BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Belajar SAVI

1. Pengertian Model Belajar SAVI

Model belajar SAVI terdiri dari empat unsur pokok dalam belajar, yaitu Somatis (S), Auditori (A), Visual (V), dan Intelektual (I). Pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini berarti menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Belajar SAVI merupakan sebuah pembelajaran yang memanfaatkan semua indera yang dimiliki siswa. Kegiatan belajar seharusnya dilakukan melalui kegiatan mendengarkan, menyimak, berbicara, dan mengemukakan pendapat. Belajar juga harus melalui kegiatan mengamati, membaca, mendemonstrasikan. Belajar juga harus dengan konsentrasi pikiran, berlatih menggunakan nalar, memecahkan masalah, dan menerapkannya (Shoimin, 2016).

Toni (2017) menyatakan bahwa model belajar SAVI yang terdiri dari empat unsur yaitu Somatis (S) yang berarti belajar dengan bergerak dan berbuat, Auditori (A) yang berarti belajar dengan berbicara dan mendengar, Visual (V) yang berarti belajar dengan mengamati dan menggambar, kemudian unsur terakhir Intelektual (I) yang berarti belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Keempat cara belajar ini merupakan unsur terpadu dan akan memberikan hasil optimal jika semuanya digunakan secara simultan. Model belajar SAVI menggabungkan empat unsur dalam belajar yang memanfaatkan indera selama proses pembelajaran. Penggunaan pendekatan SAVI pada pembelajar tipe somatis, pembelajar tipe auditori, dan pembelajar tipe visual, dapat terpenuhi kebutuhannya dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan intelektual mereka.

2. Kegiatan Belajar dalam Model Belajar SAVI

Model belajar SAVI, sebagaimana definisi di atas, merupakan gabungan empat unsur dalam belajar yang memanfaatkan indera selama proses pembelajaran.

a. Belajar Somatis (S)

Pengaruh Model Belajar..., Riswanto, Program Pascasarjana UMP, 2021

Kata “Somatis” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh *soma* (seperti dalam psiko somatis). Belajar somatis berarti belajar dengan indera peraba, kinestetis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Pembelajar somatis (kinestetik) siswa belajar terutama dengan terlibat langsung dalam sebuah kegiatan. Mereka cederung impulsif dan kurang sabaran. Selama pembelajaran mereka mungkin saja gelisah bila tidak dapat leluasa bergerak dan mengerjakan sesuatu. Cara belajar pembelajar somatis boleh jadi tampak sembarangan dan tidak karuan. Penelitian neurologis menemukan bahwa pikiran sebenarnya tersebar di seluruh tubuh. Lebih jauh lagi mereka mengungkapkan bahwa tubuh adalah pikiran dan pikiran adalah tubuh. Keduanya merupakan satu sistem elektris-kimiawi-biologis yang benar-benar terpadu. Menghalangi pembelajar somatis menggunakan tubuh mereka sepenuhnya dalam belajar, berarti menghalangi fungsi pikiran mereka sepenuhnya. (Dede, 2017).

Pembelajaran yang menggabungkan pikiran dan tubuh merupakan strategi yang saat ini sudah banyak dilakukan oleh guru. Keadaan semacam ini dapat dilihat dari banyaknya model dan metode pembelajaran yang sudah berkembang yang justru menuntut siswa aktif bergerak, baik secara individu maupun kelompok untuk melatih kemampuan kerja sama mereka. Siswa bukan hanya diajak untuk berpikir, tetapi juga bangkit dan berdiri dari tempat duduknya serta aktif secara fisik. Pembelajaran yang demikian dapat meningkatkan peredaran darah ke otak dan berpengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran (Ganes, 2013).

Ciri pembelajar somatis menurut DePorter & Hernacki (2010), yaitu berbicara dengan lambat dan pelan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk mendapatkan sesuatu, berdiri sangat dekat ketikan berbicara dengan orang, belajar melaui praktik dan rekayasa, menghafal dengan cara berjalan dan melihat ,banyak menggunakan isyarat tubuh. Kegiatan yang dapat dilakukan selama pembelajaran, seperti mendapatkan pengalaman, lalu membicarakannya dan merefleksikannya; melengkapi suatu proyek yang memerlukan kegiatan fisik; menjalankan pelatihan belajar aktif (simulasi, permainan belajar, dan lain-lain); melakukan tinjauan lapangan, kemudian gambar dan bicarakan mengenai apa yang telah dipelajari (Meier (2014).

Belajar Auditori (A)

Belajar bermodel auditori yaitu belajar yang mengutamakan berbicara dan mendengarkan Auditori bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. Jadi, belajar bermodel auditori berarti belajar dengan mendengarkan sebuah informasi dan membicarakan suatu materi (Shoimin, 2014). Menurut Huda (2014) Auditori merupakan modalitas mengakses segala jenis bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat, seperti musik, nada, irama, rima dialog internal dan suara.

Toni (2017) menyatakan bahwa pikiran auditori manusia lebih kuat daripada yang disadari. Telinga manusia terus menerus menangkap dan menyimpan informasi auditori, bahkan tanpa disadari. Saat kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak menjadi aktif. Dijelaskan bahwa bangsa Yunani kuno mendorong orang belajar dengan suara lantang lewat dialog. Filosofi mereka adalah: jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti. Belajar auditori merupakan cara belajar standar bagi semua masyarakat sejak awal sejarah. Silberman (2013), menjelaskan bahwa siswa pembelajar auditori biasanya tidak sungkan-sungkan untuk memperhatikan apa yang dikerjakan oleh guru, dan membuat catatan. Mereka mengandalkan kemampuan untuk mendengar dan mengingat. Selama pembelajaran, mereka mungkin banyak bicara dan mudah teralihkan perhatiannya oleh suara atau kebisingan.

Merancang kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak-anak yang bersifat auditori berarti guru perlu mencari cara untuk mengajak siswa membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Guru dapat meminta siswa menceritakan pengalaman mereka melalui suara, misalnya dengan meminta siswa membaca keras-keras (secara dramatis) jika mereka mau. Sangat penting mengajak siswa mengungkapkan pendapatnya saat memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri (Dede, 2017).

Siswa dengan gaya belajar auditori menurut Suparman (2010) memiliki ciri-ciri, sebagai berikut berbicara pada dirinya sendiri saat bekerja, berpenampilan rapi, mudah terganggu keributan, belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan dari apa yang dilihat, menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dengan suara keras saat membaca buku, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara, merasa kesulitan dalam menulis, namun pandai berbicara atau bercerita, mempunyai masalah yang melibatkan visualisasi, seperti menggambar bangun ruang 3 (tiga) dimensi, senang mendengarkan orang berbicara.

Kesempatan berbicara dan mengungkapkan pendapat pada saat pembelajaran dapat melatih kekuatan auditori siswa. Siswa juga akan merasa dihargai ketika diberi kesempatan untuk ikut ambil bagian dalam proses pembelajaran. Mengembangkan kemampuan auditori siswa berarti secara tidak langsung telah membantu mengembangkan kemampuan intelektual siswa, karena mereka diajak untuk berpikir supaya dapat mengemukakan pendapatnya (Meier, 2014).

b. Belajar Visual (V)

Belajar visual berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Belajar visual merupakan gaya belajar yang memfokuskan pada apa yang dilihat, artinya pembelajar (khususnya pembelajar visual) lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan, melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, gambar, ikon. Sutikno (2013) juga menyatakan bahwa siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pembelajaran.

Ketajaman visual sangat kuat dalam diri setiap orang, karena di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indera yang lain (Silberman, 2013). Setiap siswa (terutama pembelajar visual) biasanya lebih mudah belajar jika dapat “melihat” apa yang sedang dibicarakan, baik itu oleh guru pada saat pembelajaran, maupun saat membaca buku. Pembelajar visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata. Siswa melihat contoh dari dunia nyata, dengan mengamati berbagai peristiwa secara langsung, sehingga mampu menggambarkannya kembali sesuai dengan apa yang sudah “dilihatnya”.

Siswa dengan gaya belajar visual dapat belajar sangat baik hanya dengan melihat orang lain melakukannya. Biasanya mereka menyukai penyajian informasi yang runtut. Mereka lebih suka menuliskan apa yang dikatakan guru. Selama pelajaran mereka biasanya diam dan jarang terganggu oleh kebisingan. Siswa dengan tipe belajar visual memiliki ciri-ciri, yaitu rapi dan teratur, sangat mementingkan penampilan, berbicara dengan cepat, senang merencanakan sesuatu bersifat jangka panjang dengan sangat baik, sangat teliti dan menyukai detail atas sesuatu, mengingat dengan asosiasi visual, biasanya tidak mudah terganggu keributan saat sedang belajar karena lebih memaksimalkan penggunaan mata, lebih suka membaca daripada dibacakan, agak mengalami kesulitan dalam mengingat pesan verbal, lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato (Suparman 2010).

