

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendekatan SAVI

a. Pengertian Pendekatan SAVI

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil.

Pembelajaran dengan melibatkan peserta didik, akan membuat peserta didik lebih mudah dalam mengingat materi yang telah dipelajari. Meier (2004: 90), menyatakan pendekatan SAVI dalam belajar memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut Belajar Berbasis Aktivitas (BBA). Belajar dengan bergerak aktif memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Belajar model ini jauh lebih efektif daripada yang didasarkan pada prestasi, materi, dan media, sebab gerakan fisik meningkatkan proses mental.. Proses pembelajaran harus menggabungkan antara gerakan fisik dan seluruh indera yang ada. Inilah yang disebut model SAVI (*somatic, auditori, visual, intelektual*) dalam pembelajaran.

b. Unsur-unsur Pendekatan SAVI

Pendekatan SAVI memiliki empat unsur, dan seluruh tersebut harus ada agar belajar berlangsung optimal, karena semua ini merupakan keterpaduan antara satu sama lain, agar belajar bisa berjalan dengan baik. Menurut Meier (2004: 92-100), unsur-unsur pembelajaran menggunakan pendekatan SAVI yaitu:

1) Somatis (Belajar dengan bergerak dan berbuat)

“Somatis” berasal dari Bahasa Yunani yang berarti tubuh, soma (seperti dalam psikosomatis). Belajar *somatic* berarti belajar dengan indera peraba, kinestetis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Untuk merangsang hubungan pikiran-tubuh, memerlukan suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Tidak semua pembelajaran merupakan aktivitas fisik, tetapi dengan berganti-ganti menjalankan aktivitas belajar akan dapat aktif dan pasif secara fisik.

2) Auditori (Belajar dengan bicara dan mendengar)

Pikiran auditori itu lebih kuat dari pada yang disadari. Telinga terus-menerus menangkap dan menyimak informasi auditori, bahkan tanpa disadari. Ketika seseorang membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area di otak penting di otak menjadi aktif. Dalam merancang pembelajaran yang menarik bagi

seluruh auditori yang kuat dalam peserta didik, dengan cara mengajak peserta didik membicarakan materi yang sedang peserta didik pelajari. Menyuruh peserta didik menerjemahkan pengalaman peserta didik dengan suara. Ajaklah peserta didik berbicara saat peserta didik memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi membuat rencana kerja, menguasai ketrampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri peserta didik itu sendiri.

3) Visual (Belajar mengamati dan menggambarkan)

Ketajaman visual, meskipun lebih menonjol pada sebagian orang, sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya adalah bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada yang lain. Setiap peserta didik (terutama pembelajaran) lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seorang guru, sebuah buku atau program *computer*. Peserta didik menggunakan gaya belajar visual, belajar paling baik jika peserta didik dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram peta gagasan, ikon, gambar, dari segala macam ketika peserta didik sedang belajar.

4) Intelektual (Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung)

Intelektual menunjukkan hal yang dilakukan dalam pikiran peserta didik secara internal ketika peserta didik menggunakan

kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual adalah bagian diri yang merenung, menciptakan, memecahkan masalah, dan membangun makna. Intelektual adalah penciptaan makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berpikir, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan saraf baru dan belajar. Intelektual menghubungkan pengalaman mental, fisik, dan emosional untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman menjadi kearifan.

Belajar akan optimal jika mampu menggabungkan keempat unsur SAVI dalam sebuah praktek pembelajaran. Sekedar contoh, peserta didik dapat sedikit belajar dengan melihat presentasi (V), tetapi mereka akan lebih banyak menyerap dan mengolah informasi jika dapat mempraktekkan (S), membicarakan atau mendiskusikan (A), dan memikirkan cara menerapkan dalam berbagai persoalan yang dihadapi (I).

c. Tahap Pelaksanaan Pendekatan SAVI

Pendekatan SAVI memiliki empat tahap dalam pelaksanaan pembelajaran. Empat tahap pelaksanaan pendekatan SAVI dalam pembelajaran dikemukakan oleh Rusman (2013: 373-374) sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tujuan tahap persiapan adalah menumbuhkan minat peserta didik. Meningkatkan minat peserta didik dilakukan agar perasaan positif mengenai pengalaman belajar itu muncul dan menempatkan peserta didik dalam situasi optimal untuk belajar. Hal tersebut akan membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Tahap Penyampaian

Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajaran menemukan materi belajar yang baru. Cara yang digunakan harus menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar. Tahap ini guru menerapkan unsur *Auditory* dan *Visualization*. Peserta didik akan memiliki minat yang tinggi untuk menggali materi yang sedang dipelajari.

