui oleh siswa khususnya berkaitan dengan materi pembelajaran

yang sedang berlangsung.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari belajar, karena kegiatan belajar merupakan prosesnya dan prestasi merupakan hasil dari proses tersebut. Prestasi dapat dilihat setelah melakukan evaluasi. Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan dalam menentukan prestasi. Siswa dapat meraih prestasi yang tinggi jika mempunyai kemampuan intelektual yang tinggi pula.

Prestasi belajar dengan hasil belajar mempunyai arti yang berbeda, seperti yang dikemukakan oleh Arifin (2013:12) bahwa istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Setiap manusia pasti akan selalu mengejar prestasi menurut bidang kemampuan masing-masing sepanjang hidupnya.

Prestasi belajar menurut Ahmadi dan Supriyono (1991:130) adalah hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam (faktor internal) maupun faktor dari luar diri (faktor eksternal) individu. Faktor dari dalam yaitu faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan sedangkan faktor dari luar yaitu faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Siswa harus dapat mengenali faktor-faktor yang

mempengaruhi prestasi belajarnya dengan baik.

Syah (2010: 148) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan pengungkapan hasil belajar ideal yang meliputi segenap ranah yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Prestasi belajar dihasilkan tidak dari proses belajar saja tetapi juga dari pengalaman dari berbagai ranah.

Prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. (Hamdani, 2011: 138)

Hasil dari prestasi belajar tidak hanya berupa angka saja tetapi juga berupa simbol, huruf, dan kalimat yang mendeskripsikan prestasi belajar seseorang yang telah dicapainya. Guru bisa saja menuliskan hasil prestasi belajar seseorang dengan menuliskannya dengan sebuah kalimat, tidak hanya dengan angka atau nilai.

Prestasi belajar merupakan hasil usaha siswa yang telah dicapai dari proses belajar mengajar dalam bentuk nilai dan dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam memahami materi-materi yang diajarkan. Siswa akan terus mengejar prestasi belajarnya selama duduk dibangku sekolah dan mengejar prestasi yang lainnya sesuai dengan kemampuannya selama hidupnya. Prestasi belajar dapat diketahui setelah siswa melakukan evaluasi belajar maka, evaluasi penting dilakukan untuk mengukur prestasi belajar siswa.

b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Keluarga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, hal ini dikemukakan oleh MeenuDev (2016: 70-71) yang memandang faktor keluarga sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, *there is an awareness of the importance of the home environment or family structure on student's academic achievement. The home has a great influence on the students' psychological, emotional, social and economic state.*

Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama bagi anak. Anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila mempunyai keluarga yang harmonis dan bahagia, karena kondisi di keluarga akan berpengaruh terhadap psikologis, emosional, dan prestasi belajar anak.

Mulyasa (2013: 191) menyebutkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor Fisiologis, berkaitan dengan kondisi jasmani pada umumnya dan kondisi yang berkaitan dengan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama indera.
 - b) Intelegensi, berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar.
 - c) Minat, kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

- d) Sikap, gejala internal yang berdimensi afektif, berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya.

2) Faktor Eksternal

- a) Lingkungan, salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan.
- b) Keluarga, lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan.
- c) Sekolah, lembaga formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa.

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri seseorang dan faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat di luar diri seseorang. Keluarga merupakan salah satu faktor eksternal dari prestasi belajar karena seseorang pertama kali mendapatkan pendidikan berasal dari dalam keluarga.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi. Fungsi prestasi

belajar dikemukakan oleh Arifin (2013:12-13) sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa.

Fungsi prestasi belajar tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi institusi pendidikan. Prestasi belajar dijadikan indikator bagi kecerdasan seorang siswa dan dijadikan indikator seberapa pandainya siswa menguasai materi.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah. IPA mempelajari mengenai fakta-fakta tentang alam. Pembelajaran IPA dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Mata pelajaran IPA juga mempelajari tentang kehidupan sehari-hari yang sering dilakukan. IPA menuntut sikap ilmiah dari siswa seperti rasa ingin tahu, hal ini seperti yang dikemukakan oleh Trianto (2011: 136) bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

IPA dipelajari dari pemberian pengalaman belajar kepada siswa agar dapat mengembangkan proses dan sikap ilmiah. Siswa diharapkan dapat menjadikan IPA sebagai wahana untuk mempelajari alam dan dirinya sendiri dan dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari. IPA tidak hanya dipelajari dengan mendengarkan materi dari guru didalam kelas, tetapi siswa juga harus belajar mengamati dan melakukan percobaan. Mulyasa (2009: 110) menyatakan 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.