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung menyukai belajar dengan cara melihat dan mengamati secara langsung. Siswa mempunyai kemampuan yang baik untuk mengingat informasi dengan penyajian gambar atau benda konkrit. Mereka bisa dengan mudah menerjemahkan gambar yang berhubungan dengan kata dan dapat memvisualisasikan suatu kata/kalimat berdasarkan yang sudah ia amati. Untuk itu, dalam pembelajaran peneliti menggunakan media agar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan (Dede, 2017).

c. Belajar Intelektual (I)

Dave Meier, sebagaimana dikutip (Shoimin, 2014), menjelaskan *intellectual* menunjukkan apa yang dilakukan pembelajar dalam memikirkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. *Intellectual* juga bermakna belajar harus menggunakan kemampuan berpikir *(mind-on)*, harus dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkan.

Terdapat beberapa indikator siswa memiliki intelektual yang lebih dibanding siswa lainnya. Berikut ini merupakan indikator intelektual menurut Uno dan Mohamad (2011) menyatakan bahwa mudah menangkap pelajaran, mudah mengingat kembali, memiliki perbendaharaan kata yang luas, Penalaran tajam (berpikir logis, kritis, memahami hubungan sebab akibat), daya konsentrasi baik

(perhatian tidak mudah teralihkan), menguasai banyak bahan tentang macam-macam topik, senang dan sering membaca, mampu mengungkapkan pikiran, perasaan atau pendapat secara lisan, mampu mengamati secara cermat, senang mempelajari kamus, peta, dan ensiklopedi, cepat memecahkan soal, cepat menemukan kekeliruan atau kesalahan, cepat menemukan asas dalam suatu uraian, mampu mambaca pada usia lebih muda, daya abstraksi cukup tinggi dan selalu sibuk menangani berbagai hal.

Beberapa contoh kegiatan dalam belajar yang dapat melatih aspek intelektual antara lain memecahkan masalah, menganalisis pengalaman, melahirkan gagasan kreatif, mencari dan menyaring informasi, merumuskan pertanyaan, dan meramalkan implikasi suatu gagasan. Beberapa kegiatan tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS, disesuaikan dengan materi pelajaran dan tujuan yang akan dicapai.

d. Belajar S-A-V-I

Model belajar SAVI merupakan model dalam belajar yang menggabungkan empat unsur dengan memanfaatkan kemampuan indera manusia pada saat pembelajaran. Model pembelajaran SAVI terdiri dari kegiatan Somatis (belajar dengan bergerak), Auditori (belajar dengan berbicara dan mendengar), Visual (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) dan Intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung). Model belajar SAVI termasuk dalam pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), karena pada pendekatan ini siswalah yang aktif bergerak secara fisik maupun intelektual (Syazali, 2015).

Model belajar SAVI yang diperkenalkan oleh Meier bukan hanya sekedar strategi belajar yang mengutamakan kesenangan dalam bentuk permainan ataupun belajar yang sekedar mengajarkan teori pengetahuan. Pembelajaran dengan model belajar SAVI merupakan sebuah model pembelajaran dengan unsur paling lengkap yang memanfaatkan setiap indera manusia untuk bekerja. Model belajar SAVI mampu membantu siswa yang memiliki berbagai macam cara belajar berbeda, dari mulai pembelajar somatis, pembelajar dengan auditori yang kuat, dan pembelajar dengan kemampuan visual, sehingga semua siswa dapat terpenuhi kebutuhannya untuk mencapai tingkat intelektual sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran

dengan SAVI menjadikan guru sebagai fasilitator dan motivator, sedangkan siswa merupakan tokoh utama yang berperan dalam setiap kegiatan belajar yang ia lakukan.

Sedikit siswa yang mutlak memiliki satu jenis cara belajar. Grinder (dalam Silberman, 2013) menyatakan bahwa dari setiap 30 siswa, 22 di antaranya rata-rata dapat belajar secara efektif selama gurunya menghadirkan kegiatan belajar yang berkombinasi antara visual, auditori, dan kinestetik. Namun 8 siswa sisanya sedemikian menyukai salah satu bentuk pengajaran dibanding dua lainnya, sehingga mereka harus berupaya keras untuk memahami pelajaran bila tidak ada kecermatan dalam menyajikan pelajaran sesuai dengan cara yang mereka sukai. Pembelajaran yang di kelas harus bersifat multisensori dan penuh dengan variasi.

Berikut ini beberapa contoh menurut Meier, sebagaimana dikutip Shoimin (2014), bagaimana membuat aktivitas sesuai dengan cara belajar/gaya belajar siswa.

Tabel 2.1 Aktivitas-aktivitas dalam belajar SAVI

Gaya Belajar	Aktivitas
Somatis	Orang dapat bergerak ketika mereka: 1. Mendapatkan pengalaman lalu menceritakannya dan merefleksikannya. 2. Menjalankan pelatihan belajar aktif (simulasi, permainan belajar, dan lain-lain). 3. Melakukan kajian lapangan. Lalu tulis, gambar, dan bicarakan tentang apa yang dipelajari.
Auditori	Berikut ini gagasan-gagasan awal untuk meningkatkan sarana auditori dalam belajar: 1. Ajaklah pembelajar membaca keras-keras dari buku panduan. 2. Ceritakanlah kisah-kisah yang mengandung materi pembelajaran yang terkadung di dalam buku pembelajaran yang dibaca mereka. 3. Mintalah pembelajar berpasang-pasangan membincangkan secara terperinci apa yang baru saja mereka pelajari dan bagaimana akan menerapkannya. 4. Mintalah pembelajar mempraktikkan suatu keterampilan atau memperagakan suatu fungsi sambil mengucapkan secara singkat dan terperinci apa yang sedang mereka kerjakan. 5. Mintalah pembelajar berkelompok dan bicara saat sedang menyusun pemecahan masalah.

Visual	Hal-hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran visual adalah: 1. Bahasa yang penuh gambar (metafora, analogi). 2. Benda 3 (tiga) dimensi 3. Bahasa tubuh yang dramatis. 4. Cerita yang hidup. 5. Pengamatan lapangan. 6. Media belajar sebagai alat bantu.
Intelektual	Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jika pembelajaran diarahkan dalam aktivitas seperti: 1. Memecahkan masalah. 2. Menganalisis pengalaman. 3. Memilih gagasan kreatif. 4. Mencari dan menyaring informasi. 5. Menerapkan gagasan baru pada pekerjaan. 6. Menciptakan makna pribadi.

3. Tahapan Pembelajaran melalui Model Belajar SAVI

Ada beberapa tahapan yang dilalui sebelum menerapkan model belajar SAVI yaitu:

a. Tahap 1 Persiapan

Tujuan dari tahapan persiapan antara lain menimbulkan minat para pembelajar (siswa), memberi mereka perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar. Tahapan ini dapat dilakukan dengan memberikan sugesti positif, memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada pembelajar, memberikan tujuan yang jelas dan bermakna, membangkitkan rasa ingin tahu, menciptakan lingkungan fisik yang positif, banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah, merangsang rasa ingin tahu pembelajar, mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal. (Shoimin, 2014)

b. Tahap 2 Penyampaian

Tujuan tahap penyampaian yaitu membantu pembelajar menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar. Tahapan ini dapat dilakukan dengan uji kolaboratif dan berbagai pengetahuan, pengamatan fenomena dunia nyata, pelibatan seluruh otak seluruh tubuh, pesentasi intetaktif, grafik dan sarana presentasi

berwarna warni, aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar, proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim, pelatihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok), pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual, pelatihan memecahkan masalah. (Shoimin, 2014)

c. Tahap 3 Pelatihan

Tujuan tahap pelatihan yaitu membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Tahapan ini dapat dilakukan dengan aktivitas pemecahan masalah dan dialog berpasangan atau berkelompok (Shoimin, 2014).

d. Tahap 4 Penampilan Hasil

Tujuan tahap penampilan hasil antara lain membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Tahapan ini dapat dilakukan dengan penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi, aktivitas penguatan penerapan, umpan balik dan evaluasi kerja, aktivitas dukungan kawan. (Shoimin, 2014)

B. Kemampuan Komunikasi Siswa

1. Pengertian Komunikasi

Kata komunikasi, menurut Naim (2011) berasal dari kata Latin cum, yaitu kata depan yang berarti dengan dan bersama dengan, dan unus, yaitu kata bilangan yang berarti satu. Kedua kata tersebut terbentuk kata benda *communion* yang dalam bahasa Inggris menjadi communion dan berarti kebersamaaan. Komunikasi secara konseptual menurut Sardiman (2011) yaitu memberitahukan dan menyebarkan berita, pengetahuan, pikiran-pikiran dan nilai-nilai dengan maksud untuk menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan menjadi milik bersama.

Komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi dalam pengertian ini yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia. Karena itu merujuk pada pengertian Ruben dan Steward (2013) mengenai komunikasi manusia yaitu: "*Human communication is the process through which individuals – in relationships, group,*

organizations and societies- respond to and create messages to adapt to the environment and one another".