3) Tahap Pelatihan

Tahap ini adalah mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan ketrampilan baru dengan berbagai cara. Pelatihan atau praktek dalam pembelajaran, akan membuat peserta didik

lebih paham tentang materi yang dipelajari. Pada tahap ini guru menerapkan unsur *Somatik* dan *Intellectual*. Peserta didik juga akan mudah untuk mengingat materi yang telah dipelajari apabila telah mempraktekkanya sendiri.

4) Tahap Penampilan Hasil

Tujuan tahap ini adalah membantu menerapkan dan memperluas pengetahuan atau ketrampilan baru peserta didik pada pekerjaan, sehingga hasil belajar mereka melekat dan terus meningkat. Penerapan tahap penampilan hasil juga dapat digunakan sebagai alat ukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam menentukan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

Pembelajaran akan terlihat lebih tersusun dan terencana dengan adanya empat tahap tersebut. Guru akan lebih mudah mengkondisikan kelas dan menyampaikan materi akan sesuai yang diharapkan. Penerapan empat tahap ini dalam pendekatan SAVI juga dapat membuat peserta didik lebih nyaman mengikuti pembelajaran.

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep,

prinsip, prosedur, teori pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Basyuri, Tamsik & Zaenuddin (2016: 122), media audio visual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media audio visual terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio dan visual memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Pembelajaran dengan menggunakan video, dapat membuat peserta didik melihat secara nyata apa yang sedang dipelajari. Prastowo (2012: 300) menyatakan bahwa, media video memiliki banyak informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Selain itu, media video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Peserta didik dapat melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio. Tetapi, dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yakni gambar bergerak beserta suara yang menyertainya. Sehingga, peserta didik seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam media video pembelajaran.

Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan komunikasi mulai dari bidang hiburan sampai pendidikan dan pembelajaran. Media video dapat digunakan untuk mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan

yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Fungsi Video Pembelajaran

Media video pembelajaran sangat banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran, karena media video mampu memperlihatkan objek, tempat, dan peristiwa secara nyata. Pribadi (2017: 145-146) keuntungan lain yang juga menjadi kontribusi dari media video dalam proses belajar adalah kemampuan dalam membawa peserta didik mengalami peristiwa yang sulit untuk dialami secara langsung. Media video dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang terhambat karena faktor fisik, ruang, dan waktu, misalnya, kita dapat menikmati pengetahuan tentang peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu yang terjadi di negara lain. Dalam hal ini, peserta didik dapat mempelajari suatu peristiwa melalui program video tanpa mengalami hambatan ruang dan waktu.

Materi dalam pembelajaran tidak seluruhnya berada di lingkungan sekolah. Smaldino, Lowther & Russell (2012: 404-405), menyatakan bahwa media video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk seluruh jenis materi di seluruh ranah pembelajaran, baik kognitif, afektif kemampuan motorik, dan interpersonal. Media video pembelajaran bisa membawa para peserta didik kemana saja, memperluas minat peserta didik melampaui dinding ruang kelas. Benda-benda yang terlalu besar untuk dibawa keruang kelas bisa

dipelajari, begitu juga benda-benda yang terlalu kecil untuk dilihat dengan mata telanjang.

Proses pembelajaran harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pribadi (2017: 146), menyatakan media video sebagai sarana pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Aspek Kognitif

Pada aspek kognitif terkait pada aspek wawasan dan pengetahuan seseorang. Tayangan program video mampu meningkatkan wawasan pengetahuan dari penggunanya. Dengan menyimak program video tentang siklus alam, pengguna dapat memperoleh pengetahuan tentang perubahan yang senantiasa terjadi di alam.

2) Aspek Afektif

Pada aspek afektif terkait dengan nilai dan norma yang terdapat dalam suatu masyarakat. Tayangan informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam sebuah program video dapat digunakan untuk memotivasi perilaku seseorang untuk dapat menerima nilai dan norma tertentu.

3) Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor terkait dengan keterampilan-keterampilan fisik yang dapat dipelajari oleh seseorang sehingga dapat menyelesaikan suatu pekerjaan. Program video harus berisi informasi dan pengetahuan yang relevan dengan keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta sehingga dapat digunakan untuk mendemonstrasikan langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu jenis pekerjaan.

c. Manfaat Video Pembelajaran

Media video pembelajaran menjadi media yang efektif jika digunakan untuk mengomunikasikan informasi atau pengetahuan yang mencakup kombinasi unsur gerak dan unsur suara didalamnya. Melalui penggunaan media video pembelajaran peserta didik dapat melihat suatu proses dan peristiwa secara berkesinambungan dengan tingkat realisme yang tinggi. Media video pembelajaran yang ada saat ini telah memungkinkan peserta didik untuk menyimak unsur audio visual dan unsur audio dengan kualitas yang tinggi.

Pembelajaran menggunakan media video dapat mengobati rasa bosan peserta didik dalam proses pembelajaran. Prastowo (2012: 302-302), menyatakan bahwa terdapat manfaat penggunaan media video dalam pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

1. Memberi pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, misalnya dengan cara memperagakan proses sirkulasi darah yang sangat kompleks.

2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
3. Menampilkan studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.
4. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
5. Memberi pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, contohnya keadaan digeladak kapal, di dalam kapal selam, dan sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat membuat terciptanya suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Unsur-unsur dalam media video pembelajaran dapat digunakan peserta didik dalam menggali informasi dan mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki sehingga tujuan dari pembelajaran ini dapat tercapai.

3. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu sangat penting bagi peserta didik, karena dengan rasa ingin tahu peserta didik akan memiliki minat untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui. Kurniawan (2017: 92), menyatakan manusia mempunyai sifat rasa serba ingin tahu sejak awal kehidupan. Rasa ingin tahulah yang membuat akal anak bertambah pengetahuan.

Para ahli umumnya sepakat bahwa salah satu ciri anak cerdas adalah memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Anak yang cerdas akan bertanya tentang banyak hal, karena memang ingin tahu jawabannya. Biasanya jika anak tersebut bertanya, akan mengejar jawaban orang tuanya dengan pertanyaan selanjutnya, sampai kadang orang tua merasa kewalahan dalam menjawabnya.

Rasa ingin tahu merupakan hal yang sangat penting bagi peserta didik, karena rasa ingin tahu membuat peserta didik tidak hanya diam menunggu arahan dari guru. Yuami (2014: 102), menjadikan seseorang yang selalu ingin tahu sebenarnya bukanlah suatu perkara sulit, namun sering kali diperhadapkan dengan suatu situasi keraguan, ketakutan, atau mungkin merasa belum mendesak untuk diketahui. Perlu diketahui bahwa rasa ingin tahu adalah landasan dasar dalam proses belajar, karena dilakukan melalui proses bertanya, mencari informasi baru, mengumpulkan fakta dari beberapa sumber, kemudian membentuk pendapat sendiri. Dalam hal ini yang dimaksud dengan rasa ingin tahu adalah sikap dan tindak yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.

Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu, akan memiliki perbedaan perilaku dengan peserta didik yang kurang memiliki rasa ingin tahu. Yuami (2014: 102), menyatakan orang yang selalu ingin tahu terhadap sesuatu pasti melakukan beberapa hal sebagai berikut:

1) Mengajukan pertanyaan.

Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu akan bertanya mengenai materi yang sedang dipelajari kepada guru. Rasa ingin tahu yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk menanyakan sesuatu yang belum diketahui.

2) Selalu timbul rasa penasaran.

Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik menimbulkan rasa penasaran mengenai hal-hal yang belum diketahui. Rasa penasaran sangat baik apa bila diterapkan dalam pembelajaran, karena peserta didik akan aktif menggali materi yang belum diketahui.

3) Mengali, menjajaki, dan menyelidiki.

Rasa ingin tahu yang tinggi akan membuat peserta didik menggali, menjajaki dan menyelidiki hal yang diinginkan. Apabila peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dengan sendirinya peserta didik akan menggali materi yang sedang dipelajari tanpa diperintah oleh guru.

