

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan keinginan seseorang untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap suatu hal yang bertujuan agar memperoleh pengetahuan atau ilmu baru, ilmu baru tersebut berpengaruh pada pengalaman dalam belajar, hal tersebut sesuai dengan pendapat (Samani,dkk, 2012:104). Rasa ingin tahu memotivasi manusia untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam belajar. Tindakan dengan cara mencari tahu secara dalam dan lengkap dapat disebut dengan Rasa Ingin tahu. Menurut (Mustari, 2011:103) rasa ingin tahu yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari yang dipelajarinya, dilihat dan di dengar.

Rasa ingin tahu merupakan tingkah laku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan seseorang akan sesuatu dengan lebih mendalam dan sesuai dengan sumber yang terpercaya. Sesuai dengan pendapat Menurut Kementrian Pendidikan Nasional dalam Fauzy (2017: 29) rasa ingin tahu adalah suatu tingkah laku untuk terus mengetahui dan terus mencari tahu dalam suatu permasalahan. Rasa

ingin tahu merupakan cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam. Dari pengertian ini, berarti dalam mengembangkan rasa ingin tahu yang dimiliki seseorang, maka seseorang itu harus selalu haus akan keingintahuannya. Ketekunan seseorang dalam mencari tahu informasi, pengetahuan secara terus menerus agar rasa keingintahuannya yang terdapat di dalam dirinya dapat terpenuhi.

Karakter rasa ingin tahu juga sangat penting dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Ardiyanto dalam Puspitasari (2015: 34) bahwa rasa ingin tahu akan membuat peserta didik menjadi pemikir yang aktif, pengamat yang aktif, yang kemudian akan memotivasi peserta didik untuk mempelajari lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakan rasa bosan untuk terus belajar. Dapat diartikan bahwa rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter yang perlu dikembangkan di dalam proses pembelajaran. Karena, karakter rasa ingin tahu dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan hasil belajar yang didapat akan menjadi lebih baik.

Pengertian-pengertian rasa ingin tahu di atas dapat diambil kesimpulan bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap/perilaku yang dimiliki oleh setiap individu untuk terus mencari informasi yang

belum diketahui agar dapat dipelajari lebih mendalam lagi, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar. Melalui rasa ingin tahu, peserta didik tidak perlu didorong sedemikian rupa untuk belajar, peserta didik dapat mengalami pembelajaran dengan sendirinya. Oleh karena itu, menimbulkan rasa ingin tahu kepada peserta didik merupakan hal yang penting.

b. Indikator Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu memiliki beberapa indikator di dalamnya. Menurut Raharja (2018: 158) indikator yang paling menonjol untuk mengukur individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi adalah keinginan untuk melakukan eksplorasi informasi, kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi, berpetualangan dengan informasi dan berani mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Jadi keempat indikator rasa ingin tahu adalah: eksplorasi, menemukan, petualangan, dan mempertanyakan. Menurut Daryanto (2013: 138) mengatakan bahwa indikator rasa ingin tahu sekolah dan kelas adalah:

1) Indikator Rasa Ingin Tahu Sekolah

- a) Menyediakan media komunikasi atau informasi (mediacetak/media elektronik) untuk berekspresi bagi warga sekolah.

b) Memfasilitasi warga sekolah untuk bereksplorasi dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya.

2) Indikator Rasa Ingin Tahu Kelas

- a) Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu.
- b) Eksplorasi lingkungan secara terprogram.
- c) Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau media elektronik).

Indikator keberhasilan rasa ingin tahu tentunya berkaitan erat dengan nilai rasa ingin tahu. Berikut ini adalah keterkaitan antara nilai rasa ingin tahu dan indikator keberhasilan rasa ingin tahu untuk sekolah dasar menurut Daryanto (2013: 147) disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Indikator Rasa Ingin Tahu

Nilai	Indikator
	Kelas 4-6
Rasa ingin tahu: Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.

dipelajari, dilihat dan didengar.	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

Daryanto (2013: 147)

Penelitian ini dilakukan di kelas V sehingga indikator yang diambil yaitu indikator kelas 4-6. Indikator rasa ingin tahu yang peneliti gunakan meliputi, bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran, membaca atau bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, ekonomi, politik, dan teknologi yang baru didengar dan bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas. Berdasarkan indikator kelas 4-6 di atas, maka dibuatlah kisi-kisi angket rasa ingin tahu dan angket rasa ingin tahu.

2. Kemampuan Koneksi Matematis

a. Pengertian Kemampuan Koneksi Matematis

Koneksi matematika dipopulerkan oleh *NCTM (National Council of Teacher of Mathematics)* dan dijadikan sebagai salah satu standar kurikulum. Kemampuan koneksi matematis adalah kemampuan siswa menghubungkan konsep-konsep matematika baik antar konsep itu sendiri maupun menghubungkan konsep matematika dengan bidang lainnya.