Bahwa komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain. Untuk memahami pengertian komunikasi tersebut sehingga dapat dilancarkan secara efektif dalam Syazali (2015) bahwa para peminat komunikasi sering kali mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya, *The Structure and Function of Communication in Society*. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk untuk menjelaskan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*

Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yaitu:

a. Komunikator (siapa yang mengatakan?)
b. Pesan (mengatakan apa?)
c. Media (melalui saluran/ *channe*l/media apa?)
d. Komunikan (kepada siapa?)
e. Efek (dengan dampak/efek apa?).

Jadi berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, secara sederhana proses komunikasi adalah pihak komunikator membentuk *(encode)* pesan dan menyampaikannya melalui suatu saluran tertentu kepada pihak penerima yang menimbulkan efek tertentu. Dan definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan sikap, pendapat, atau prilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media) yang terjadi di dalam diri seseorang dan atau di antara dua atau lebih dengan tujuan tertentu.

Setiap pelaku komunikasi dengan demikian akan melakukan empat tindakan: membentuk, menyampaikan, menerima, dan mengolah pesan. Keempat tindakan tersebut lazimnya terjadi secara berurutan. Membentuk pesan artinya menciptakan sesuatu ide atau gagasan. Ini terjadi dalam benak kepala seseorang melalui proses kerja sistem syaraf. Pesan yang telah terbentuk ini kemudian disampaikan kepada

orang lain. Baik secara langsung ataupun tidak langsung. Bentuk dan mengirim pesan, seseorang akan menerima pesan yang disampaikan oleh orang lain. Pesan yang diterimanya ini kemudian akan diolah melalui sistem syaraf dan diinterpretasikan. Setelah diinterpretasikan, pesan tersebut dapat menimbulkan tanggapan atau reaksi dari orang tersebut. Apabila ini terjadi, maka orang tersebut kembali akan membentuk dan menyampaikan pesan baru. Demikianlah keempat tindakan ini akan terus-menerus terjadi secara berulang-ulang.

Pesan adalah produk utama komunikasi. Pesan berupa lambang-lambang yang menjalankan ide/gagasan, sikap, perasaan, praktik atau tindakan. Bisa berbentuk kata-kata tertulis, lisan, gambar-gambar, angka-angka, benda, gerak-gerik atau tingkah laku dan berbagai bentuk tanda-tanda lainnya. Komunikasi dapat terjadi dalam diri seseorang, antara dua orang, di antara beberapa orang atau banyak orang. Komunikasi mempunyai tujuan tertentu. Artinya komunikasi yang dilakukan sesuai dengan keinginan dan kepentingan para pelakunya. Sebuah pesan adalah satu simbol atau kumpulan simbol yang memiliki arti atau fungsi. Pesan melibatkan bahasa verbal seperti ucapan atau tulisan, ataupun bahasa nonverbal seperti penampilan, gerak tubuh, ataupun cara lainnya. Berlo merumuskan komunikasi sebagai proses mengirimkan, menerima dan memahami gagasan serta perasaan dalam bentuk pesan verbal atau nonverbal, baik disengaja maupun tidak disengaja (Iriantara, 2014).

Pada konteks pembelajaran, keterampilan dalam berkomunikasi dapat dimaknai sebagai keterampilan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang peserta didik karena keterampilan ini bertujuan untuk menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya serta untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi dalam pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif karena terbangun komunikasi antara guru dengan peserta didik, ataupun diantara sesama peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berkaitan dengan pembelajaran SAVI, keterampilan komunikasi ini sangat diperlukan karena peserta didik akan menjadi narasumber yang harus menyampaikan materi yang dikuasainya ke dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif akan membantu peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok serta mengajarkan

berbagai keterampilan yang diperlukan bagi kehidupan mereka kelak seperti keterampilan sosial yang terdiri atas keterampilan berbagi dan berpartisipasi, keterampilan komunikasi, serta keterampilan berkelompok (Arends, 2008).

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan sosial yang harus dikuasai dalam dimensi IPS selain kompetensi pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap (Sjamsuddin & Maryani, 2008). Oleh karena itu, komunikasi yang berlangsung dalam proses pembelajaran bukan sekedar bagaimana seorang guru menyampaikan bahan ajarnya, tetapi dilakukan untuk mengembangkan peserta didik menjadi seorang pribadi yang utuh, seperti menyelesaikan permasalahan bersama-sama dalam kelompok serta menumbuhkan semangat saling membelajarkan diantara sesama siswa.

Keterampilan komunikasi diperlukan dalam pembelajaran di sekolah agar dapat menjadikan peserta didik sebagai individu yang bersikap dewasa, dimana kedewasaan tersebut ditandai dengan mampu berkomunikasi dengan orang lain dengan baik (Sapriya, 2012). Oleh karena itu peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman dan perasaannya dengan jelas, efektif, dan kreatif. Peserta didik juga hendaknya diberi motivasi agar dapat menjadi pembicara dan pendengar yang baik. Peserta didik harus diberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan komunikasinya yang ditunjukkan dengan menyatakan ide-ide dengan jelas, mendengarkan orang lain, merespon orang lain dengan cara yang baik, dan mengajukan pertanyaan dengan baik (Arends, 2008).

Pandangan Arends tersebut di atas, mengindikasikan bahwa keterampilan komunikasi dapat dipandang dalam dua aspek, yaitu aspek kemampuan berargumentasi dan kemampuan merespon informasi. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengkonstruksi pandangan dari Arends untuk menentukan indikator-indikator keterampilan komunikasi yang akan diamati dalam proses observasi, yaitu kemampuan berargumentasi terdiri atas menggali informasi dan data melalui pengamatan dalam pelaksanaan diskusi kelompok, menyampaikan materi dengan jelas pada saat peserta didik berperan sebagai tim ahli atau narasumber dalam kelompoknya, dan mengemukakan pendapat pada saat peserta didik mengulas materi yang disampaikan oleh tim ahli. Sedangkan aspek merespon informasi ditunjukkan

dengan mendengarkan pendapat orang lain sebagai sarana melatih peserta didik untuk menghargai perbedaan pendapat, serta mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang belum dipahami baik dalam diskusi kelompok asal (*home teams discussion*) maupun tim ahli (*expert teams discussion*).

Kemampuan komunikasi menjadi penting ketika diskusi antar siswa dilakukan, dimana siswa diharapkan mampu menyatakan, menjelaskan, menggambarkan, mendengar, dan bekerja sama sehingga dapat membawa siswa pada pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran. Bahasa yang digunakan dan proses berpikir yang sedang dilakukan seorang guru sangat berkaitan erat dengan kejelasannya dalam berkomunikasi dengan siswa-siswanya. Komunikasi yang jelas dalam sebuah pembelajaran adalah salah satu syarat pembelajaran dapat berlangsung efektif. Jadi bila kita ingin menjadi guru yang efektif, marilah kita bersama-sama memperbaiki kemampuan kita berkomunikasi kepada siswa-siswa kita pada setiap pembelajaran yang kita laksanakan.

2. Jenis Komunikasi

Pada dasarnya komunikasi digolongkan dalam dua jenis, yaitu: komunikasi verbal (komunikasi dengan kata-kata) dan komunikasi nonverbal (komunikasi dengan menggunakan bahasa tubuh). Dalam proses komunikasi yang bersifat langsung, yaitu terjadi kontak langsung antara pengirim dengan penerimaan pesan, kedua jenis komunikasi tersebut biasanya digunakan secara bersama-sama. Dalam zaman teknologi komunikasi dan informasi yang semakin maju seperti sekarang ini, pengertian kontak langsung dapat berarti penggunaan alat multimedia seperti televisi, video, call, dan video conferensi yang tidak mensyaratkan kontak langsug fisik.

a. Aspek-Aspek Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal sangat dipengaruhi oleh aspek sebagai berikut:

1) Perbedaharan kata (*Vocabulary*): Kemampuan mengelola kata dan perbendaharaan kata sangat dibutuhkan dalam berkomunikasi karena komunikasi tidak akan efektif bila pesan disampaikan dengan kata-kata yang baik dimengerti.
2) Kecepatan (*Racing*): Pengaturan kecepatan berbicara yang baik (tidak terlalu cepat atau lambat) akan menyebabkan komunikasi lebih efektif.

3) Intonasi (Tekanan suara): Kemampuan memberikan intonasi/tekanan suara yang tepat secara proporsional pada kata-kata yang dipilih akan mempengaruhi arti pesan. Pesan akan menjadi berarti lain bila diucapkan dengan intonasi suara yang berbeda.
4) Humor: Kemampuan menyampaikan humor dapat mengurangi kelelahan menerima pesan dan akan menyebabkan suasana santai sehingga isi pesan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Humor agar dapat menghilangkan ketegangan dapat disampaikan ketika penerima pesan sudah terlihat lelah dan tegang.
5) Singkat dan Jelas: Kemampuan menyampaikan isi pesan secara singkat dan jelas, langsung pada pokok masalah sehinggaa mudah dimengerti akan menyebabkan komunikasi efektif.
6) Waktu Yang Tepat (*Timing*): Kemampuan mengelola waktu secara tepat akan membuat penerima pesan tidak merasa membuang waktunya dalam mendengarkan pesan dari pengirim pesan sehingga proses komunikasi akan menjadi menyenagkan.

b. Aspek-Aspek Komunikasi Nonverbal

Aspek-aspek komunikasi nonverbal dan pengaruhnya meliputi hal-hal sebagai berikut.