4) Tertarik pada berbagai hal yang belum ditemukan jawabannya.

Peserta didik akan tertarik pada berbagai hal yang belum ditemukan jawabannya, termasuk saat peserta didik sedang mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik akan sangat antusias apabila guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi.

- 5) Mengintai, mengintip, dan membongkar berbagai hal yang masih kabur.

Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik akan membuat peserta didik tertarik untuk mengintai, mengintip dan membongkar berbagai hal yang masih kabur. Pada saat guru memberikan materi baru, peserta didik memperhatikan dengan seksama, agar rasa ingin tahu yang dimiliki dapat tercapai.

Pernyataan diatas dapat memperlihatkan perbedaan antara peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu dengan peserta didik yang kurang memiliki rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu akan menimbulkan perilaku pada peserta didik. Perilaku tersebut akan membuat peserta didik mencari jalan keluar dari rasa keinginan untuk mengetahui sesuatu hal.

b. Fungsi Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu pada setiap orang amat penting. Untuk itu, guru harus bisa memupuk sifat ini pada peserta didik guna merangsang kreatifitas di masa depannya. Kurniawan (2017: 148), menyatakan sekurang-kurangnya ada empat alasan yang menjadi sebab penting mengapa rasa ingin tahu ini perlu dibangun dan dikembangkan dalam diri peserta didik.

- 1) Rasa ingin tahu membuat peserta didik menjadi aktif. Tidak ada hal yang lebih bermfaat sebagai modal belajar selain pikiran yang aktif. Peserta didik yang pikiranya aktif akan belajar dengan baik, sebagai

mana yang dijelaskan teori konstruktivisme, dimana peserta didik dalam belajar harus secara aktif membangun pengetahuannya.

- 2) Rasa ingin tahu membuat peserta didik menjadi para pengamat yang aktif. Salah satu cara belajar yang terbaik adalah dengan mengamati. Banyak ilmu pengetahuan yang berkembang karena berawal dari sebuah pengamatan, bahkan pengamatan yang sederhana sekalipun. Rasa ingin tahu membuat peserta didik lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian disekitarnya. Ini berarti, peserta didik akan belajar lebih banyak.
- 3) Rasa ingin tahu akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik peserta didik untuk mempelajari lebih dalam. Jika ada banyak hal yang membuat munculnya rasa ingin tahu pada peserta didik, jendela dunia-dunia baru yang menantang akan terbuka buat mereka. Banyak hal yang menarik untuk dipelajari di dalam dunia ini, tetapi seringkali karena rasa ingin tahu yang rendah, membuat seorang peserta didik melewati dunia-dunia yang menarik itu dengan entengnya.
- 4) Rasa ingin tahu membawa kejutan-kejutan kepuasan dalam diri peserta didik dan meniadakan rasa bosan untuk belajar. Jika jiwa peserta didik dipenuhi dengan rasa ingin tahu akan sesuatu, mereka akan dengan segala keinginan dan kesukarelaan akan mempelajarinya. Setelah memuaskan rasa ingin tahunya, mereka

akan merasa betapa menyenangkan hal tersebut. Kejutan-kejutan kepuasan ini akan meniadakan perasaan bosan.

Pada proses pembelajaran peserta didik harus mampu mengikuti pembelajaran dengan baik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Suryadi (2014: 17), secara alamiah, iklim pembelajaran yang aktif dan menyenangkan akan mendorong munculnya rasa ingin tahu pada peserta didik. Sebaliknya, iklim pembelajaran yang mencekam dan tidak memberi ruang bagi peserta didik untuk berpikir akan semakin memacu munculnya rasa ingin tahu. Istilah “menyenangkan” dalam PAKEM memberi ruang bagi munculnya kebebasan berpikir peserta didik, sehingga mendorong rasa ingin tahunya.

c. Indikator Rasa Ingin Tahu

Indikator mata pelajaran yang ditanamkan kepada peserta didik menggambarkan perilaku afektif seorang peserta didik dengan mata pelajaran tertentu. Peserta didik yang memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi akan terlihat berbeda dengan peserta didik yang lain. Indikator ini dapat digunakan guru dalam menentukan tinggi atau rendahnya rasa ingin tahu dari peserta didik, sehingga guru dapat menyimpulkan tingkat rasa ingin tahu di kelas. Daryanto (2013: 147), menyatakan indikator rasa ingin tahu untuk kelas I-VI pada table 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1 Indikator Rasa ingin Tahu

Nilai	Indikator	
	Kelas I-III	Kelas IV-VI
Rasa ingin tahu: Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi.	Bertanya tentang berbagai peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dalam materi pelajaran tetapi diluar yang dibahas di kelas.