Kegiatan koneksi matematis yaitu kegiatan menghubungkan antara ilmu yang di dapat disesuaikan dengan lingkungan sekitar. Menurut Sumarmo (2010:15) Koneksi matematika merupakan kegiatan yang meliputi, mencari hubungan antara berbagai representasi konsep dan prosedur, memahami hubungan antar topik matematik, menggunakan matematika dalam bidang studi lain atau kehidupan sehari-hari.

Koneksi dengan kata lain dapat dikatakan sebagai keterkaitan, dalam hal in koneksi matematika dapat diartikan sebagai keterkaitan antara konsep-konsep matematika secara internal yaitu berhubungan dengan matematika itu sendiri ataupun keterkaitan secara eksternal, yaitu matematika dengan bidang lain baik bidang studi maupun kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang saling terkait antar ilmu satu dengan ilmu yang lain. Menurut Ruspiani dalam makalah Utari Sumarmo (2010:10) bahwa pada hakikatnya matematika sebagai ilmu yang terstruktur dan sistimatik mengandung arti bahwa konsep dan prinsip dalam matematika adalah saling berkaitan satu dengan lainnya. Sebagai implikasinya, maka dalam belajar matematika untuk mencapai pemahaman yang bermakna peserta didik harus memiliki kemampuan koneksi matematis yang memadai. Kemampuan koneksi matematis adalah kemampuan mengaitkan konsep-konsep matematika baik antar konsep matematika itu sendiri maupun mengaitkan konsep matematika dengan konsep dalam bidang lainnya. Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran matematika memerlukan adanya penekanan

kepada materi yang mengarah adanya keterkaitan dalam matematika baik dengan matematika itu sendiri maupun dengan materi lainnya. Matematika tidak diajarkan secara terpisah antar topik. Masing-masing topik dapat dilibatkan atau terlibat dengan topik lainnya. Oleh karena itu, pemahaman peserta didik pada satu topik akan membantu untuk memahami topik yang lain. Dari paparan teori tersebut jelaslah bahwa kemampuan koneksi matematis merupakan kemampuan mengaitkan konsep-konsep matematika yang tentunya memperluas pengetahuan peserta didik terhadap matematika. Kemampuan koneksi matematis dapat diartikan sebagai kemampuan mengoneksikan antar topik matematika, disiplin ilmu lain, serta kehidupan sehari-hari.

b. Indikator Kemampuan Koneksi Matematis

Koneksi matematis juga memiliki standar koneksi yang harus dimiliki peserta didik. Menurut *NCTM* dalam Hardianty (2012: 10) standar koneksi yang harus dimiliki peserta didik adalah:

- 1) Mengenali dan menggunakan hubungan antara ide-ide matematika
- 2) Memahami bagaimana ide-ide matematika berhubungan dan salingberkaitan sehingga merupakan suatu sistem yang utuh.
- 3) Mengenali dan menerapkan matematika pada bidang lain

Beberapa pendapat para ahli tersebut, terdapat tiga aspek indikator penilaian kemampuan koneksi matematika yang sama, yaitu:

- 1) Aspek koneksi antar topik matematika

Pada aspek ini dimaksudkan bahwa dalam penyelesaian suatu situasi permasalahan matematika, diperlukan menghubungkan konsep-konsep matematika yang lain. Di mana masing-masing konsep antar topik matematika saling berhubungan. Misalnya, ketika peserta didik akan menyelesaikan suatu permasalahan dari sistem persamaan linier dua variabel maka langkah penyelesaian dapat dikerjakan dengan menggunakan beberapa cara, seperti: metode grafik, metode eliminasi, metode substitusi, serta metode eliminasi dan substitusi. Dengan metode tersebut peserta didik dapat menghubungkan konsep matematika untuk menyelesaikan permasalahan, seperti proses aljabar dalam pengerjaan metode tersebut.

2) Aspek koneksi dengan disiplin ilmu lain

Pada aspek ini, konsep matematika dapat dikaitkan dengan disiplin ilmu lain atau bidang studi lain dalam penyelesaian suatu masalah matematis. Contohnya, untuk menyelesaikan permasalahan tentang banyak virus yang berkembang dalam suatu periode waktu maka dapat menggunakan rumus deret geometri.

3) Aspek koneksi dengan dunia nyata peserta didik/koneksi dengan kehidupan sehari-hari

Aspek ini menunjukkan bahwa masalah dalam kehidupan sehari-hari dapat dicari penyelesaiannya dengan menggunakan konsep matematika yang ada. Seperti masalah yang berhubungan

dengan aritmatika sosial, misalnya menghitung dan menentukan laba atau rugi dari suatu transaksi jual beli.

3. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika dapat dikatakan ilmu yang dapat dipahami dan dipikir secara masuk akal dan pada akhir pembelajaran terdapat konsep yang jelas. Menurut Subarinah (2006:1) mengungkapkan kata matematika berkaitan dengan Bahasa Sansekerta yaitu “medha” atau “widya” yang artinya kepandaian, ketahuan, dan intelegensi. Berdasarkan beberapa penjelasan istilah matematika tersebut maka dapat dipahami bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep. Matematika dikatakan sebagai suatu ilmu karena keberadaannya dapat dipelajari dari berbagai fenomena. Matematika dapat dikatan sebagai ilmu yang terorganisasi dengan baik, tertata dengan baik, dan memiliki unsur yang mudah dipahami. Menurut Ruseffendi (1991: 261) matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil.