1) Ekspresi Wajah: Kemampuan mengendalikan ekspresi wajah dapat menyebabkan komunikasi menjadi efektif atau sebaliknya karena wajah sendiri merupakan sumber yang kaya akan komunikasi dan mencerminkan suasana hati emosi pemiliknya.
2) Kontak Mata: Kemampuan untuk melakukan kontak mata dengan menerima pesan diperlukan agar penerima pesan merasa dihargai dan dapat dijadikan kedua belah pihak melakuakan observasi terhadap lawan bicaranya. Kontak mata memberikan pengaruh baik dalam proses komunikasi itu sendiri.
3) Sentuhan: Proses komunikasi akan berjalan lebih baik dengan sesekali memberikan sentuhan kepada lawan bicara karena dirasakan lebih bersifat spontan pada komunikasi verbal. Beberapa pesan seperti perhatian yang

sungguh-sungguh, dukunagn emosional, kasih sayang atau simpati dapat diwujudkan melalui sentuhan.

4) Postur tubuh dan gaya berjalan: Postur tubuh dan cara berjalan harus diperhatikan karena cara seseorang berjalan, duduk, berdiri, bergerak memperlihatkan ekspresi dirinya. Postur tubuh dan gaya berjalan merefleksikan emosi, konsep, diri, dan tingkat kesehatannya.
5) *Sound* (Suara): Berbagai suara yang dikeluarkan dalam proses komunikasi dapat memberikan pesan yang sangat jelas dan mudah dimengerti. Suara merupakan salah satu bentuk ungkapan perasaan, pikiran seseorang yang dapat dijadikan sebagai alat berkomunikasi.
6) Gerak isyarat: Isyarat seperti mengetuk-ngetukan kaki atau menggerakan tangan selam berbicar, sebagai bagia total dari komunikasi merupakan ekspres keadaan seseorang. Dengan demikian, berbagai aspek serta peranan dan pengaruhnya dalam berkomunikasi merupakan hal penting bila kita ingin proses komunikasi berjalan dengan baik, efektif, dan mencapai tujuan.

Keterampilan berkomunikasi diperlukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk memahami orang lain melalui komunikasi, baik melalui komunikasi verbal maupun komunikasi nonverbal.

3. Unsur-Unsur Komunikasi

Untuk dapat berkomunikasi secara efektif kita perlu memahami unsur-unsur komunikasi, sebagaimana Paradigma Lasswell dalam Effendy (1994:10) di atas, antara lain:

a. Komunikator (pengirim): Pengirim (*sender*) yang mengirim pesan kepada komunikan dengan menggunakan media tertentu. Unsur yang sangat berpengaruh dalam komunikasi, karena merupakan awal (sumber) terjadinya suatu komunikasi.
b. Komunikan (penerima): Penerima (*receiver*) yang menerima pesan dari komunikator, kemudian memahami, menerjemahkan dan akhirnya memberi respon.
c. Media (saluran): Saluran (channel) yang digunakan untuk menyampaikan pesan sebagai sarana berkomunikasi. Berupa bahasa verbal maupun non verbal,

wujudnya berupa ucapan, tulisan, gambar, bahasa tubuh, bahasa mesin, sandi dan lain sebagainya.

d. Pesan: Isi komunikasi berupa pesan (message) yang disampaikan oleh Komunikator kepada Komunikan. Kejelasan pengiriman dan penerimaan pesan sangat berpengaruh terhadap kesinambungan komunikasi.

e. Tanggapan: Merupakan dampak (effect) komunikasi sebagai respon atas penerimaan pesan. Diimplentasikan dalam bentuk umpan balik (*feedback*) atau tindakan sesuai dengan pesan yang diterima.

Berdasarkan unsur-unsur di atas, dapat dipahami bahwa komponen dalam komunikasi pembelajaran yang efektif, harus memperhatikan (a) Penggunaan terminologi yang tepat; (b) Presentasi yang sinambung dan runtut; (c) Sinyal transisi atau perpindahan topik bahasan; (d) Tekanan pada bagian-bagian penting pembelajaran; (e) Kesesuaian antara tingkah laku komunikasi verbal dengan tingkah laku komunikasi nonverbal.

4. Proses Komunikasi

Proses komunikasi adalah bagaimana seorang komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya, sehingga dapat dapat menciptakan suatu persamaan makna antara komunikan dengan komunikatornya. Proses Komunikasi ini bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif (sesuai dengan tujuan komunikasi pada umumnya). Proses komunikasi, banyak melalui perkembangan. Pada penjelasan ini, akan dijelaskan berbagai proses komunikasi melalui model-model komunikasi itu sendiri, Dalam model komunikasi menurut David K.Berlo, diketahui bahwa komunikasi terdiri dari 4 Proses Utama yaitu SMRC (*Source*, *Message*, *Channel*, dan *Receiver*) lalu ditambah 3 Proses sekunder, yaitu *Feedback*, Efek, dan Lingkungan.

a. *Source* (Sumber): Seseorang yang memberikan pesan atau dalam komunikasi dapat disebut sebagai komunikator. Walaupun sumber biasanya melibatkan individu, namun dalam hal ini sumber juga melibatkan banyak individu. Misalnya, dalam organisasi, Partai, atau lembaga tertentu. Sumber juga sering dikatakan sebagai *source*, *sender*, atau *encoder*.

b. *Message* (Pesan): Isi dari komunikasi yang memiliki nilai dan disampaikan oleh seseorang (komunikator). Pesan bersifat menghibur, informatif, edukatif,

persuasif, dan juga bisa bersifat propaganda. Pesan disampaikan melalui 2 cara, yaitu Verbal dan Nonverbal. Bisa melalui tatap muka atau melalui sebuah media komunikasi. Pesan bisa dikatakan sebagai *Message*, *Content*, atau *Information*.

c. *Channel* (Media dan saluran komunikasi): Sebuah saluran komunikasi terdiri atas 3 bagian: lisan, tertulis, dan elektronik. Media disini adalah sebuah alat untuk mengirimkan pesan tersebut. Misalnya secara personal (komunikasi interpersonal), maka media komunikasi yang digunakan adalah panca indra atau bisa memakai media telepon, telegram, handphone, yang bersifat pribadi. Sedangkan komunikasi yang bersifat massa (komunikasi massa), dapat menggunakan media cetak (koran, surat kabar, majalah, dan lain-lain), dan media elektornik (TV, Radio). Untuk Internet, termasuk media yang fleksibel, karena bisa bersifat pribadi dan bisa bersifat massa.

Berangkat dari paradigma Lasswell, Effendy (1994) membedakan proses komunikasi menjadi dua tahap, yaitu:

a. Proses komunikasi secara primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan nonverbal (kial/*gesture*, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya) yang secara langsung dapat/mampu menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

Seperti disinggung di muka, komunikasi berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang diterima oleh komunikan. Dengan kata lain, komunikasi adalah proses membuat pesan yang setara bagi komunikator dan komunikan. Prosesnya sebagai berikut, pertama-tama komunikator menyandi (*encode*) pesan yang akan disampaikan disampaikan kepada komunikan. Ini berarti komunikator memformulasikan pikiran dan atau perasaannya ke dalam lambang (bahasa) yang diperkirakan akan dimengerti oleh komunikan. Kemudian giliran komunikan untuk menterjemahkan (*decode*) pesan dari komunikator. Ini berarti ia menafsirkan lambang yang mengandung pikiran dan atau perasaan komunikator tadi dalam konteks pengertian. Yang penting dalam proses penyandian (*coding*) adalah

komunikator dapat menyandi dan komunikan dapat menerjemahkan sandi tersebut (terdapat kesamaan makna).

Wilbur Schramm (dalam Effendy, 1994) menyatakan bahwa komunikasi akan berhasil (terdapat kesamaan makna) apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (*frame of reference*) , yakni paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experiences and meanings*) yang diperoleh oleh komunikan. Schramm menambahkan, bahwa bidang (*field of experience)* merupakan faktor penting juga dalam komunikasi. Jika bidang pengalaman komunikator sama dengan bidang pengalaman komunikan, komunikasi akan berlangsung lancar. Sebaliknya, bila bidang pengalaman komunikan tidak sama dengan bidang pengalaman komunikator, akan timbul kesukaran untuk mengerti satu sama lain.