Indikator yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menyesuaikan dengan indikator untuk kelas IV yaitu

- 1) Peserta didik bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
- 2) Peserta didik membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
- 3) Peserta didik bertanya tentang berbagai peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
- 4) Peserta didik bertanya tentang sesuatu yang terkait dalam materi pelajaran tetapi diluar yang dibahas di kelas.

Untuk itu, guru mestinya dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa ingin tahunya. Kurniawan (2017: 149), menyatakan beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru:

- 1) Ajari peserta didik untuk selalu membuka pemikiran terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah dipelajari.
- 2) Ajari peserta didik untuk tidak selalu menerima suatu hal sebagai sesuatu kebenaran yang bersifat final.
- 3) Ajari peserta didik untuk selalu dan banyak bertanya.
- 4) Ajari peserta didik untuk jangan pernah sekalipun memberi label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik.
- 5) Ajari peserta didik untuk memelihara dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan.
- 6) Biasakan peserta didik untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia-dunia baru bagi mereka.

Rasa ingin tahu memang sudah semestinya tumbuh sebagai bagian karakter peserta didik. Dengan rasa keingin tahun yang tinggi, seorang peserta didik akan mempunyai keinginan untuk selalu belajar tanpa harus dipaksa dan tidak mudah dibohongi serta ditipu oleh informasi yang sesat, Ia tidak akan menerima segala yang diberikan dunia padanya, tetapi dia akan bertanya, mencari tahu penjelasan dibalik setiap fenomena yang terjadi.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk mendapatkan prestasi belajar. Ningsih (2015: 1212), Prestasi belajar merupakan tingkatan kemanusiaan yang dimiliki peserta didik dalam menerima, menolak dan menilai informasi-infirmasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar peserta didik dapat diketahui setelah dilakukan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar yang baik ditunjukkan oleh usaha yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Arifin (2013: 12), prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat prenil dalam sejarah kehidupan mausia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi meurut bidang dan kemampuannya masing-masing.

Proses pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik akan mempengaruhi prestasi belajar. Mulyasa (2013: 189), prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan

belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku.

b. Faktor Yang Mempengaruhi

1) Faktor Internal

Terdapat faktor yang mempengaruhi dalam pencapaian prestasi peserta didik. Mulyasa (2013: 191), menyatakan faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi prestasi belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

a) Intelegensi

Intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian prestasi belajar, artinya prestasi belajar yang dicapai akan bergantung pada tingkat intelegensi dan prestasi belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat intelegensinya. Peserta didik yang memiliki intelegensi tinggi akan lebih mudah dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

b) Minat

Minat yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat yang tinggi akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

c) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi efektif, berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan

cara yang relatif tetap terhadap obyek. Sikap yang baik dari peserta didik dapat memperlihatkan kualitas diri peserta didik tersebut.

2) Faktor Eksternal

- a) Lingkungan, salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik 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 peserta didik.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar memiliki beberapa fungsi. Fungsi prestasi belajar dikemukakan oleh Arifin (2013: 12-13), sebagai berikut:

- a) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat rasa ingin tahu.
- c) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- d) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu instansi pendidikan.
- e) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Prestasi belajar dijadikan sebagai indikator kecerdasan seorang peserta didik dan dijadikan seberapa paham peserta didik menguasai materi. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai oleh peserta didik dibidang akademik dan dinyatakan dalam nilai. Prestasi dan hasil belajar sangat berkaitan dan tidak dapat dipisahkan karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari kegiatan belajar.

d. Teori Belajar

Proses pembelajaran menggunakan pendekatan SAVI akan menuntut peserta didik berperan aktif, karena peserta didik akan melibatkan seluruh alat inderanya dalam pembelajaran. Guru hanya bersifat sebagai fasilitator yang mengarahkan saat peserta didik sedang menggali materi yang dipelajarinya. Pembelajaran dengan pendekatan SAVI, lebih menekankan pada pengembangan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih paham dengan apa yang sedang dipelajarinya.