Pembelajaran IPA di SD lebih menekankan pada pengalaman belajar secara langsung dan melakukan percobaan dengan tujuan dapat menemukan hal baru yang belum ditemukan sebelumnya. IPA merupakan ilmu pengetahuan dengan cakupan materi yang cukup luas dan dijadikan sebagai wahana untuk mempelajari alam serta diri sendiri. Siswa diharapkan dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari. IPA akan lebih mudah dipahami apabila siswa mempraktekan secara langsung dan pemberian pengalaman belajar.

b. Tujuan IPA

IPA mempunyai tujuan bagi siswa SD/MI. Tujuan IPA dikemukakan oleh Mulyasa (2009:111) agar siswa 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 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 berperanserta 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.

Mata pelajaran IPA dalam hal ini secara garis besar mengajarkan kepada siswa untuk dapat memperoleh keyakinan bahwa alam semesta beserta isinya ini merupakan ciptaan Tuhan. Pembelajaran IPA selain itu juga dapat menambah pengetahuan siswa mengenai alam dan lingkungan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memupuk kesadaran siswa untuk dapat menjaga lingkungan sekitarnya.

c. Nilai-nilai IPA

IPA tidak hanya mempunyai tujuan, tetapi juga mempunyai nilai-nilai yang berharga bagi mata pelajaran IPA. Trianto (2010: 138) menyatakan bahwa IPA mengandung nilai-nilai tertentu yang berguna bagi masyarakat. Nilai yang dimaksud adalah sesuatu yang dianggap berharga yang terdapat dalam IPA dan menjadi tujuan yang akan dicapai. Nilai-nilai nonkebendaan yang terkandung dalam IPA sebagai berikut:

- 1) Nilai Praktis
Sesuatu yang bermanfaat dan berharga dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: penemuan listrik oleh Faraday diterapkan dalam teknologi hingga melahirkan alat-alat listrik yang bermanfaat bagi kehidupan.
- 2) Nilai Intelektual
Metode ilmiah yang digunakan dalam IPA banyak dimanfaatkan manusia untuk memecahkan masalah. Keberhasilan memecahkan masalah tersebut akan memberikan kepuasan intelektual, inilah yang dimaksud dengan nilai intelektual.
- 3) Nilai Sosial-Budaya-Ekonomi-Politik
IPA mempunyai nilai-nilai social-budaya-ekonomi-politik berarti kemajuan IPA dan teknologi suatu bangsa, menyebabkan bangsa tersebut memperoleh kependudukan yang kuat dalam percaturan sosial-ekonomi-politik internasional.
- 4) Nilai Kependidikan
Pelajaran IPA dan pelajaran lainnya merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Nilai-nilai tersebut antara lain adalah:
 - a) Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut metode ilmiah.
 - b) Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan dan mempergunakan peralatan untuk memecahkan masalah.
 - c) Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah.
- 5) Nilai Keagamaan
Suatu pandangan naif apabila dengan mempelajari IPA akan mengurangi kepercayaan kepada Tuhan karena, secara empiris orang yang mendalami mempelajari IPA makin sadarlah dirinya akan adanya kebenaran hukum-hukum alam, sadar akan adanya keterkaitan di dalam alam raya ini dengan Maha Pengaturnya. Seorang ilmuwan yang beragama akan lebih tebal keimanannya karena, selain didukung oleh dogma-dogma agama juga ditunjang oleh alam pikiran dari pengamatan terhadap fenomena-fenomena alam, sebagai manifestasi kebesaran Tuhan.

Nilai-nilai IPA yang terdiri dari nilai praktis, intelektual, social-budaya-ekonomi-politik, kependidikan, dan keagamaan perlu dipelajari juga oleh guru maupun siswa. Mempelajari nilai-nilai IPA tersebut bertujuan agar guru dan siswa lebih memahami IPA dan dapat mempelajari IPA sesuai dengan nilai-nilai IPA.