Contoh tersebut dapat memberikan gambaran bahwa proses komunikasiakan berjalan baik atau mudah apabila di antara pelaku (sumber dan penerima) relatif sama. Artinya apabila kita ingin berkomunikasi dengan baik dengan seseorang, maka kita harus mengolah dan menyampaikan pesan dalam bahasa dan cara-cara yang sesuai dengan tingkat pengetahuan, pengalaman, orientasi dan latar belakang budayanya. Dengan kata lain komunikator perlu mengenali karakteristik individual, sosial dan budaya dari komunikan.

b. Proses komunikasi sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media ke dua dalam menyampaikan komunikasike karena komunikan sebagai sasaran berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dsb adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. Proses komunikasi secara sekunder itu menggunakan media yang dapat diklasifikasikan sebagai media massa (surat kabar, televisi, radio, dan sebagainya) dan media nirmassa (telepon, surat, megaphone, dan sebagainya).

5. Fungsi dan Manfaat Kemampuan Komunikasi Siswa

Komunikasi dilakukan oleh seseorang sebagai wujud bahwa setiap manusia memerlukan orang lain untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Setiap komunikasi yang dilakukan oleh seorang individu memiliki maksud dan fungsi tertentu dalam rangka memenuhi kebutuhan tersebut. Verderber dan Gorden (dalam Mulyana, 2015), menyebutkan fungsi komunikasi antara lain sebagai berikut:

a. Mengungkapkan buah pikiran seseorang, misalnya: pendapat, argumentasi.
b. Membangkitkan minat mendengar dan membaca, misalnya: seorang guru memberi tugas kepada siswanya, maka siswa mencari dan mengerjakan tugas tersebut.
c. Alat hubungan kemanusiaan (*human relation*) yang baik, misalnya: dengan komunikasi orang dapat menceritakan keinginannya atau kebutuhannya.
d. Mempelajari sifat-sifat manusia, misalnya : dengan berkomunikasi Anda dapat mengetahui budaya, adat istiadat, bahasa maupun agama.
e. Memperlancar kerja sama antar manusia dan lingkungannya, misalnya: dengan komunikasi Anda dapat saling tolong menolong dan sebagainya.
f. Mempermudah memahami berita atau informasi, misalnya: dengan komunikasi orang mudah mengerti dan mau menerima segala persoalan yang sedang dihadapi.
g. Fungsi informasi. Untuk memberitahukan sesuatu (pesan) kepada pihak tertentu, dengan maksud agar komunikan dapat memahaminya.
h. Fungsi ekspresi. Sebagai wujud ungkapan perasaan /pikiran komunikator atas apa yang dia pahami terhadap sesuatu hal atau permasalahan.
i. Fungsi kontrol. Menghindari terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan, dengan memberi pesan berupa perintah, peringatan, penilaian dan lain sebagainya.
j. Fungsi sosial. Untuk keperluan rekreatif dan keakraban hubungan di antara komunikator dan komunikan.
k. Fungsi ekonomi. Untuk keperluan transaksi usaha (bisnis) yang berkaitan dengan finansial, barang dan jasa.
l. Fungsi da'wah. Untuk menyampaikan pesan-pesan keagamaan dan perjuangan bersama.

Keterampilan berkomunikasi siswa yang tinggi mempunyai beberapa manfaat oleh Mery Noviyanti (Jurnal Pendidikan, 2011), yaitu:

a. Mempermudah siswa untuk berdiskusi: Siswa dalam berdiskusi melakukan berbagai tindakan, seperti bertanya, menjawab, berkomentar, mendengar penjelasan, dan menyanggah (Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari, 2009).
b. Mempermudah untuk mencari informasi: Seorang individu yang mempunyai motif untuk mengetahui sesuatu yang baru, maka mereka akan segera mencari informasi tersebut.
c. Mempercepat mengevaluasi data: Keterampilan berkomunikasi mendukung siswa untuk dapat mengevaluasi data yang ada. Data tersebut, misalnya berbagai pendapat yang muncul dalam diskusi kemudian siswa menyimpulkannya.
d. Melancarkan membuat hasil kerja atau laporan: Keterampilan berkomunikasi akan mendukung hasil belajar siswa. Guru dapat menilai dari hasil laporan siswa saat diskusi.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan manfaat keterampilan berkomunikasi, yaitu mempermudah siswa untuk berdiskusi, mempermudah untuk mencari informasi, mempercepat mengevaluasi data, dan memperlancar membuat hasil kerja. Keterampilan berkomunikasi diperlukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk memahami orang lain melalui komunikasi. Beberapa diantaranya yang termasuk keterampilan untuk menunjang berkomunikasi adalah: (a) Pemahaman tentang lambang dan sistem lambang, seperti warna dalam peta dan lambang >, = . + dalam matematika; (b) Pemahaman tentang aturan dan ketentuan yang terkaitkan dengan sarana komunikasi; dan (c) Pengungkapan gagasan secara jelas dan kreatif melalui berbagai bentuk komunikasi.

Komunikasi yang efektif mendukung untuk kelancaran pencapaian tujuan komunikasi, pendapat dari Inge Hutagalung (2007) ada beberapa tata cara berkomunikasi yang efektif yaitu:

a. Melihat lawan bicara: Pembicara menatap bola mata ataupun kening lawan bicaranya, sehingga tidak terjadinya ketersinggungan, tidak menghadapkan tatapan ke arah kanan atau kiri, dan menatap dengan pandangan yang tidak marah atau sinis.

b. Suaranya terdengar jelas: Percakapan harus memperhatikan keras atau tidak suara, tidak hanya terdengar samar-samar, sehingga akan menimbulkan ketidakjelasan inti dari percakapan.
c. Ekspresi wajah yang menyenangkan: Ekspresi wajah merupakan gambaran dari hati seseorang, sehingga tidak menampilkan ekspresi yang tidak enak.
d. Tata bahasa yang baik: Penggunaan bahasa sesuai dengan lawan bicaranya, misalnya saja saat berbicara dengan anak balita, maka gunakan bahasa sederhana.
e. Pembicaraan mudah dimengerti, singkat dan jelas: Pemilihan tata bahasa yang baik dan kata-kata yang mudah dimengerti, sehingga tidak menimbulkan kebingungan lawan bicara.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan kriteria orang yang berkomunikasi secara efektif, yaitu melihat lawan bicara, suaranya terdengar jelas, ekspresi wajah yang menyenangkan, tata bahasa yang baik, serta pembicaraan mudah dimengerti, singkat dan jelas.

6. Indikator-Indikator Kemampuan Berkomunikasi Siswa

Berdasarkan beberapa teori yang sudah dijelaskan sebelumnya tentang pengertian kemampuan komunikasi siswa, teori berkomunikasi, unsur-unsur komunikasi, proses komunikasi, manfaat kemampuan berkomunikasi siswa, komunikasi yang efektif, dapat disimpulkan beberapa Indikator-indikator kemampuan berkomunikasi dilihat dari aktivitas siswa yang meliputi:

a. Kemampuan berkomunikasi verbal, meliputi melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, tata bahasa yang baik, pembicaraan singkat, jelas dan mudah dimengerti, serta suara jelas;
b. Kemampuan berkomunikasi nonverbal, meliputi: melihat lawan bicara, ekspresi wajah yang ramah, dan gerakan tangan yang sesuai dengan kata-kata yang diucapkan.

C. Kemampuan Pemecahan Masalah

1. Pengertian Pemecahan Masalah

Membahas tentang pemecahan masalah sosial, terlebih dahulu kita memahami apa itu masalah dan apa itu masalah sosial. Suryabrata (2010)

mendefinisikan bahwa masalah adalah kesenjangan yang muncul apabila adanya *das sollen* (apa yang seharusnya terjadi) dan *das sein* (apa yang ada dalam kenyataan). Ini artinya, masalah dapat diperoleh dari sesuatu yang tidak semestinya terjadi, dari apa yang diperlukan tetapi tidak didapatkan, dari harapan tetapi tidak tercapai. Senada dengan Suryabrata, Noor (2012) menjelaskan bahwa masalah adalah kesenjangan yang terjadi pada pengalaman diri seseorang, informasi yang diperoleh, percakapan yang dilakukan, apa yang diekspos di media masa, teori yang dipelajari, kejadian yang dilihat sehari-hari, dan sebagainya. Ini berarti bahwa sumber masalah dapat berasal dari setiap sisi kehidupan yang dilalui oleh seorang peneliti.

Menurut Cooney yang dikutip oleh Fadjar Shadiq (2009), menyatakan bahwa "suatu pertanyaan akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan (*challenge*) yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin (*rutine procedure*) yang sudah diketahui si pelaku". Masalah bagi seseorang belum tentu masalah bagi orang lain atau merupakan hal yang rutin saja.