Teori belajar yang mendasari pendekatan SAVI adalah teori belajar konstruktivisme. Budiningsih (2012: 58-59), menjelaskan bahwa menurut pandangan konstruktivisme, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan harus dilakukan oleh peserta didik yang harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi nama tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Guru

memang dapat dan harus menganbil prakarsa untuk menata lingkungan yang memberi peluang optimal untuk terciptanya belajar, namun yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar dari peserta didik.

Teori belajar konstruktivisme didasari bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan kembali pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran konstruktivisme merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dengan melibatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik, sehingga teori belajar konstruktivisme sesuai dengan pendekatan SAVI. Pembelajaran menggunakan pendekatan SAVI diharapkan akan membuat peserta didik lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

5. Pembelajaran Tema 9 Kayanya Negeriku

★ Tahap perkembangan tingkah laku belajar peserta didik Sekolah Dasar sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam diri dan lingkungan yang ada disekitarnya. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu, yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar sekarang ini sudah menerapkan pembelajaran tematik untuk semua kelas, tidak seperti periode sebelumnya yang menerapkan pembelajaran tematik hanya pada kelas rendah. Penerapan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah dasar membuat semua pembelajaran berbasis tema. Kurikulum 2013 ditekankan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap, dan minat peserta didik, agar dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran, ketepatan, dan keberhasilan dengan penuh tanggung jawab.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Padamara kelas IV, yang telah menerapkan Kurikulum 2013. Penerapan pendekatan SAVI dengan dibantu video akan dilakukan pada tema 9 subtema 1 dan 3 saat pembelajaran 1 dan 3. Penerapan pendekatan SAVI dibantu dengan video akan dikolaborasi dengan pembelajaran yang ada di kelas, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

6. Langkah-langkah Pembelajaran Dengan Pendekatan SAVI Dibantu Dengan Video

Video pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibuat semirip mungkin dengan keadaan aslinya, didalamnya juga berisi materi-materi yang telah disesuaikan dengan buku peserta didik. Langkah-langkah penerapan pendekatan SAVI menurut Rusman (2013: 373-374),

dikolaborasikan dengan media pembelajaran berupa video pada saat proses pembelajaran sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Guru membangkitkan minat peserta didik dan menempatkan dalam kondisi yang optimal dalam pembelajaran yang meliputi:

- 1) Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- 2) Guru memberikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Guru membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.
- 4) Guru menciptakan suasana nyaman mungkin untuk peserta didik, agar pembelajaran berjalan dengan baik.

b. Tahap Penyampaian

Guru membantu peserta didik menemukan materi belajar yang baru dengan menyerap pengetahuan yang terdapat dalam video pembelajaran dengan cara melibatkan panca indera:

- 1) Guru mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik.
- 2) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai keadaan di daerah tempat tinggal siswa.
- 3) Guru mengarahkan materi dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Guru menyampaikan materi dengan menayangkan media video pembelajaran (*Visual*).

- 5) Peserta didik mengamati tayangan dalam video pembelajaran (*Auditory*).
- 6) Peserta didik memahami isi materi yang terdapat dalam video pembelajaran.

c. Tahap Pelatihan

Tahap ini meningkatkan pemahaman isi materi yang terdapat dalam video pembelajaran dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik.
- 2) Guru mengarahkan peserta didik untuk mendiskusikan isi materi yang terkandung dalam media video pembelajaran.
- 3) Peserta didik mendiskusikan isi materi yang terkandung dalam media video pembelajaran (*Intellectual*).
- 4) Setelah melakukan diskusi, peserta didik melakukan percobaan.

d. Tahap Penampilan Hasil

Tahap ini membuat peserta didik lebih mudah untuk mengingat materi yang telah dipelajari, dengan cara sebagai berikut:

- 1) Guru mengkondisikan kelas agar kondusif.
- 2) Guru meminta setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi dan percobaan kelompok (*Somatic*).

- 3) Guru mengarahkan peserta didik yang lain untuk mencocokkan dengan kelompok yang sedang melakukan presentasi dan memberi tanggapan.
- 4) Setelah kegiatan diskusi selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang ingin ia ketahui/tanyakan lebih lanjut mengenai materi yang telah di pelajari.
- 5) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan lembar evaluasi untuk mengetahui hasil ketercapaian materi.

Proses pembelajaran dengan pendekatan SAVI dibantu dengan video diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik. Video pembelajaran berisi tentang materi yang telah disesuaikan dengan buku siswa yang digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran berisi tentang materi yang ada dibuku, diharapkan dengan adanya video pembelajaran dapat membuat peserta didik melihat secara nyata materi yang sedang dipelajarinya. Pembelajaran dengan menayangkan video dan menerapkan pendekatan SAVI akan membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik mudah untuk mengingat materi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Sarnoko (2016), Penerapan Pendekatan (SAVI) Bantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Sunan Girimarto Wonogiri. Hal ini didasarkan pada hasil belajar IPS pada penerapan awal pendekatan SAVI ketuntasan belajar klasikal mencapai 71,43% kemudian meningkat menjadi 85,71%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan SAVI dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rasiman, Agnita (2014), yang berjudul *“Development Of Matematics Learning Equipment Besed On critic Thingking Using SAVI Aproach Assisted By Interactive CD”* menunjukkan hasil pengembangan belajar matematika dengan pendekatan SAVI dibantu dengan CD efektif, hal tersebut bisa dilihat dari nilai rata-rata prestasi belajar matematika kelas adalah (82,95), yang melebihi batas KKM yaitu 70. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan pendekatan SAVI dibantu oleh CD dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Gusantika, Mardiyana dan Ikrar (2017), dengan judul *“The Effect Of Cooperative Learning Team assisted Individualization with SAVI Approach To The Students’ Matematics Achievenebt Viewed From Their Learning style”* menunjukkan prestasi matematika peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TAI dengan pendekatan SAVI lebih baik dari pada model pembelajaran langsung. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa pendekatan SAVI lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan pendekatan SAVI.

Penelitian keempat yang dilakukan Kusumawati (2013), yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar” menunjukkan hasil bahwa dengan menerapkan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik dengan rata-rata nilai yang diperoleh sebesar (70%), penerapan selanjutnya meningkat sebesar 85%. Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan keaktifan dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa pendekatan SAVI merupakan pendekatan yang telah digunakan dalam penelitian-penelitian guna mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada saat proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran SAVI telah teruji dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar sesuai dengan hasil penelitian yang relevan. Perbedaan antara penelitian yang relevan diatas dengan penelitian yang peneliti lakukan ini adalah dengan menambah media video agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