Berdasarkan dari beberapa pengertian matematika menurut para ahli yang dijabarkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang pasti. Ilmu yang dapat dipelajari dari berbagai fenomena kehidupan dan hasilnya tidak dapat digantikan.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Setiap mata pelajaran harus memiliki tujuan yang akan dicapai, tidak terkecuali dengan mata pelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 dalam Fuadi (2016: 47-48) menekankan pada dimensi pedagogik modern dan pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Semua kemampuan tersebut, diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik. Namun tidak dapat terwujud apabila hanya mengandalkan proses pembelajaran yang selama ini sudah terbiasa, seperti mengajarkan dengan teori/definisi/teorema, kemudian diberikan contoh-contoh dan terakhir diberikan latihan soal-soal (Sodjadi,2000: 48).

Pembelajaran matematika dengan dilakukan dengan langkah-langkah yang sudah terbiasa seperti memberikan materi, memberikan contoh kemudian berlatih soal-soal dirasa kurang untuk mewujudkan kemampuan-kemampuan tersebut. Perlu dilakukannya inovasi dalam pembelajaran matematika yang dapat menumbuhkan kemampuan-kemampuan tersebut dalam diri peserta didik.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika yaitu untuk mengembangkan berbagai kemampuan meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta. Melalui pembelajaran matematika peserta didik akan

melatih kemampuan-kemampuan tersebut dan nantinya akan berguna bagi peserta didik di dalam kehidupan sehari-harinya.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing, seperti mata pelajaran matematika yang membutuhkan logika dan nalar yang tinggi dalam proses pembelajarannya. Dengan dibutuhkannya nalar dan logika yang tinggi, tentu saja membutuhkan cara atau langkah-langkah pelaksanaannya agar tidak salah atau keliru dalam menyampaikan mata pelajaran matematika apalagi untuk usia anak SD. Menurut Heruman (2010: 2-3) ada beberapa tahapan atau langkah-langkah yang harus di aplikasikan terhadap peserta didik SD agar dapat menuju tujuan pembelajaran matematika di SD, yaitu:

- 1) Penanaman Konsep Dasar (Penanaman Konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika peserta didik belum pernah mempelajari konsep tersebut.
- 2) Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar peserta didik lebih memahami suatu konsep matematika.
- 3) Pembinaan Keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar peserta didik lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika

Kesimpulan dari langkah-langkah pembelajaran matematika di Sekolah Dasar di atas, bahwa dalam melaksanakan pembelajaran matematika khususnya di Sekolah Dasar harus terlebih dahulu mengenalkan konsep-konsep matematika terhadap peserta didik, kemudian menekankan kembali pemahaman konsep, dan langkah terakhir yaitu menerapkan konsep-konsep matematika yang telah dipelajarinya di dalam pembelajaran untuk digunakan di dalam kehidupan sehari-hari.

4. Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditori Visual Intelektual*)

a. Pengertian Model Pembelajaran SAVI

Model pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang nantinya dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Joyce dan Weil 1980 (dalam Rusman, 2012:133) Model pembelajaran merupakan 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. Sekarang ini banyak model-model yang bermunculan, hal ini merupakan suatu upaya dalam memperbaiki proses pembelajaran supaya lebih baik. Salah satunya yaitu model pembelajaran SAVI.

Model pembelajaran SAVI diperkenalkan pertama kali oleh Dave Meier. Kepanjangan dari SAVI adalah Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah

Accelerated Learning, teori otak kanan/kiri; teori otak triune; pilihan modalitas (visual, auditori dan kinestetik); teori kecerdasan ganda; pendidikan (holistik) menyeluruh; belajar berdasarkan pengalaman; belajar dengan symbol (Sidjabat, 2008:34).

Penerapan model *SAVI* ini diperlukan guru yang mampu mengajar dengan hati dan penuh keceriaan serta keaktifan dan kekreatifan seorang guru dalam memadupadankan antara model, metode, media pembelajaran yang akan digunakan

Model Pembelajaran *SAVI* (*Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual*) adalah model yang menyajikan sistem secara lengkap untuk melibatkan kelima indera dan emosi dalam proses belajar yang merupakan cara belajar secara alami. *Somatis* artinya belajar dengan bergerak dan berbuat, *Auditori* adalah belajar dengan berbicara dan mendengar, *Visual* artinya belajar mengamati dan menggambar, *Intelektual* artinya belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan (Rusman, 2012:373).

Model pembelajaran *SAVI* berarti belajar dengan memaksimalkan penggunaan indera secara penuh, selain itu elemen dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor bergabung menjadi satu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *SAVI*. Emosi dalam proses pembelajaran juga ditekankan, ini berarti siswa benar-benar terlibat secara langsung dan pusat perhatian mereka hanya tercurah ke dalam pembelajaran tersebut. Selain itu, Dave Meier (2002: 33) menyatakan

orang dapat belajar paling baik dalam lingkungan fisik, emosi, dan sosial yang positif, yaitu lingkungan yang tenang sekaligus menggugah semangat ada rasa keutuhan, keamanan, minat dan kegembiraan sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka suasana belajar dikatakan baik apabila didukung dengan keadaan yang positif dan ada minat dari pembelajar sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran.

Pembelajaran SAVI menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda.

Model pembelajaran SAVI memiliki alasan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Dave Meier (2002: 33-34) ada beberapa alasan yang melandasi perlunya diterapkan model SAVI dalam kegiatan sehari-hari, yaitu:

- 1) Dapat terciptanya lingkungan yang positif (lingkungan yang tenang dan menggugah semangat)
- 2) Keterlibatan pembelajar sepenuhnya (aktif dan kreatif)
Adanyakerja sama diantara pembelajar
- 3) Menggunakan metode yang bervariasi tergantung dari pokok bahasan yang dipelajari.
- 4) Dapat menggunakan belajar kontekstual

5) Dapat menggunakan alat peraga.

Belajar bisa terjadi secara optimal jika keempat unsur *SAVI* ada dalam proses pembelajaran, yaitu menggabungkan gerak fisik, berbicara, menyimak, mengamati dan menggambarkan kedalam sebuah pemikiran atau aktivitas intelektual dengan penggunaan semua indra yang dimilikinya.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *SAVI*

Karakteristik model *SAVI* ini terdapat dalam kata “*SAVI*” sendiri yaitu dimana *SAVI* adalah somatis, auditori, visual, intelektual. Dapat dikatakan Keempat unsur karakteristik ini harus ada dalam satu peristiwa pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal.

1) Somatis

Somatis berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh. Somatis artinya ketika dalam proses pembelajaran siswa ikut bergerak dan bangkit dari tempat duduk dan bertindak aktif secara fisik selama proses belajar. Dalam hal ini berarti siswa berdiri dan bergerak kesana kemari meningkatkan sirkulasi dalam tubuh dan oleh karena itu mendatangkan energi segar ke dalam otak. Belajar somatis ini bias terhadap tubuh dimana anak-anak yang bersifat somatis, yang tidak dapat duduk tenang dan harus menggerakkan tubuh mereka untuk membuat pikiran mereka tetap hidup.

Belajar somatik menggunakan indera peraba dengan menerapkan gerakan tubuh yang lebih utama pada saat pembelajaran

di kelas. Menurut Dave Meier (2002: 92) menyatakan bahwa “ Belajar somatik adalah belajar dengan indera peraba, praktis (melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar”. Sedangkan menurut Bobbi de Porter dkk (2004: 168) bahwa para pelajar somatik suka belajar melalui gerakan dan paling baik menghafal informasi dengan mengasosiasikan gerakan dengan setiap fakta. Jadi somatik mengutamakan belajar dengan berbuat dan bergerak. Belajar somatik memerlukan usaha yang dapat merangsang pembelajar untuk melibatkan tubuhnya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang dapat membuat pembelajar bangkit aktif secara fisik. Namun tidak semua pembelajaran memerlukan aktifitas fisik, seperti yang di ungkapkan Dave Meier dalam bukunya yang berjudul *The accelerated learning hand book* (terjemahan: 2002: 95) “ Tidak semua pembelajaran memerlukan aktifitas belajar aktif dan pasif secara fisik, anda dapat membantu pembelajar setiap orang”.

Sehingga dapat dikatakan proses belajar mengajar bukan hanya anak beraktivitas didalam kelas namun dalam proses pembelajaran guru 10 memberikan latihan yang berbeda dan unik serta menarik, karena anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan sulit mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Dengan adanya model somatis ini siswa yang cenderung aktif akan mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan, selain

itu peserta didik yang cenderung pasif atau hanya duduk saja akan merasa lebih bermakna lagi ketika mereka diikut sertakan dalam aktivitas fisik dalam pembelajaran, hal ini juga berarti memunculkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Seperti dengan mengajak siswa untuk belajar diluar kelas, lapangan, kebun dan lain sebagainya ataupun dengan menerapkan permainan-permainan dalam pembelajaran.

2) Auditori

Belajar auditori adalah belajar yang mengutamakan berbicara dan mendengar. Belajar auditori ini berarti menekankan pada aspek keterampilan berbicara dan menyimak. Sehingga ketika dalam proses pembelajaranpun seorang guru harus memberikan ruang pada peserta didik untuk meluapkan pendapatnya yang tertampung dalam otak mereka.