Sugiyono (2010) mendefinisikan bahwa masalah diartikan sebagai: "Penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teori dan praktik, antara aturan dengan pelaksanaan, dan antara rencana dengan pelaksanaan". Sa'ud (2007) menjelaskan bahwa:

Masalah adalah suatu situasi, kegiatan, program yang mengandung kesenjangan, dan menimbulkan ancaman, hambatan, kesulitan, gangguan yang membutuhkan pemecahan. Yang menjadi fokus masalah adalah isu-isu, masalah-masalah, atau hal-hal esensial dalam suatu bidang, sub bidang keahlian atau kegiatan tertentu untuk memperoleh kejelasan.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa cara memperoleh masalah adalah kita harus jeli melihat hal-hal yang terjadi di sekitar kita. Kita harus mengetahui dan memahami bahwa ada beberapa sumber untuk memperoleh masalah seperti pengamatan terhadap kegiatan manusia dan lingkungan, bacaan, analisis bidang pengetahuan, ulangan serta perluasan penelitian, diskusi-diskusi ilmiah, dan sebagainya. Dari definisi para ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa masalah adalah segala sesuatu yang tidak sesuai antara apa yang diinginkan dengan apa yang tersedia, apa yang seharusnya terjadi dengan apa yang benar-benar terjadi,

apa yang diharapkan dengan apa yang tercapai, yang berhubungan dengan aktivitas manusia, lingkungan, Ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar kita.

Kita mengetahui definisi dari masalah, lalu apa yang dimaksud dengan masalah sosial? Definisi-definisi masalah di atas, dapat kita terjemahkan bahwa masalah sosial adalah perbedaan antara harapan dan kenyataan atau sebagai kesenjangan antara situasi yang ada dengan situasi yang seharusnya berkenaan dengan masalah sosial yang ada di dalam masyarakat sekitar kita. Masalah-masalah sosial yang terjadi langsung bersntuhan dengan kita, seperti kemiskinan, pengganguran, urbanisasi, transmigrasi, narkoba, prostitusi, konflik sosial, korupsi, kolusi, dan terakhir nepotisme. Permasalahan sosial bukanlah sebuah masalah sepele yang apabila kita diamkan lambat laun akan menghilang dengan sendirinya. Tentunya tidak akan terjadi seperti itu tetapi harus ada tindakan yang bertujuan untuk mengurangi bahkan untuk menyelesaikannya hingga tuntas masalah-masalah sosial tersebut.

Telah disebutkan di atas, setelah kita mengetahui dan memahami masalah sosial yang terjadi di sekitar kita, maka kita akan melanjutkan pembahasan mengenai bagaimana masalah-masalah sosial tersebut dapat dipecahkan atau dicari solusinya. Pemecahan masalah sosial adalah "suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru" (Wena, 2011). Pemecahan masalah tidak sekedar sebagai bentuk kemampuan menerapkan aturan-aturan yang telah dikuasai melalui kegiatan-kegiatan belajar terdahulu, melainkan proses untuk mendapatkan seperangkat aturan pada tingkat yang lebih tinggi. Senada dengan pendapat di atas, Ruggiero (Johnson, 2007) mengemukakan bahwa: "Pemecahan masalah sosial adalah mencari tindakan terbaik yang harus diambil dan dianalisis isu untuk mencari keyakinan yang paling masuk akal".

Suatu kondisi yang idea adalah ketika belajar tidak hanya difokuskan kepada mendapatkan pengetahuan saja, namun juga bagaimana proses belajar dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah-masalah baru yang akan dihadapi ke depan. Hakikat pemecahan masalah adalah melakukan kegiatan yang sistematis

atau tahap demi tahap dalam memecahkan sebuah masalah. Kemampuan memecahkan masalah sangat penting artinya bagi siswa dan masa depannya. Suharsono (wena, 2011) mengemukakan bahwa: "Kemampuan memecahkan masalah sosial dalam batas-batas tertentu dapat dibentuk melalui bidang studi dan disiplin ilmu yang diajarkan".

Menurut Gagne (dalam Risnawati, 2008) pemecahan masalah adalah tipe belajar yang tingkatnya paling tinggi dan kompleks dibandingkan dengan tipe belajar lainnya. Pemecahan masalah merupakan persoalan-persoalan yang belum dikenal, serta mengandung pengertian sebagai proses berfikir tinggi dan penting dalam pembelajaran matematika. Menurut Cooney (dalam Shadiq, 2009), menyatakan bahwa selanjutnya pemecahan masalah adalah suatu tindakan yang dilakukan guru agar siswanya termotivasi untuk menerima tantangan yang ada pada pertanyaan (soal) dan mengarahkan siswa dalam proses pemecahannya.

Dalam penyelesaian masalah, maka siswa harus menguasai hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya dan kemudian menggunakannya dalam suatu situasi baru. Karena masalah yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kemampuan dan kesiapan siswa serta proses penyelesaiannya tidak dapat dengan prosedur rutin, pertanyaan- pertanyaan diberikan kepada siswa secara hirarkis.

Persoalan tentang bagaimana mengajarkan pemecahan masalah tidak akan pernah terselesaikan tanpa memerhatikan jenis masalah yang ingin dipecahkan. Oleh karena adanya berbagai macam permasalahan sosial di sekitar kita, maka diperlukan juga strategi-strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Sejalan dengan pendapat di atas, Pendapat lain juga di sampaikan oleh (Ahmad, 2011) yang mengatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah sosial adalah kemampuan siswa dalam mengenal adanya masalah, mempertimbangkan adanya pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, memilih dan menerapkan pendekatan-pendekatan pemecahan masalah, dan mencapai solusi yang dapat dipertanggung jawabkan dalam memecahkan kesulitan atau ketimpangan yang bersumber dari masyarakat sendiri.

Pada hakikatnya pembelajaran bertujuan tidak hanya memahami dan menguasai apa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi memberikan pemahaman

dan penguasaan tentang mengapa hal itu terjadi. Pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS menjadi sangat penting, karena pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran adalah menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelak dalam masyarakat. Untuk menghasilkan siswa yang memiliki kompetensi yang handal dalam pemecahan masalah, maka diperlukan serangkaian strategi pemecahan masalah. Idealnya setiap masalah dapat dipecahkan dengan proses penyelesaian yang benar, tepat dan baik sesuai dengan dukungan bukti yang tersedia. Berdasarkan kajian beberapa *literature* terdapat banyak strategi pemecahan masalah yang kiranya dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Idealnya aktivitas belajar siswa tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyaknya, melainkan bagaimana menggunakan segenap pengetahuan yang didapat guna menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah khusus yang ada kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari. Hakikat pemecahan masalah adalah melakukan operasi prosedural urutan tindakan, tahap demi tahap secara sistematis, dalam memecahkan suatu masalah. Joni dalam Wena (2017), berpendapat bahwa proses yang dimaksud bukan dilihat sebagai perolehan informasi yang terjadi secara satu arah dari luar ke dalam diri siswa, melainkan sebagai pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi yang bermuara pada pemutakhiran proses kognitifnya.

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting artinya bagi siswa dan masa depannya kelak. Para ahli pembelajaran sependapat bahwa kemampuan pemecahan masalah dalam batas-batas tertentu, dapat dibentuk melalui bidang studi atau disiplin ilmu yang diajarkan (Suharsono, dalam Wena 2018). Penyelesaian masalah adalah proses pemikiran dan mencari jalan keluar dari masalah tersebut. Dalam pembelajaran IPS sumber belajar bisa diambil dari hal-hal yang bersifat aktual yang terjadi dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kecakapan atau potensi yang harus dimiliki oleh siswa menggunakan cara yang mengarah pada proses menentukan jawaban dari suatu pertanyaan tersebut. Proses pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif

dalam mempelajari, mencari, dan menemukan sendiri informasi/ data untuk diolah menjadi konsep, prinsip, teori dan kesimpulan. Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan suatu kecakapan dalam menyelesaikan persoalan matematika yang berbentuk soal cerita, yang membutuhkan langkah penyelesaian terperinci secara satu persatu (diketahui, ditanya, penyelesaian), sehingga diperoleh penyelesaian.

2. Kemampuan Memecahkan Masalah Sosial

Manusia dalam kehidupannya selalu dihadapkan dengan berbagai macam masalah yang memerlukan suatu keterampilan untuk memecahkannya. Oleh sebab itu siswa sebagai salah satu komponen dalam pendidikan harus selalu dilatih dan dibiasakan berpikir mandiri untuk memecahkan masalah, karena pemecahan masalah selain menuntut siswa untuk berpikir, juga dapat mendorong siswa menjadi kreatif. Kreatif merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Toni (2017) mengemukakan bahwa suatu masalah dapat diartikan sebagai suatu situasi, dimana seseorang diminta menyelesaikan persoalan yang belum pernah dikerjakan, dan belum pernah memahami pemecahannya. Artinya persoalan tersebut merupakan persoalan yang dianggap sebagai pengalaman untuk memecahkan masalah tersebut. Problema atau masalah bagi seseorang adalah suatu kesenjangan (*gap*) antara dua pengertian yang dimilikinya dan iapun tidak tahu cara mengatasinya, (Hayes dalam Mulyati, 2017). Bell (Sukasno, 2013) mengemukakan bahwa suatu situasi akan merupakan masalah bagi seseorang bila ia menyadari keberadaan situasi tersebut, mengakui bahwa situasi tersebut memerlukan tindakan dan ia tidak dengan segera dapat menemukan pemecahan-pemecahan terhadap situasi tersebut.