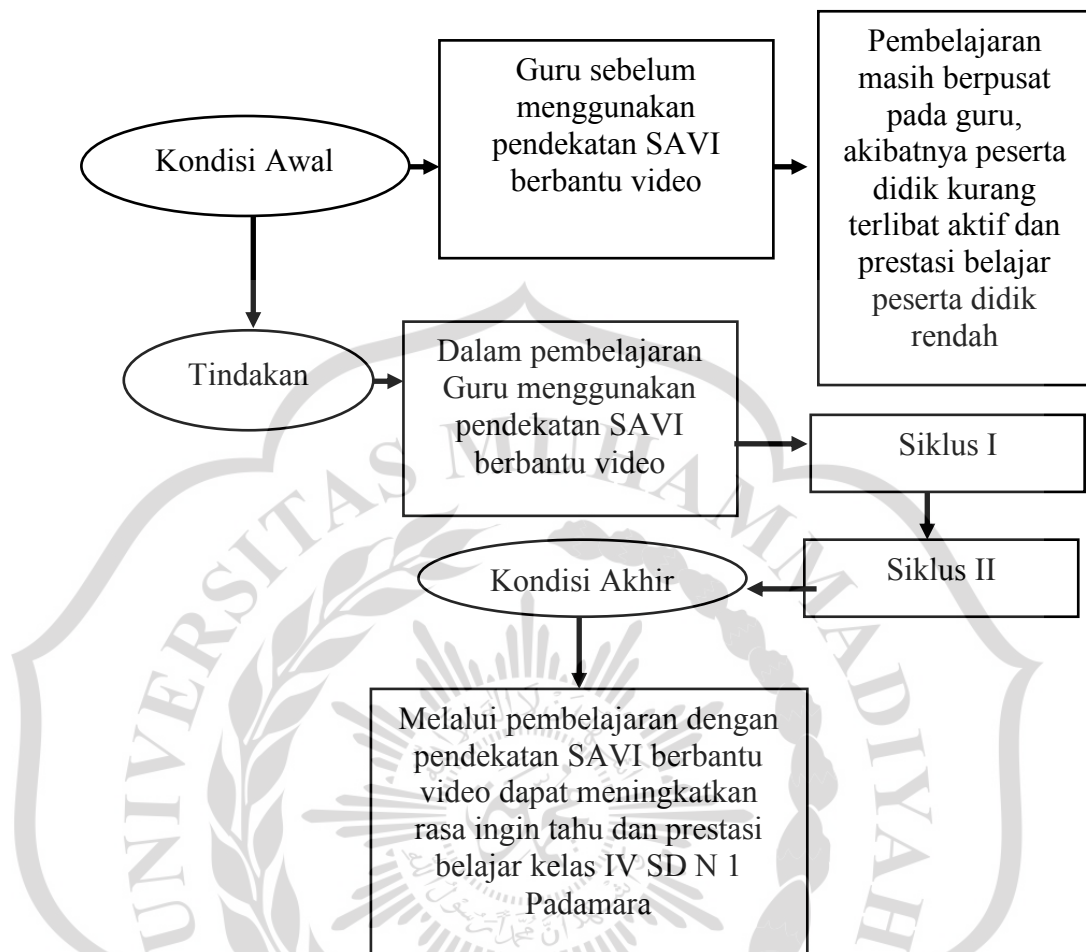
Tabel 2.2 Penelitian Relevan

Judul yang akan Peneliti teliti	Judul Penelitian yang Relevan	Persamaan	Perbedaan
Penerapan Pendekatan SAVI Dibantu Dengan Vidio Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Tema 9 Kayanya Negeriku Kelas IV SD N 1 Padamara	Penerapan Pendekatan (SAVI) Bantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Sunan Girimarto Wonogiri	Penerapan pendekatan SAVI dibantu dengan video	Mata pelajaran dan variabel aktivitas dan hasil belajar
	<i>Development Of Mathematics Learning Equiment Besed On critic Thinking Using SAVI Aproach Assisted By Interactive CD</i>	Penerapan SAVI dalam pembelajaran	Mata pelajaran dan media yang digunakan
	<i>The Effect Of Cooperative Learning Team assisted Individualization with SAVI Approach To The Students' Mathematics Achievenebt Viewed From Their Learning style</i>	Penerapan SAVI dalam pembelajaran	Mata pelajaran dan media yang digunakan
	Penerapan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar	Penerapan SAVI di Sekolah Dasar	Perbedaan variabel ketrampilan pemecahan masalah

C. Kerangka Pikir

Belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang atau individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, hal itu sebagai hasil pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan disekelilingnya. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran rasa ingin tahu peserta didik sangat mempengaruhi perubahan dalam proses pembelajaran dan tentunya berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Dari hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas IV, kurangnya rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi belajar.

Mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV SDN 1 Padamara, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan SAVI berbantu video. Pendekatan SAVI berbantu video merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan semua gaya belajar peserta didik, karena dapat membuat peserta didik berperan aktif dan menuntun peserta didik memanfaatkan semua alat indera. Pendekatan SAVI berbantu video diharapkan dapat membuat peserta didik mampu mengembangkan rasa ingin tahu serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran, sehingga prestasi belajar yang diharapkan dapat terpenuhi dan rata-rata kelas dapat meningkat.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang hendak dicapai pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan pendekatan SAVI dibantu video dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik pada pembelajaran tema 9 kayanya negeriku kelas IV SD N 1 Padamara.
2. Penerapan pendekatan SAVI dibantu video dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran tema 9 kayanya negeriku kelas IV SD N 1 Padamara.