Hal inipun diperlukan rancangan pembelajaran yang menarik atau terjalin komunikasi yang erat antara guru dengan siswa supaya peserta didik mampu meluapkan pendapatnya secara baik, sehingga pembelajaran tersebut terasa hidup. Rancangan ini juga disesuaikan dengan metode, media, alat peraga dan lain sebagainya.

Belajar dengan menggunakan sumber belajar seperti buku-buku dongeng, cerita rakyat dapat meningkatkan kemampuan lisan peserta didik dengan menggunakan belajar Auditori. Menurut Meier (2004 : 95), belajar Auditori merupakan cara belajar standar bagi

semua orang sejak awal sejarah. Seperti kita ketahui sebelum manusia mengenal baca tulis banyak informasi yang disampaikan dari generasi ke generasi secara lisan misalnya mitos, dongeng-dongeng, cerita-cerita rakyat. Bangsa Yunani kuno juga mendorong orang untuk belajar dengan suara lantang melalui dialog.

Filosofi dari bangsa Yunani kuno adalah “jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicaralah tanpa henti”. Ketika dalam proses pembelajaran biasanya seorang guru menjelaskan materi secara terus menerus tanpa melihat respon yang diperlihatkan siswa, sehingga siswa pasif karena cenderung menyimak tanpa meluapkan pendapatnya mengenai materi tersebut.

Adanya model auditori ini guru dan siswa terjalin komunikasi dengan baik karena bukan hanya siswa belajar menyimak melainkan seorang anak harus mampu meluapkan pendapatnya, hal tersebut juga didorong dengan adanya kesempatan yang diberikan guru kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berikut adalah beberapa saran yang dikemukakan oleh Dave Meier (2002: 96) untuk meningkatkan penggunaan saran auditori: Mintalah peserta didik berpasang-pasangan membicarakan secara terperinci apa yang baru saja mereka pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya. Memberikan kesempatan untuk peserta didik mempraktikkan suatu keterampilan atau memperagakan suatu konsep

sambil mengucapkan secara terperinci apa yang sedang peserta didik kerjakan. Mintalah peserta didik berkelompok dan berbicara saat sedang menyusun pemecahan masalah.

3) Visual

Belajar visual adalah belajar dengan cara mengamati dan menggambarkan. Belajar visual diantaranya yaitu dengan menggunakan media gambar contoh diagram, peta gagasan, ikon, gambar dan gambaran dari segala macam hal ketika sedang belajar, menggunakan benda-benda yang ada di dalam kelas ataupun media pembelajaran yang dibuat oleh guru atau siswa, melakukan kegiatan pengamatan lapangan misalnya meneliti tumbuhan, langit, dan lain sebagainya

Informasi yang kita dapat lebih efektif ditangkap melalui visual, hanya dengan memperhatikan kita bisa mengamati banyak hal. Ketajaman penglihatan setiap orang itu kuat. Karena objek yang dilihatnya nyata atau konkret, sehingga mudah untuk diingat, berbeda dengan hanya menggunakan kata-kata saja untuk menggambarkan objek yang sama sekali siswa belum mengetahuinya atau abstrakan sulit untuk disimpan dalam memori otak mereka. Didalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indra yang lain. Dengan membuat yang visual paling tidak sejajar dengan yang verbal sehingga dapat membantu pebelajar

untuk belajar lebih cepat dan baik. Bentuk visual dalam pembelajaran yaitu berupa:

- a) Bahasa yang penuh dengan gambar (gambar-gambar, lukisan, petadan lain-lain)
- b) Benda tiga dimensi (alat peraga, media, benda-benda yang ada di dalam kelas)
- c) Pengamatan lapangan (halaman, kunjungan/karyawisata dan lain sebagainya)

4) Intelektual

Intelektual adalah sesuatu yang diungkapkan oleh peserta didik sesuai dengan pengalaman yang pernah dialami. Menurut Meier (2002 : 99), kata intelektual menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikirannya secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan mereka untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual sebagai pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berfikir, menyatukan pengalaman, menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional dan unitatif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Dave Meier, menambahkan satu lagi gaya belajar intelektual.

Gaya belajar intelektual bercirikan sebagai pemikir. Pembelajar menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai

dari pengalaman tersebut. “ Intelektual” adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna.

Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman menjadi kearifan. Berdasarkan pendapat tersebut, belajar intelektual berfokus pada belajar memecahkan masalah dan berfikir.

Aspek intelektual dalam belajar dapat terlatih jika pembelajar terlibat dalam aktifitas seperti ini:

- a) Memecahkan masalah Melahirkan gagasan yang kreatif
- b) Mengajarkan perencanaan yang strategis
- c) Mencari dan menyaring informasi
- d) Merumuskan pertanyaan

c. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran SAVI

★ Pembelajaran SAVI sejalan dengan gerakan Accelerated Learning (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan Accelerated Learning (AL), Meier (Sidjabat, 2009) mengajukan sejumlah prinsip pokok dalam belajar dengan menggunakan SAVI, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh.
- 2) Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi.
- 3) Kerjasama membantu proses pembelajaran.
- 4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan.

- 5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpanbalik.
- 6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran.
- 7) Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

Semua elemen yang ada dalam prinsip Model Pembelajaran SAVI tersebut haruslah dapat diterapkan. Selain itu dalam menerapkan model pembelajaran SAVI ini kunci utama agar terlaksana dengan baik yaitu ada pada guru itu sendiri. Tak dipungkiri kreativitas guru dalam menggunakan metode, media, sumber dan lain sebagainya sangat mempengaruhi untuk tingkat ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Terlebih lagi untuk pembelajaran dengan menggunakan model SAVI ini, yang mana semua indera harus dapat dimaksimalkan secara penuh.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI

★ Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI Menurut Dave Meier dalam Rusman (2012:373-374) Model pembelajaran SAVI ini dilaksanakan dalam siklus pembelajaran empat tahap yaitu persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil.

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 pebelajar menemukan materi pelajaran yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindera, dan cocok untuk semua gaya belajar.

3) Tahap pelatihan

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.

4) Tahap penampilan hasil

Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat.

e. Kelebihan dan Kelemahan Model SAVI

Model pembelajaran SAVI memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Shoimin (2014:182) kelebihan dan kekurangan pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan Model Pembelajaran SAVI

- a) Meningkatkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
- b) Ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari lebih kuat, karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.
- c) Suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar.

- d) Memupuk kerja sama, dan diharapkan siswa yang lebih pandai dapat membantu siswa lain yang kurang pandai.
 - e) Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.
 - f) Mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorsiswa.
 - g) Memaksimalkan konsentrasi siswa.
 - h) Siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat.
 - i) Melatih siswa untuk terbiasa berfikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.
- 2) Kekurangan Model Pembelajaran SAVI
- a) Penerapan pembelajaran ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan harus sesuai dengan yang dibutuhkan sehingga membutuhkan biaya pendidikan yang relatif besar.
 - b) Karena siswa terbiasa diberi informasi terlebih dahulu sehingga kesulitan menemukan jawaban atau-pun gagasannya sendiri.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang ditulis Ade Irfan dan Ahmad Nasriadi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran SAVI pada Pembelajaran Pecahan”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Matematika merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti dan tidak disukai peserta didik. Banyak faktor yang menyebabkan peserta didik tidak suka pada matematika mulai dari pembelajaran yang dilaksanakan masih berfokus pada buku paket dan

guru hanya menjelaskan materi yang ada pada buku paket siswa, minimnya penggunaan alat peraga hingga rendahnya kemampuan guru dalam menerapkan berbagai variasi model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran SAVI dalam pembelajaran pecahan. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian quasi-eksperimen dengan rancangan penelitian *one-group pre-test-post-test* design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI efektif diterapkan dalam pembelajaran pecahan aktivitas siswa untuk masing-masing kategori pada setiap RPP adalah efektif, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran materi pecahan dengan penerapan model pembelajaran SAVI adalah efektif dengan setiap aspek berada pada kategori baik dan sangat baik, respon siswa terhadap pembelajaran pecahan dengan model pembelajaran SAVI adalah positif, dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah tuntas dengan 26 siswa (86,67%) tuntas, dan hanya 4 siswa (13,33%) tidak tuntas belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V di SD N Rambayan.

Penelitian yang ditulis Retno Marsitin yang berjudul “Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematis dalam Pembelajaran Matematika dengan *Problem Solving*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Kemampuan penalaran dan koneksi matematis dalam pemecahan masalah matematika merupakan kecakapan penting untuk dikuasai oleh mahasiswa,

sehingga mampu menyelesaikan masalah matematika secara bernalar dan mampu untuk mengaitkan antar konsep matematis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat naturalistik, dengan rancangan penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian yaitu mahasiswa program studi pendidikan matematika yang menempuh mata kuliah fungsi kompleks. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, tes, dokumentasi, catatan lapangan. Data dianalisis mulai awal tindakan pembelajaran dan dilakukan refleksi hingga penyusunan laporan, dengan analisis data yaitu kualitatif deskriptif yang meliputi reduksi data, penyajian data, menelaah data dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Keabsahan data dengan menggunakan triangulasi. Tujuan penelitian untuk mendiskripsikan kemampuan penalaran dan koneksi matematis dalam pembelajaran matematika dengan problem solving. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematis dalam pembelajaran matematika dengan problem solving. Hal ini ditunjukkan oleh data yang diperoleh pada siklus dua yang telah memenuhi kriteria keberhasilan akademik sebesar 83.33%, kemampuan penalaran dengan ketercapaian 80% dan kemampuan koneksi matematis dengan ketercapaian 83.33%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematis dalam pembelajaran matematika dengan problem solving.

Penelitian yang ditulis Laely Farokhah, Andika Arisetyawan' Al Jupri (2017:536) yang berjudul "*The Effect of Ethnomathematics-Based Savi (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Approach on Mathematical Communication Skill on Geometry in Elementary School*". Penelitian ini dilatarbelakangi Proses pembelajaran matematika di sekolah-sekolah dasar masih berfokus pada lebih guru aktif di kelas daripada siswa. Siswa tidak banyak diberi kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman konsep matematika dan keterampilan komunikasi matematis siswa.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan penelitian eksperimental semu yang merupakan desain kelompok kontrol nonkivalen. Penelitian ini berlokasi di salah satu sekolah dasar di Serang, Indonesia. Subjek penelitian ini adalah 38 siswa kelas A sebagai kelas eksperimen dan 38 siswa kelas B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes yang merupakan tes keterampilan komunikasi matematis dan wawancara dan dianalisis dengan menggunakan pengolahan data program versi SPSS 21.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pre-test keterampilan komunikasi matematika di kelas eksperimen adalah 40,92 dan kelas kontrol adalah 34,74. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda dan tes keterampilan komunikasi matematis akhir, nilai rata-rata adalah 72,11 di kelas eksperimen dan 60,53 untuk kelas kontrol. Nilai rata-rata gain adalah 0,53 di kelas eksperimen termasuk kategori sedang. Jadi berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan SAVI berbasis ethnomathematics

mempengaruhi keterampilan komunikasi matematika siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *SAVI* berpengaruh positif terhadap kemampuan koneksi dan kemampuan komunikasi peserta didik dan hasil belajar peserta didik di SD Serang.

Penelitian yang ditulis Supratman dan Muhlis, S. W (2018:22) yang berjudul “Comparison of Learning Math Learning Result Student with *SAVI* model on Student SMKN 1 Kolaka”. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa: (1) hasil belajar siswa diajar dengan menggunakan *SAVI* model pembelajaran yang terdiri dari 25 siswa menunjukkan nilai minimum 62, nilai maksimum 96, rata-rata (rata-rata) 80,36, dengan standar deviasi 9,10; (2) hasil belajar siswa diajarkan menggunakan model pembelajaran NHT yang terdiri dari 25 siswa yang menunjukkan skor minimum 62, nilai maksimum 96, rata-rata (rata-rata) 79,62, dengan standar deviasi 10,512; (3) hasil analisis uji menggunakan independent sample t-test diperoleh thitung = 0,302 pada $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = 48 diperoleh t tabel = 2,011. Karena $t < t$ tabel maka H_a adalah ditolak dan H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika hasil dari siswa yang diajar dengan model *SAVI* tidak lebih tinggi dari siswa diajarkan oleh model NHT.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran matematika memiliki beberapa tahapan di dalam proses pembelajarannya, seperti penanaman konsep dasar, penanaman konsep, pembinaan keterampilan, dan penanaman konsep. Tahapan-tahapan tersebut digunakan agar peserta didik dalam memahami pembelajaran tidak hanya sekedar menghafal atau mengingat saja, karena hal ini akan membuat peserta didik mudah lupa tentang materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Proses pembelajaran agar dapat dipahami dan memudahkan peserta didik untuk menerapkannya maka guru harus dapat menerapkan tahapan-tahapan tersebut, yang kemudian menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan berkarakter. Keadaan dan kondisi pembelajaran matematika yang belum maksimal ditunjukkan di SD Patra Mandiri khususnya di kelas V.

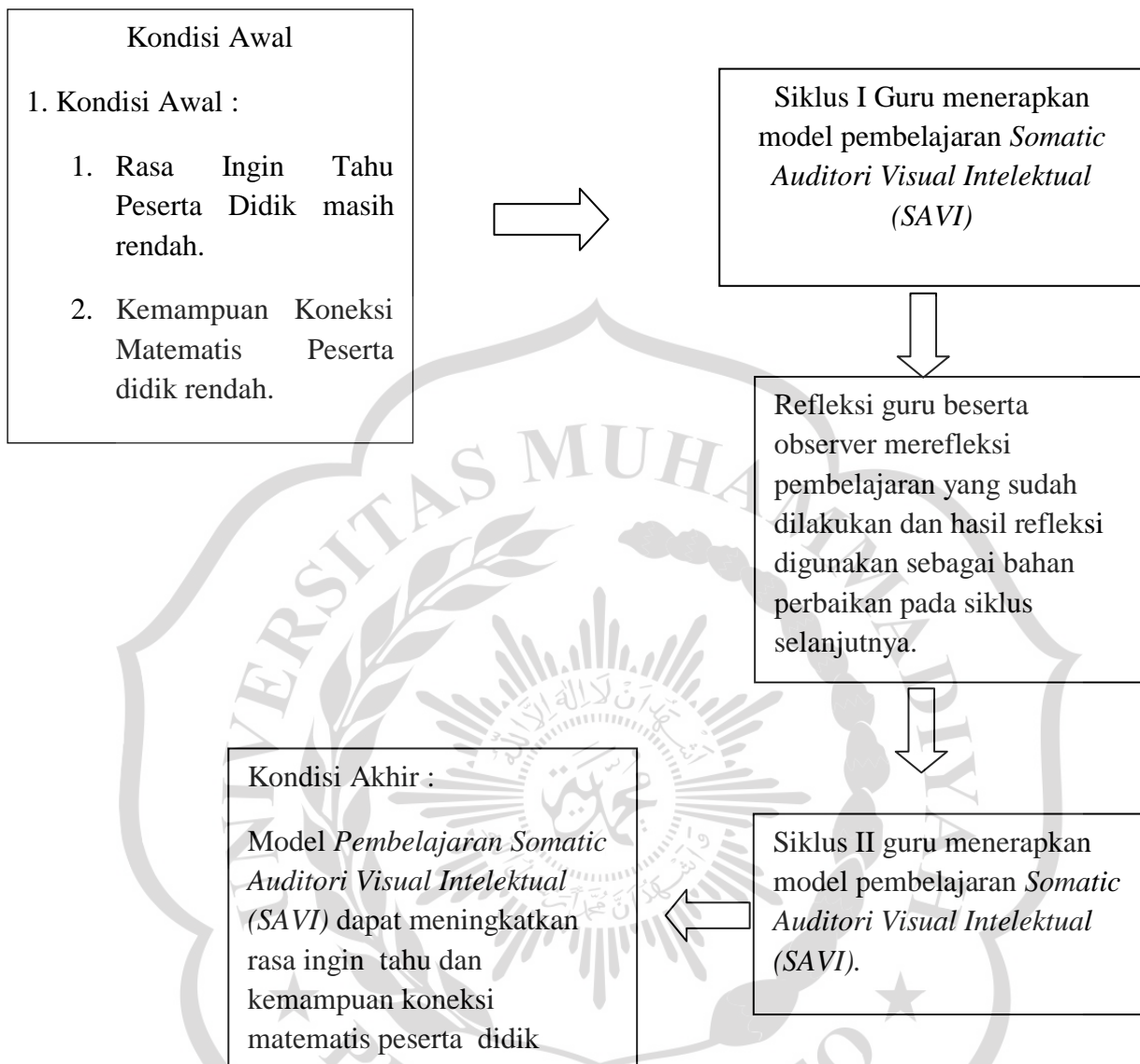
Proses pembelajaran matematika di kelas V guru belum menggunakan model pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Lalu, guru juga belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan kurang menyenangkan, mengingat pembelajaran matematika menggunakan konsep-konsep yang pasti. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Pembelajaran matematika di kelas V SD Patra Mandiri, terdapat beberapa peserta didik yang terlihat sibuk sendiri dan kurang memperhatikan materi pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru. Hal ini disebabkan

karena guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai, sehingga pembelajaran terlihat kurang menyenangkan untuk peserta didik. Rasa ingin tahu peserta didik di dalam proses pembelajaran terlihat kurang, karena peserta didik belum berani untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru dan suasana pembelajaran terlihat pasif karena tidak terjadi interaksi dalam menyampaikan pendapat. Mengetahui permasalahan tersebut, maka munculah tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Somatic Auditori Visual Intelektual (SAVI)*.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian Kemmis dan Mc. Taggart dalam Trianto (2011: 30) yang terdiri dari 2 siklus dan di setiap siklus terdapat 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada siklus pertama peneliti melakukan tahap perencanaan yang meliputi pembuatan RPP, media pembelajaran, lembar evaluasi dan sebagainya. Kemudian, masuk ke dalam tahap tindakan yaitu penerapan segala sesuatu pada tahap perencanaan pada proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap observasi yaitu peneliti bersama observer lainnya melakukan kegiatan observasi atau mengamati aspek-aspek yang diperlukan dengan melihat secara langsung kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan ketiga tahap tersebut, kemudian dilakukan tahap refleksi dimana pada tahap ini peneliti, observer lain dan guru bersama-sama melakukan kegiatan diskusi mengenai serangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Jika kegiatan pembelajaran berjalan kurang sempurna atau indikator keberhasilan belum didapat maka dilanjutkan ke siklus yang kedua.

Setelah didapat hasil refleksi yang kurang maksimal, maka perlu dilakukannya siklus yang kedua. Pada siklus kedua, hasil refleksi siklus pertama yang sudah diperbaiki diterapkan kembali ke dalam kegiatan pembelajaran. Dimulai dengan melakukan tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, kemudian melakukan kegiatan refleksi. Jika pada kegiatan refleksi di siklus kedua ini hasil yang didapat sudah baik maka penelitian sudah dapat dihentikan, tetapi jika peneliti belum yakin dengan hasil yang sudah didapat maka dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kondisi akhir yang diharapkan yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran *Somatic Auditori Visual Intelektual (SAVI)* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan koneksi matematis siswa kelas V SD Negeri Patra Mandiri, seperti yang tergambar di dalam kerangka pikir berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap mata pelajaran matematika materi Bangun Ruang di kelas V SD Patra Mandiri Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik terhadap mata pelajaran matematika materi bangun ruang di kelas V SD Patra Mandiri.