Savage dan Amstrong (2016) memiliki pendapat berbeda, bahwa sejumlah masalah ada solusi terbaiknya secara benar dan tepat. Masalah akan terjadi apabila seseorang belum menemukan prosedur atau cara pemecahannya dan bila ia merasa bahwa itu tantangan baginya, sehingga ia berusaha berpikir untuk menemukan cara pemecahan yang benar. Dari pengertian tentang masalah di atas dapat dinyatakan bahwa masalah adalah kesenjangan atara tujuan yang ingin diselesaikan dengan pengetahuan siap pakai yang dimiliki.

Masalah merupakan sesuatu hal yang selalu ingin dihindari oleh setiap orang. Masalah merupakan keadaan dimana fakta yang bertentangan dengan apa yang diharapkan seharusnya. Sanjaya (2019) memberikan pendapatnya bahwa "masalah adalah *gap* atau kesenjangan yang terjadi antara situasi nyata (sebenarnya) dengan kondisi yang diharapkan (ideal), atau antara kenyataan yang terjadi dengan apa yang diharapkan". Kesenjangan tersebut dapat dirasakan dari adanya keresahan, keluhan, atau kecemasan.

Richard (dalam Ahmad, 2017) mengemukakan tentang masalah yang berkaitan erat dengan keadaan yang melibatkan ketidaknyamanan, kondisi dalam penderitaan dan keputusasaan maupun situasi buruk lainnya yang harus segera dicari solusi untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, masalah merupakan kesenjangan antara apa yang diharapkan sebagai kondisi ideal dengan keadaan yang sebenarnya terjadi/fakta sehingga menyebabkan orang yang mendapat masalah tersebut dalam keadaan resah sehingga membutuhkan solusi sebagai pemecahan masalahnya.

Masalah dapat bersumber dari mana saja seperti masalah dari diri pribadi, dari sekolah, dari keluarga, dari lingkungan masyarakat atau bahkan masalah nasional dan global yang menjadi isu permasalahan. Masalah yang paling sering muncul dalam lingkungan adalah masalah sosial. Masalah sosial adalah suatu kondisi atau perkembangan yang terwujud dalam masyarakat terhadap kehidupan warga masyarakat secara keseluruhan, adanya masalah sosial dalam suatu kelompok masyarakat dapat membawa pengaruh bagi sebagian besar anggota masyarakatnya. Masalah sosial muncul akibat terjadinya perbedaan yang mencolok antar nilai dalam masyarakat dengan realita yang ada, yang dapat menjadi sumber masalah yaitu seperti proses sosial dan bencana alam. Adanya masalah sosial dalam masyarakat ditetapkan oleh lembaga yang memiliki kewenangan khusus seperti tokoh masyarakat, pemerintah, organisasi sosial, dan lain-lain.

Pada umumnya, setiap masalah memuat situasi yang mendorong seseorang untuk menyelesaikannya baik itu secara langsung dikerjakan maupun tidak. Untuk memperoleh kemampuan dalam pemecahan masalah maka seseorang harus memiliki banyak pengalaman dalam berbagai masalah. Pendapat Santrock (dalam Ahmad, 2011) menjelaskan bahwa pemecahan masalah meliputi usaha menemukan cara yang

sesuai untuk mencapai suatu tujuan yaitu masalah yang sedang dihadapi. Hal serupa juga diungkapkan oleh Slameto (dalam Pamungkas, 2013) pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru.

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting artinya bagi siswa dan masa depannya. Para ahli pembelajaran sependapat bahwa kemampuan pemecahan masalah dalam batas-batas tertentu, dapat dibentuk melalui bidang studi dan disiplin ilmu yang diajarkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan pemecahan masalah adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk dapat memahami masalah, merencanakan pemecahan, menyelesaikan masalah, dan memeriksa kembali hasil dari suatu masalah sosial yang diberikan. Penyelesaian atau pemecahan masalah adalah bagian dari proses berpikir. Sering dianggap merupakan proses paling kompleks di antara semua fungsi kecerdasan, pemecahan masalah telah didefinisikan sebagai proses kognitif tingkat tinggi yang memerlukan modulasi dan kontrol lebih dari keterampilan-keterampilan rutin atau dasar.

Pembelajaran pemecahan masalah dipandang penting agar siswa memiliki keterampilan dalam menghadapi dan mengatasi masalah sosial. Menurut Sudjanan (dalam Ningrum, 2013) terdapat empat alasan pentingnya pembelajaran pemecahan masalah bagi siswa yaitu :

a. Masalah merupakan bagian dari kehidupan manusia secara alamiah;
b. Tingkat keberhasilan seseorang dalam kehidupannya sangat erat kaitannya dengan kemampuan dan keberhasilan memecahkan masalah yang dihadapi;
c. Masalah dan pemecahan masalahnya bersifat berangkai, artinya setelah satu masalah teratasi maka akan muncul masalah lainnya;
d. Masalah terdiri dari bagian-bagian masalah di dalamnya.

Peranan guru diperlukan dalam kemampuan menyelesaikan masalah pada siswa, guru perlu memberikan arahan dan bimbingan secara tidak langsung bila diperlukan agar siswa mampu memahami pertanyaan dan dapat menyelesaikan masalah yang diajukan guru, hal ini dikarenakan bahwa mengajarkan pemecahan masalah kepada siswa merupakan kegiatan dari seorang guru dimana guru itu membangkitkan siswa agar menerima dan merespon pertanyaan-pertanyaan yang

diajukan olehnya dan kemudian ia membimbing siswa-siswinya untuk sampai kepada penyelesaian masalah.

3. Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah membutuhkan langkah-langkah atau tahapan-tahapan agar proses pemecahan masalah tersebut dapat berjalan dengan lancar, dan menghasilkan penyelesaian atau pemecahan yang diharapkan. Menurut J. Dewey (Thobroni, 2012) menyatakan bahwa pemecahan masalah ini dapat dilakukan dengan enam tahap, sebagai berikut: merumuskan masalah, menelaah masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis, pembuktian hipotesis, dan membuat kesimpulan.

Prosedur pemecahan masalah yang dirumuskan oleh Savage dan Amstrong di atas digunakan sebagai prosedur pemecahan masalah sosial dalam penelitian ini karena prosedur ini dinilai relevan dalam memecahkan permasalahan sosial dalam IPS di sekolah dasar. Relevansinya antara lain karena ahli ini memang memfokuskan bahasannya pada pemecahan masalah dalam IPS SD.

Tabel 2.2. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator Pemecahan Masalah	Deskripsi Indikator
Memahami masalah	Memahami masalah yang meliputi menuliskan yang diketahui, yang ditanya, cukup, kurang atau berlebihan hal-hal yang diketahui untuk menyelesaikan soal
Menyusun rencana	Menyusun aturan-aturan atau tata urutan kemungkinan pemecahan masalah, menuliskan persamaan atau membuat model matematika, menuliskan rumus yang digunakan dan menuliskan langkah-langkah penyelesaian sehingga tidak ada satupan alternatif yang terabaikan
Menjalankan rencana pemecahan	Melakukan perhitungan atau penyelesaian untuk menemukan solusi
Memeriksa kembali	Melakukan pemeriksaan kembali terhadap proses dan solusi yang dibuat untuk memastikan bahwa cara itu sudah baik dan benar

Penskoran pada kemampuan pemecahan masalah, mengadopsi penskoran yang di kemukakan oleh Schoem dan Ochmke (dalam Endang dan Kusnadi, 2004:38) seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.3. Penskoran Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

No.	Pemecahan Masalah	Skor	Keterangan
1	Memahami masalah	0	Salah menginterpretasikan/ tidak memahami/ tidak ada jawaban
		1	Interpretasi soal kurang tepat/ salah menginterpreasikan sebagian soal
		2	Memahami masalah soal dengan baik.
2	Merencanakan penyelesaian	0	Tidak ada rencana penyelesaian
		1	Merencanakan penyelesaian yang tidak relevan
		2	Membuat rencana penyelesaian yang kurang relevan.
		3	Membuat rencana penyelesaian yang belum lengkap
		4	Membuat rencana penyelesaian yang benar dan lengkap.
3	Melaksanakan penyelesaian	0	Tidak ada penyelesaian sama sekali
		1	Melaksanakan prosedur yang benar tetapi penyelesaian kurang lengkap
		2	Melakukan prosedur dan penyelesaian yang lengkap dan benar
4	Menarik kesimpulan	0	Tidak ada kesimpulan
		1	Ada kesimpulan tetapi belum lengkap
		2	Kesimpulan benar dan lengkap.

Pada saat memecahkan masalah pembelajaran di kelas, ada beberapa strategi yang sering digunakan. Strategi yang dilakukan adalah mengubah suatu bentuk yang sulit diterima atau diselesaikan siswa menjadi suatu bentuk yang lebih sederhana. Menurut Polya dan Pasmep (dalam Shadiq, 2009), menjelaskan beberapa strategi yang biasa digunakan untuk memecahkan masalah matematika, diantarnya adalah: mencoba-coba, membuat diagram, mencobakan pada soal yang sederhana, membuat tabel, menemukan pola, memecahkan tujuan, memperhitungkan setiap kemungkinan, berfikir logis, bergerak dari belakang, mengabaikan hal yang tidak mungkin.