4. Model Pembelajaran SAVI

a. Pengertian SAVI

Pembelajaran akan lebih menarik apabila dirancang aktif dengan menggunakan semua panca indera. Anak merupakan pembelajar yang hebat karena menggunakan seluruh tubuh dan panca inderanya saat belajar. Guru maupun orang tua tidak dapat menghalangi anak untuk menggerakkan tubuhnya saat belajar karena dapat menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal. Model SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan semua panca indera dan bergerak.

Model SAVI merupakan model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar juga menggunakan kegiatan fisik dengan menggunakan indera sebanyak mungkin. Meier (2003: 90) menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI merupakan Belajar Berdasar Aktivitas (BBA) yang berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses belajar.

Belajar berdasar aktivitas secara umum jauh lebih efektif dengan alasan sederhana yaitu belajar itu mengajak orang terlibat sepenuhnya. Telah terbukti bahwa biasanya orang belajar lebih banyak dari berbagai aktivitas dan pengalaman yang dipilih dengan tepat daripada belajar dengan duduk di depan penceramah, buku panduan, televisi ataupun komputer.

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Siswa belajar tidak hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa juga akan menggunakan fisiknya. Siswa akan bergerak dalam proses pembelajaran, hal itu membuat pembelajaran semakin menyenangkan dan membangkitkan keaktifan siswa. Siswa akan belajar dengan memanfaatkan semua panca inderanya sehingga belajar tidak hanya menggunakan pikiran tetapi juga menggunakan semua alat indra yang dimiliki. Panca indra yang berfungsi semaksimal mungkin akan berdampak pada proses dan hasil belajar anak.

SAVI adalah kependekan dari: *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) dimana 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 indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectualy* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkontruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Belajar dengan menggabungkan kegiatan fisik akan mempunyai pengaruh dalam hasil belajar siswa. Elfrianto (2016:29) memandang adanya pengaruh penggunaan model SAVI sebagaimana dikemukakannya bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode SAVI pembelajaran yang menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera dapat berpengaruh besar terhadap pembelajaran.

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang menggunakan alat indera sebanyak mungkin agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa akan bergerak aktif secara fisik dan pikiran. Belajar dengan melakukan aktivitas akan lebih efektif daripada yang hanya duduk sambil membaca buku atau mendengarkan ceramah.

b. Unsur Pembelajaran SAVI

Model SAVI mempunyai 4 unsur. Meier (2003: 91-92) menyatakan bahwa 4 unsur SAVI tersebut adalah:

1) Somatis

Somatis adalah belajar dengan bergerak dan berbuat. Elfrianto (2016:31) berpendapat belajar somatis berarti belajar dengan indera peraba, kinetis, praktik melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Belajar bukan hanya melibatkan otak sebab tanpa bergerak otak akan tertidur dengan demikian pendekatan “Duduk manis, jangan bergerak, tutup mulut, jangan ribut” tidak boleh diberlakukan, jadi dengan menghalangi pembelajaran somatis menggunakan tubuh sepenuhnya dalam belajar, berarti menghalangi fungsi pikiran mereka sepenuhnya.

2) Auditori

Auditori adalah belajar dengan berbicara dan mendengar. DePorter (2010: 123) berpendapat bahwa: auditori mengakses segala jenis bunyi dan kata. Musik, nada, irama, rima, dialog internal, dan suara menonjol disini. Siswa akan sangat antusias apabila dalam proses pembelajaran terdapat sebuah gambar atau suara yang menarik dan diharapkan menjadi faktor keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3) Visual

Visual adalah belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Rose (2002:130) berpendapat bahwa: visual adalah belajar melalui melihat. Contohnya seperti menonton video, gambar, diagram atau pertunjukan. Gilakjani (2012) berpendapat bahwa: *“Visual learners think in pictures and learn best in visual images. They depend on the instructor’s or facilitator’s non-verbal cues such as body language to help with understanding”*. Setiap orang akan lebih mudah memahami dengan benda yang dapat dilihat daripada dengan benda yang tidak dapat dilihat.

4) Intelektual

Intelektual adalah belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran dengan pemikirannya sendiri dan dapat dilakukan dengan kegiatan seperti diskusi untuk memecahkan sebuah masalah.

Model SAVI terdiri dari Somatis Auditori, Visual, dan Intelektual. Somatis belajar dengan bergerak dan berbuat. Auditori belajar dengan berbicara dan mendengar. Visual belajar dengan melihat seperti melihat gambar, diagram atau menonton video. Intelektual belajar dengan memecahkan masalah seperti mengerjakan soal dan berdiskusi. Model SAVI yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan dapat memaksimalkan panca indra anak sehingga proses pembelajaran menyenangkan dan lebih bermakna.

c. Tahap Pelaksanaan Model Pembelajaran SAVI

Model SAVI mempunyai empat tahap dalam pelaksanaan pembelajaran. empat tahap pelaksanaan model SAVI dikemukakan oleh Rusman (2013:373-374) sebagai berikut:

- 1) Tahap 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.
- 2) Tahap 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.
- 3) Tahap Pelatihan
Tujuan tahap ini adalah mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.
- 4) Tahap 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.

Tahap-tahap tersebut akan dilakukan dalam pembelajaran. Pembelajaran akan terlihat lebih tersusun dan terencana dengan adanya empat tahap tersebut sehingga saat pembelajaran guru tidak bingung dengan apa yang akan disampaikan kepada siswanya. Tahap-tahap model SAVI ini juga akan disesuaikan dengan materi dan kebutuhan guru saat mengajar.

5. Tahap-tahap Model SAVI dengan Bantuan Permainan Lingkaran Ilmu

Langkah-langkah yang digunakan untuk melaksanakan model pembelajaran SAVI dengan berbantu permainan lingkaran ilmu menurut Rusman (2013:373-374) adalah:

a. Tahap Persiapan

Guru membangkitkan minat siswa dan menempatkannya dalam kondisi yang optimal dalam belajar yang meliputi:

- 1) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- 2) Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi.
- 3) Guru memberikan tujuan pembelajaran yang jelas sebelum materi dijelaskan.
- 4) Guru membangkitkan rasa ingin tahu siswa.
- 5) Guru menciptakan suasana kelas senyaman mungkin bagi siswa.

b. Tahap Penyampaian

Guru membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indera dengan melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Guru mengajukan pertanyaan guna mengetahui kemampuan awal siswa.
- 2) Guru mengarahkan materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
- 3) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan gambar. (*Visual*)
- 4) Siswa mendengarkan penjelasan guru dari gambar yang disediakan. (*Auditory*)
- 5) Guru membentuk kelompok.
- 6) Siswa melakukan diskusi kelompok. (*Intellectually*)

c. Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan dapat membantu siswa dalam mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki dengan menggunakan keterampilan barunya. Hal yang dapat dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa diajak untuk melakukan simulasi yang sesuai materi yang diajarkan melalui gambar. (*Somatic*)
- 2) Guru melakukan pelatihan dalam pembelajaran.
- 3) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- 4) Siswa baik secara individu maupun kelompok dapat memecahkan masalah.

d. Tahap Penampilan Hasil

Guru membantu siswa untuk menerapkan dan memperluas pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dengan cara sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan penguatan materi dengan permainan lingkaran ilmu.
- 2) Siswa membentuk lingkaran dengan kertas yang menempel di punggung masing-masing.
- 3) Siswa menuliskan yang telah diajarkan guru dalam pembelajaran.
- 4) Guru melakukan pelatihan terus menerus.
- 5) Siswa mengerjakan soal evaluasi. (*Intellectually*)

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Rossiana Wahyuningsih yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA KD Mendeskripsikan Proses Daur Air dan Kegiatan Manusia yang Dapat Mempengaruhinya Menggunakan Model SAVI dengan Bantuan Media Tiga Dimensi (Solid Model) di Kelas VB Sekolah Dasar”, menunjukkan hasil bahwa menggunakan model SAVI bantuan media tiga dimensi (solid model) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sri Wahyuni dan Ganes Gunansyah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar”, menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran SAVI terbukti lebih efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keaktifan motorik dan intelektual siswa, yang dapat berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa maupun keterampilan pemecahan masalah siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fitriyani, Suwatra dan Kusmariyatni yang berjudul “Pengaruh Model SAVI Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SD”, menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran IPA antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model konvensional pada siswa kelas V SD Gugus II Sahadewa. Pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran IPA siswa kelas V.

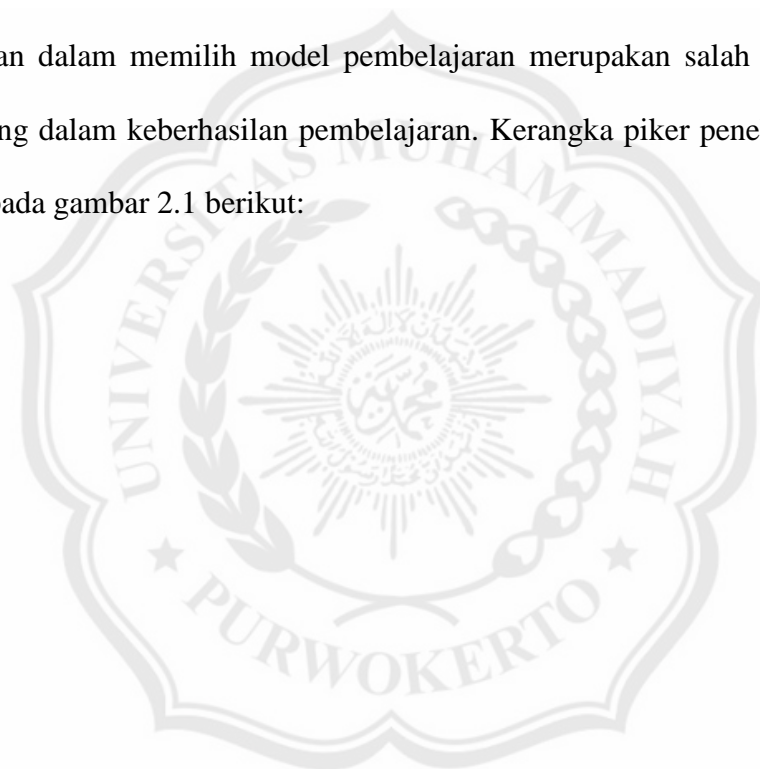
Penelitian juga dilakukan oleh Rasiman, Kartinah, Dina P., dan F.X. Didik yang berjudul “*Humanistic Mathematics Learning Assisted by Interactive CD using SAVI approach to Increase Students’ Critical Thinking Skill*”, menjelaskan bahwa: “*The teachers respond to the learning process the humanistic mathematics learning assisted by interactive CD with SAVI approach is good, the students responded to humanistic mathematics learning assisted by interactive CD with SAVI approach is very good, this is shown also by the average student response that is 3,43 of a maximum score of 4,00, it shows a very good, and humanistic mathematics learning assisted CD interactive with SAVI approach is effective to improve students’ critical thinking, it can be seen from the mean value of critical thinking is the experimental class that exceeds 82,95 minimal mastery learning 70 and better than the mean control class 67,35.*”

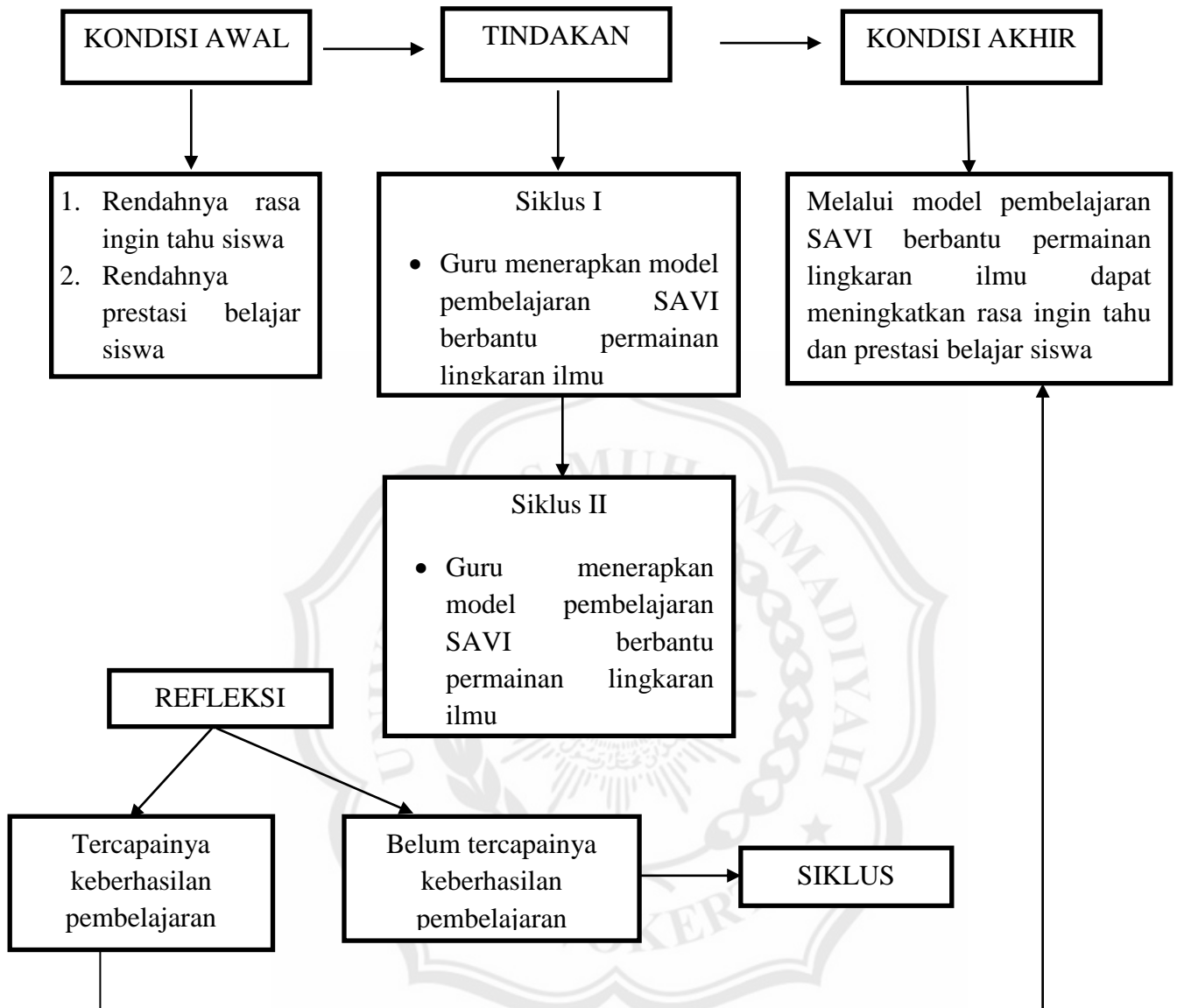
Penelitian tersebut menjelaskan bahwa guru dan siswa menanggapi proses pembelajaran menggunakan CD interaktif dengan pendekatan SAVI itu sangat baik. Respon guru dan dan siswa dibuktikan dengan skor yang diperoleh mendekati skor maksimum. Pembelajaran menggunakan CD interaktif dengan pendekatan SAVI juga efektif untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Penelitian di atas menunjukkan bahwa model SAVI efektif untuk meningkatkan prestasi belajar, pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Dalam penelitian ini selain menggunakan model SAVI untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar juga dipadukan dengan sebuah permainan. Permainan yang digunakan adalah permainan lingkaran ilmu. Permainan ini digunakan untuk penguatan pada siswa setelah pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Kondisi siswa kelas IVA SD Negeri 3 Pageraji sebelum belajar menggunakan model pembelajaran SAVI rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa masih rendah. Siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Guru melakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dalam pembelajaran agar siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan saja. Perbaikan tersebut akan dilakukan dalam 2 siklus. Siklus pertama akan dilakukan dalam dua kali pertemuan dan sebelum melanjutkan ke siklus kedua terdapat refleksi. Model SAVI berbantu permainan lingkaran ilmu akan membantu meningkatkan prestasi dan rasa ingin tahu siswa. Permainan lingkaran ilmu digunakan sebagai penguat dalam pembelajaran.

Model pembelajaran SAVI salah satu model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan cocok untuk semua jenis gaya belajar. Model SAVI merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dengan menggunakan pancaindera. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Keberhasilan tujuan pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh guru yang merencanakan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Ketepatan dalam memilih model pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang dalam keberhasilan pembelajaran. Kerangka pikir penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:





Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui model SAVI dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada materi gaya di kelas IVA SDN 3 Pageraji.
2. Melalui model SAVI dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi gaya di kelas IVA SDN 3 Pageraji.