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan memecahkan masalah sosial adalah kemampuan siswa dalam mengenal adanya masalah, mempertimbangkan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, dan mencapai solusi yang dapat dipertanggung jawabkan dalam memecahkan kesulitan yang bersumber dari masyarakat sendiri. Pentingnya mengajarkan keterampilan

memecahkan masalah sosial pada siswa akan menjadikan siswa aktif dan kreatif dalam mengkaji berbagai permasalahan sosial yang ada di lingkungan sosial siswa, sehingga siswa akan mampu untuk memberikan sebuah solusi sebagai pemecahan masalahnya.

D. Penelitian Relevan

Sebagai bukti keaslian atau originalitas penelitian ini, maka peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mencari penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Peneliti mendapati banyak peneltian-penelitian terdahulu yang membahas tentang model pembelajaran SAVI *(Somatic, Auditorry, Visualization and Intellectually)* yang dikaitkan dengan kemampuan siswa, baik kemampuan komunikasi maupun kemampuan pemecahan masalah. Penelitian yang terdahulu tentang model belajar SAVI ini juga sering dikaitkan dengan hasil belajar siswa. Namun dari penelitian yang terkait dengan model belajar SAVI ini, peneliti lebih banyak menemukan penerapannya di ekolah tingkat menengah. Oleh karena itulah dalam penelitian ini, yang membedakannya dari penelitian-penelitian terdahulu yaitu model pembelajaran IPS berbasis masalah (*Problem Based Learning*) ini dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan tingkat kemampuan siswa Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar, dan juga dikaitkan dengan motivasi belajar siswa tersebut. Pada penelitian terdahulu memang tidak bantyak yang mencoba mengangkat tentang model pembelajaran yang dikaitkan dengan motivasi belajar sehingga peneliti berpandangan bahwa ini menjadi salah satu alasan bahwa penelitian layak untuk dilanjutkan.

Untuk memperjelas bagaimana originalitas penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya dan untuk menghindarkan penelitian ini dari hasil plagiasi, pada tabel di bawah ini dicantumkan secara jelas perbedaan atau persamaan penelitian terdahulu:

1. A. Darmawan (2014) dengan judul "Keefektifan *Collaborative Learning* Berbasis *Quiz Edutainment* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar" (Jurnal Universitas Negeri Semarang, Pendidikan Kimia). Model *collaborative learning* melibatkan partisipasi aktif siswa dan meminimalisasi perbedaan antar individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan model

Collaborative Learning berbasis *Quiz Edutainment* pada pembelajaran kimia. Pada peneitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan *collaborative learning* berbasis *quiz edutainment* terbukti efektif untuk pembelajaran kimia. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil analisis uji ketuntasan hasil belajar yang menunjukan ketuntasan belajar siswa mencapai lebih dari kriteria ketuntasan klasikal.

2. Rimalia Sri Wardhani (2019). Tesis Program Studi Magister Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Pasundan, berjudul: "Penerapan Model SAVI Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan Kemampuan Komunikasi Matematis Serta Analisis Aktivitas Siswa SD". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penguasaan konsep matematis dan rendahnya kemampuan komunikasi matematis siswa. Penelitian menggunakan metode campuran tipe penelitian kaji tindakan. Penelitian dilaksanakan pada kelas IV SDN Girimekar 3. Instrumen yang digunakan adalah berupa soal tes kemampuan pemahaman dan kemampuan komunikasi matematis siswa, lembar observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan (1) Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang menerapkan Model Pembelajaran SAVI lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvesional dari keseluruhan dan gender untuk peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa perempuan dan laki-laki yang menerapkan Model Pembelajaran SAVI lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional. (2) Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang menerapkan Model Pembelajaran SAVI lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvesional kategori keseluruhan dan gender untuk peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa perempuan dan laki-laki yang menerapkan Model Pembelajaran SAVI lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvesional. (3) Terdapat hubungan antara kemampuan pemahaman dan kemampuan komunikasi matematis.
3. Kanda Ruskandi (2018). Dalam Jurnal Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia berjudul "Penerapan Metode *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar". Penelitian secara umum bertujuan untuk mengetahui: (1) Kemampuan

pemecahan masalah siswa kelas V SDN Ciseureuh dengan menerapan metode *Problem Solving*; (2) Hasil belajar siswa kelas 5 SDN Ciseureuh dalam pembelajaran IPS selama penerapan metode *problem solving*. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V berjumlah 37 orang. Instrumen penelitiannya adalah lembar observasi dan tes hasil belajar. Penelitian ini dilihat dari aspek proses, telah berhasil mengubah pola pikirdan cara siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sebelumnya lebih menekankan kepada penguasaan bahan melalui informasi dan bersifat pasif menjadi sistem belajar yang bersifat aktif dan mampu memecahkan masalah, serta telah dapat meningkatkan hasil belajarnya.

E. Kerangka Pikir

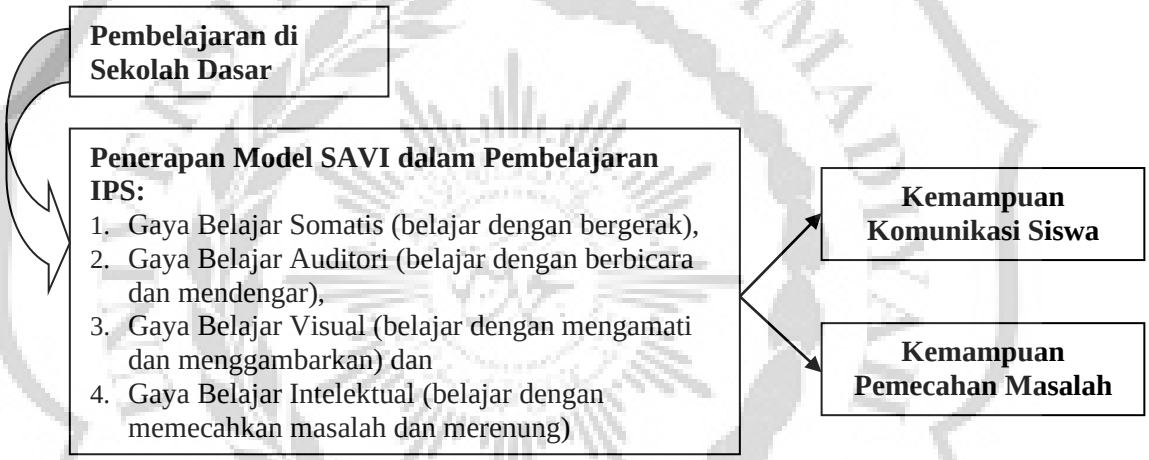
Berdasarkan kajian teori yang telah peneliti susun dan hasil penelitian terdahulu mengenai model belajar SAVI, dapat diketahui bahwa model belajar SAVI yang diterapkan di jenjang Sekolah Dasar telah mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Model belajar SAVI dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dan pemecahan masalah yang berarti memberikan dampak terhadap kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Pembelajaran di sekolah dasar ternyata masih menggunakan metode konvensional ceramah. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru menjadi satu-satunya pusat informasi bagi siswa *(teacher centered learning*). Ketika guru menjadi satu-satunya pusat informasi dalam pembelajaran, siswa menjadi pasif dan tidak berkembang. Guru sebagai motivator sekaligus fasilitator dalam pembelajaran hampir tidak pernah melakukan kegiatan yang mengeksplorasi potensi siswa seperti kegiatan diskusi kelompok. jarang sekali diajak aktif bergerak bekerja dalam kerja kelompok maupun diajak memiliki pengalaman langsung untuk mengamati suatu permasalahan. Kondisi pembelajaran yang demikian akan berpengaruh terhadap minat, motivasi, kemampuan berpikir dan hasil belajar siswa.

Mengamati keadaan kelas yang demikian, peneliti mencoba menggunakan model belajar SAVI untuk mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan. Model belajar SAVI dengan bantuan model belajar berbasis masalah merupakan salah satu

strategi pembelajaran yang cocok diterapkan. Menerapkan model belajar SAVI diharapkan dapat mengembangkan model belajar yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Siswa bukan hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga bergerak dalam kelompok, mendengarkan, berbicara, melihat, mengamati, sampai pada pencarian solusi dari sebuah permasalahan. Siswa juga dilatih untuk peka terhadap keadaan lingkungan sosial mereka dengan harapan mampu mencari solusi penyelesaian permasalahan tersebut.Dengan menerapkan model belajar SAVI akan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan komunikasi dan memecahkan masalah siswa.

Berdasarkan uraian di atas, skema kerangka pikir penelitian ini adalah:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan, bahwa:

1. "Terdapat pengaruh model belajar SAVI terhadap kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar".
2. "Terdapat pengaruh model belajar SAVI terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar".