

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY*) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA TEMA 6 KELAS V SEKOLAH DASAR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELECTUALY*) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA TEMA 6 KELAS V SEKOLAH DASAR

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Selasa, 09 Februari 2021

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Hajjaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Sukron Fujiaturrahman
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,**



Hajjaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY*) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA TEMA 6 KELAS V SEKOLAH DASAR

Skripsi Atas Nama Zalusa Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Rabu, 10 Februari 2021

Dosen Penguji:

1. **Nanang Rahman, M.Pd** (Ketua) (.....)
NIDN 0824038702
2. **Haifaturrahmah, M.Pd** (Anggota) (.....)
NIDN 0804048501
3. **Nursina Sari, M.Pd** (Anggota) (.....)
NIDN 0825059102

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN 0802056801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : **ZALUSA**
Nim : **117180034**
Alamat : Pagesangan

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 6 Kelas V Sekolah Dasar “**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 25 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,



ZALUSA
NIM. 117180034



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zalusa
NIM : 117180003
Tempat/Tgl Lahir : Sangiang, 02-03-1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085338207596 / zhalusalusaga8@gmail.com
Judul Penelitian :

"Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectualiy) Terhadap Kemampuan Kognitif siswa Pada Tema 6 kelas V sekolah Dasar"

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 74% 48%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 25/02/2021

Penulis



Zalusa

NIM 117180034

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos, M.A.
MIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM ^{vi}

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulusa
 NIM : 117180034
 Tempat/Tgl Lahir : Sangiang, 02-03-1998
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 0853 8820 7590 / zhulusalusa98@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

"Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 6 kelas V Sekolah Dasar"

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram
Pada tanggal : 02/03/2021

Penulis



Zulusa
NIM. 117180034

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“ jangan pernah menyerah jika kamu gagal berusaha lagi
dan jika kamu jatuh bangkit lagi banyak orang gagal karena mereka tak
menyadari kalau langkah mereka telah mendekati kesuksesan sedikit lagi. Tapi
mereka memutuskan untuk berhenti dan menyerah*

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Teruntuk orang tuaku tercinta sekaligus wanita terhebatku terimakasih sudah menjadi ibu sekaligus menjadi ayah untuku (HJ. Kalisom) kau sosok wanita tangguh yang selalu senantia mendoakanku dalam setiap langkahku dan harapanku, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam setiap langkahku.
2. Tersayang keempat kakaku Ahrin, Nusrihin, Marhan Sulbin S.pd M.Ag yang selalu mendoakan dan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dalam setiap langkahku.
3. Teruntuk keempat sahabatku, sahabat sehidup semati, seperjuangan sekaligus saudara perantauan Anisa, Ika Lestari Nursukmawati, Puput Mariati terimakasih atas dukungannya selama ini baik suka maupun duka.
4. Teruntuk bapak (Nanag Rahman, M. Pd) selaku dosen pembimbing satu dan bapak (Sukron Fujiaturrahman, M.Pd) selaku dosen pembimbing dua saya. terimakasih sudah membimbing selama proses skripsi ini, berkat dari bimbingan dan arahan bapak, skripsi ini bisa terlaksanakan dengan baik.
5. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing mendidik dan mengajarkanku. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalasan
6. teruntuk teman- teman seperjuanganku PGSD Angkatan 2017 lebih Khususnya Kelas A yang tidak bisah di sebutkan semuanya. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik selama kuliah semoga kita semua kelak sukses dan dapat berjumpa kembali Aminn.
7. Almamaterku tercinta Univesitas Muhammadiyah mataram

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, Taufik, Hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 6 Kelas V Sekolah Dasar**”

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd selaku pembimbing ke I
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing ke II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 25 Januari 2021

ZALUSA
Nim. 117180034



ABSTRAK

Zalusa. 2021. “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 6 Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang dikembangkan sebagai jawaban atas pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif. Rumusan dari penelitian ini adalah Kognitif Siswa Tema 6 Pembelajaran 1, 2 dan 3 Kelas V SDN Sangiang Tahun Pelajaran 2020/2021. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 32 siswa terdiri dari 16 siswa kelas V di SDN 1 Sangiang sebagai kelas eksperimen dan siswa 16 siswa kelas V SDN Inpres Sangiang sebagai kelas kontrol, sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, test dan dokumentasi. Uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, sedangkan analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus independen *sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran SAVI berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1,2 dan 3 pada siswa kelas V SDN Sangiang Tahun Pelajaran 2020/2021, yang dibuktikan dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.00 for windows dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($5.612 \geq 2,024$), dan nilai $sig \leq 0,05$ ($0.000 \leq 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a terima dengan perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan dan kelas kontrol ($86,25 > 72,62$).

Kata Kunci: Model Pembelajaran SAVI, Kemampuan Kognitif

Zalusa. 2021. "The Influence of SAVI Learning Model (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) on Students' Cognitive Ability in Theme 6 Class V Elementary School". Thesis. Mataram: Muhammadiyah Universitas Mataram.

Supervisor 1: Nanang Rahman, M.Pd

Supervisor 2: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

The SAVI learning model is a learning model developed to answer how to design learning that can affect cognitive abilities. This research's formulation is Student Cognitive Theme 6 Lesson 1, 2, and 3 Class V SDN Sangiang Academic Year 2020/2021. This research is experimental. The sample used was 32 students consisting of 16 fifth grade students at SDN 1 Sangiang as the experimental class and 16 students of class V SDN Inpres Sangiang as the control class. At the same time, the data collection techniques were observation, test, and documentation. The test instrument used was the validity test, the reliability test. The data analysis used the normality test, the homogeneity test, and the t-test using the independent sample t-test formula. This study showed a significant effect on the use of the SAVI learning model that affects cognitive abilities in Theme 6 Subtema 1 Lesson 1,2, and 3 in fifth-grade students of SDN Sangiang for the academic year 2020/2021. It is proven by the results of calculating hypothesis testing with the help of the SPSS 20.00 program for windows using the Independent Sample T-Test test technique at a significance level of 5%, obtained the value of $t_{count} > t_{table}$ ($5.612 > 2.024$), and the value of $sig \leq 0.05$ ($0.000 \leq 0.05$). So H_0 is rejected, and H_a accepted a comparison of student learning outcomes in the experimental and control classes ($86.25 > 72.62$).

Keywords: SAVI Learning Model, Cognitive Ability

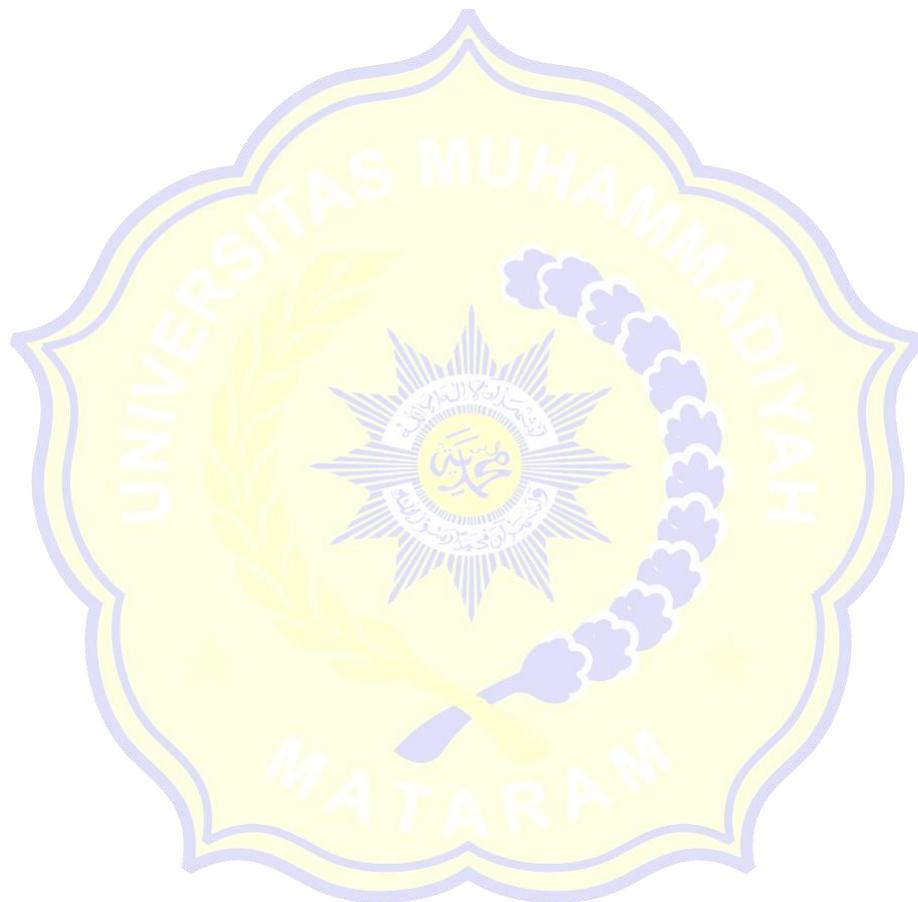


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN BERSEDIA PUBLIKASI KARYA TULIS ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Model Pembelajaran <i>SAVI</i> (<i>Somatis, Auditori, Visual, Intelektual</i>)	11
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>SAVI</i>	11
2.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran <i>SAVI</i>	13
2.2.3 Prinsip-prinsip model pembelajaran <i>SAVI</i>	18
2.2.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>SAVI</i>	19
2.2.4 Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>SAVI</i>	25
2.3 Kemampuan Kognitif	30
2.3.1 Pengertian Kemampuan Kognitif	30

2.3.2 Taksonomi Bloom	32
2.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	40
2.4 Pembelajaran Tematik di SD	42
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	42
2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD	44
2.4.3 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik.....	45
2.5 Materi Pembelajaran Tema 6 Subtema 1	47
2.6 Kerangka Berpikir	56
2.6 Hipotesis Penelitian	57
BAB III METODE PENELITIAN	58
3.1 Rancangan Penelitian.....	58
3.2 Tempat dan waktu Penelitian.....	60
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	60
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	62
3.5 Variabel Penelitian.....	63
3.6 Instrumen Penelitian	64
3.7 Metode Analisis Data	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	80
4.1 Deskripsi Data Penelitian	80
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	80
4.1.2 Data observasi Ketaraksanaan.....	81
4.2 Hasil Uji Instrument	82
4.2.1 Uji Validitas.....	82
4.2.2 Uji Reabilitas	84
4.3 Deskripsi Hasil Belajar Siswa	85
4.3.1 Hasil Data Belajar Kelas Kontrol	86
4.3.2 Hasil Data Belajar Kelas Eksperimen	87
4.4 Teknik Analisa Data	88
4.4.1 Normalitas	88
4.4.2 Uji Homogenitas.....	89
4.4.3 Hasil Uji Hipotesis	90

4.5 Pembahasan	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

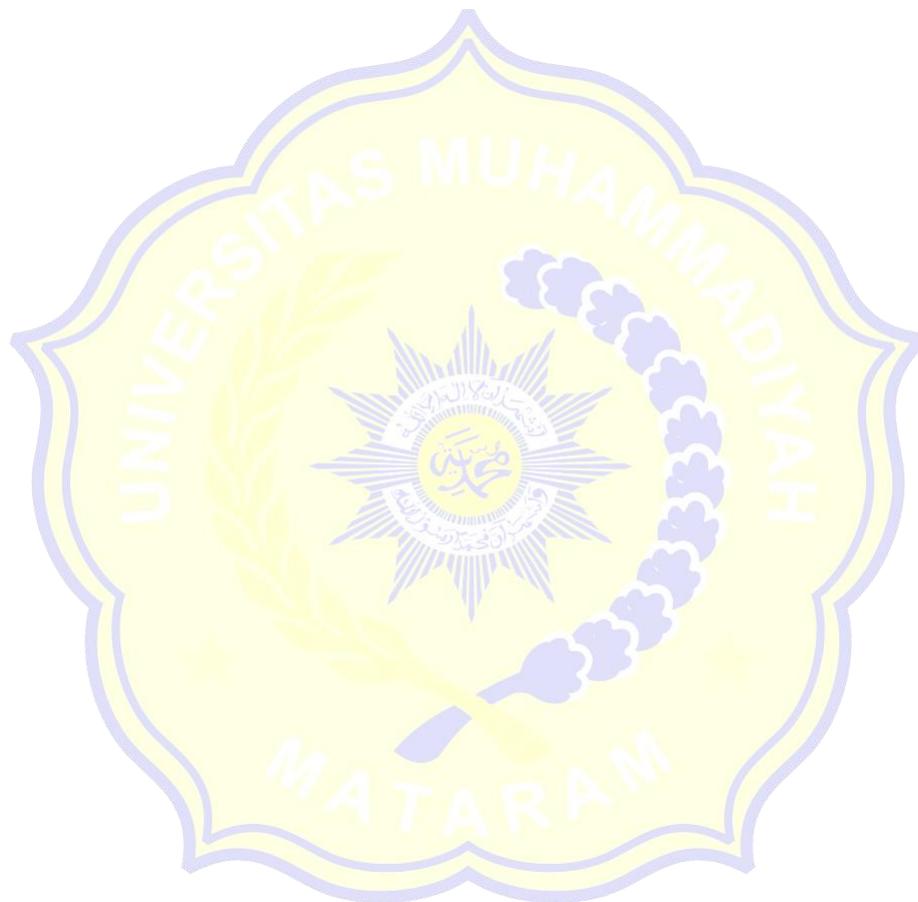


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Data Nilai UAS Siswa Kelas V SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang	2
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	59
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas V SDN Sangiang	61
Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	63
Tabel 3.4 Bentuk Paradigma Penelitian Eksperimen	63
Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar observas kelas Eksperimen `	65
Tabel 3.6 Kisi-kisi lembar observas kelas Kontrol	69
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen soal Tes Pengetahuan Kognitif	72
Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Validalitas	76
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Soal	77
Table 3.10. Kriterial <i>Gain score</i>	80
Table 3.11. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	80
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran SAVI dan Model Pembelajaran Langsung	82
Tabel 4.2 Instrumen validitas butir soal	84
Tabel 4.3 Hasil validitas butir soal	84
Tabel 4.4 Hasil Uji Reabilitas	86
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	87
Tabel 4.6 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	88
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas	90
Tabel 4.8. Uji Homogenitas	91
Tabel 4.9. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	92

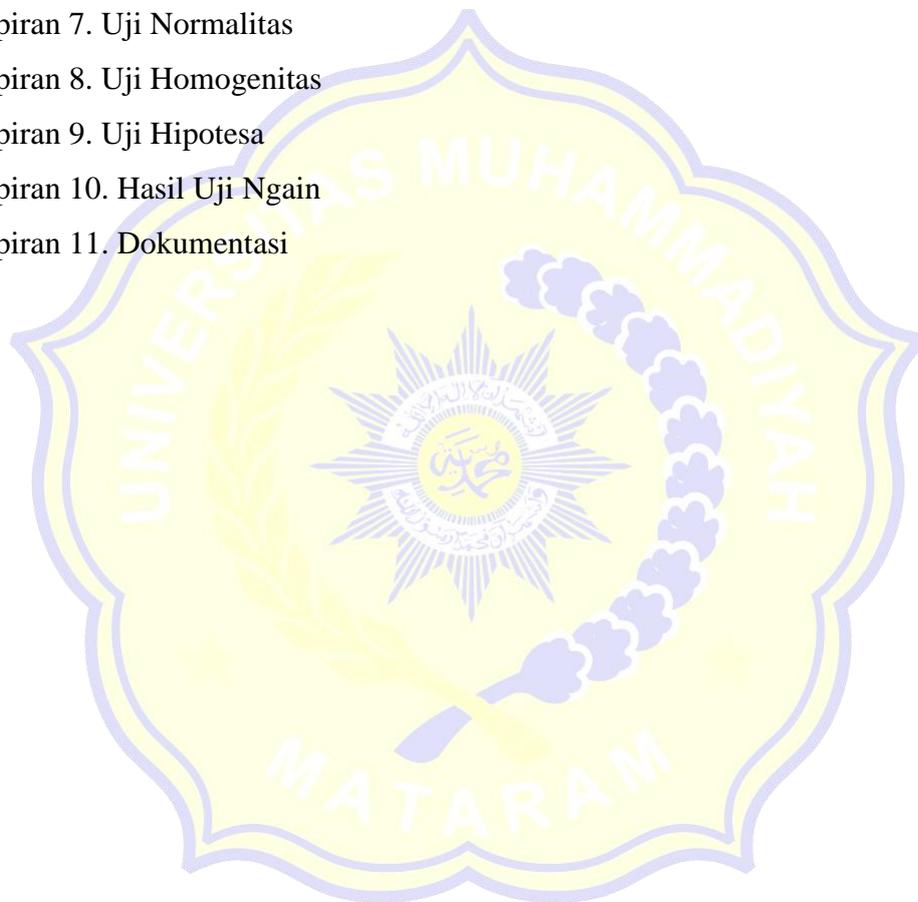
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tangga Nada Pelog	53
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	56



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. RPP
- Lampiran 2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 3. Soal Dan Jawaban Soal
- Lampiran 4. Analisis Butiran Soal
- Lampiran 5. Uji Validitas Soal
- Lampiran 6. Uji Reabilitas
- Lampiran 7. Uji Normalitas
- Lampiran 8. Uji Homogenitas
- Lampiran 9. Uji Hipotesa
- Lampiran 10. Hasil Uji Ngain
- Lampiran 11. Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Maka dari itu, perubahan pendidikan adalah sesuatu yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya dan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua jenjang perlu terus-menerus dilakukan sebagai kepentingan masa depan (Trianto, 2009:1).

Pendidikan yang akan mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus memperhatikan potensi nurani, maupun kemampuan kompetensi siswa. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Pembelajaran merupakan proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik kemampuan yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri maupun kemampuan yang ada di luar diri siswa. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi (hubungan timbal balik) antara guru dengan siswa. Pada proses

tersebut, guru memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran (Hamalik, 2009: 34). Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila proses pembelajaran tersebut berpusat pada siswa (*student centered*), sementara guru tidak lagi mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, melainkan siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa cenderung guru yang aktif dan siswa pasif ketika mengikuti proses belajar mengajar sehingga kemampuan kognitif siswa SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang kelas V SD pada materi tema 6 pembelajaran 1, 2 dan 3 cenderung rendah, meskipun ada beberapa siswa yang hasil belajarnya telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu nilai 75. Siswa cenderung beranggapan bahwa pelajaran tema 6 pembelajaran 1, 2, dan 3 merupakan pelajaran yang sulit dan rumit, karena banyak materi nalar atau hafalan dan tidak ada hal yang menarik saat belajar tersebut.

Tabel 1.1 Daftar nilai UAS keseluruhan kelas V SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang

Sekolah	Nilai Rata-rata	Jumlah siswa	KKM \geq (75)			
			Tuntas	Persentase %	Tidak Tuntas	Persentase %
SDN 1 Sangiang	70,33	16	7	43,75%	9	56,25%).
SDN Inpres Sangiang	67,15	16	5	31,25%	11	68,75 %

(Sumber: nilai siswa kelas V SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang).

Berdasarkan pada tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan kelas V ada 32 siswa di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. jumlah siswa

di SDN 1 Sangiang ada 16 siswa, jumlah siswa yang tuntas yaitu 7 siswa (43,75%), sedangkan siswa yang belum tuntas 9 (56,25%). kemudian siswa di SDN Inpres Sangiang ada 16 siswa, jumlah siswa yang tuntas yaitu 5 siswa (31,25%) sedangkan siswa yang belum tuntas 11 siswa (68,75 %).

Rendahnya kemampuan kognitif siswa diantaranya dipengaruhi oleh kurangnya sarana pendukung dalam hal ini perlu diperbaiki guna peningkatan kemampuan kognitif siswa, maka peneliti ingin berusaha meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa kelas V di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut, disamping itu faktor dari guru juga berpengaruh pada prestasi belajar siswa, yaitu dalam pembelajaran guru masih menggunakan pendekatan *teacher center* artinya bahwa guru menjadi sumber segala pengetahuan yang akan diterima dan diketahui oleh siswa.

Hal ini dapat menyebabkan aktivitas siswa menjadi berkurang untuk mengikuti proses pembelajaran dimana siswa hanya duduk diam pada saat mengikuti pembelajaran dan tidak terjadi interaksi dua arah, baik siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa. Akibatnya terjadi banyak kesulitan siswa dalam menjawab soal-soal, baik soal-soal ulangan harian maupun soal-soal ulangan umum. Dengan proses pembelajaran tersebut wajarlah bila kemampuan kognitif siswa masih dibawah standar.

Dari pernyataan tersebut diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif pada SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang perlu ditingkatkan. Untuk meningkatkan kemampuan kogniti siswa, perlu dilakukan

berbagai upaya. Upaya peningkatan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh faktor guru, siswa, sarana belajar, situasi belajar serta model yang digunakan. Guru diharapkan dapat menyiapkan pembelajaran dengan penyampaian yang baik dan tepat sehingga siswa lebih mudah membangun pengetahuan yang diajarkan. Untuk memperbaiki kemampuan kognitif dan meningkatkan konsistensi konsepsi perlu digunakan suatu model pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah model pembelajaran SAVI.

Model SAVI merupakan akronim dari *somatis*, *auditori*, *visual*, dan intelektual. Model SAVI dapat menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang di miliki siswa. Siswa dapat melakukan gerak (somatis), dengar mendengar (auditori), mengamati (visual), dan berpikir (intelektual). Model SAVI mengupayakan keterlibatan semua indera siswa untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif siswa. Analoginya, semakin banyak lampu yang dinyalakan, maka semakin banyak cahaya yang dipantulkan, dan semakin teranglah suatu ruang. Begitu juga dengan model SAVI yang menggabungkan lebih dari satu indera. Jika hanya dengan satu indera hasilnya tidak optimal, maka dengan melibatkan beberapa indera dipredisikan hasil pembelajaran akan dapat menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan utuh, (Shoimin 2014: 177).

Berdasarkan pendapat yang di paparkan bahwa melalui model SAVI proses edukatif di dalamnya diharapkan dapat membelajarkan individu menjadi lebih baik. Model pembelajaran SAVI dimaksudkan mampu untuk memperbaiki sistem pengajaran yang dilakukan oleh guru selama ini, dengan model pembelajaran SAVI ini diharapkan guru mampu untuk menerapkannya

dan memaknainya dengan baik, sehingga hasil dalam proses belajar mengajar menjadi baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan di paparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Tema 6 di Kelas V SDN Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah “Bagaimanakah Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Tema 6 di Kelas V SDN Sekolah Dasar”?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Tema 6 di Kelas V SDN Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis, yaitu untuk menambah referensi pustaka atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan di sekolah dasar dan menambah kajian ilmu pengetahuan dan menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan tentang model

pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectually*) terhadap hasil belajar kognitif siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun Manfaat praktis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Kontribusi hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bukti konkrit untuk memberikan informasi dan sebagai refleksi bagi kualitas proses pembelajaran di sekolah

b. Bagi Guru

Meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan bagi siswa dan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

c. Bagi Siswa

Agar siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa dapat membangun konsep pemahamannya secara mandiri melalui kerjasama kelompok serta memperoleh hasil belajar yang optimal dengan menerapkan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) pada pembelajaran tematik maupun pelajaran non tematik.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam hal menerapkan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) sebagai salah satu kontrol untuk membantu memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selain itu juga, peneliti dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) terhadap kemampuan kognitif siswa, sehingga dapat menentukan sikap yang tepat kedepannya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang peneliti dilakukan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Puspitasari (2018) dengan judul “pengaruh model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectual*) dengan media *hide dan seek puzzle* terhadap hasil belajar IPA” siswa kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan, dapat disimpulkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis uji t dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan analisis dan pembahasan, nilai rata-rata *posttest* keseluruhan responden setelah diberikan perlakuan meningkat dari nilai rata-rata *pretest* 61,82 menjadi 83,77. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran SAVI dengan media *Hide dan Seek Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ana Puspitasari sama-sama menggunakan model pembelajaran SAVI, sementara perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ana Puspitasari dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada pengukuran hasil belajar dan media *hide dan seek puzzle*, pada penelitian

sebelumnya terdapat pengukuran variable hasil belajar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pengukuran variable kemampuan kognitif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fika Nur Agustina, (2010) dengan judul “pengaruh model pembelajaran SAVI (*somatis, auditory, visualization, intellectual*) terhadap kemampuan koneksi matematis siswa di kelas V sekolah dasar”. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatis, Audiotory, Visualization, Intellectual*) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Ciracas. Metode yang digunakan adalah eksperimen, dengan desain *Pretest-Posttest Control Design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ciracas 09 Jakarta Pagi sebanyak 58 siswa. Sampel diambil dengan teknik *Cluster Random Sampling* yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI dan kelompok kontrol dengan pembelajaran menggunakan model Ekspositori. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, diperoleh dengan hasil thitung ($1,729818$) > ttabel ($1,672522$) Sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran terhadap kemampuan koneksi matematis siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fika Nur Agustina sama-sama menggunakan model pembelajaran SAVI,

sementara perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Fika Nur Agustina dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada pengukuran variable kemampuan koneksi matematis siswa, pada penelitian sebelumnya terdapat pengukuran hasil belajar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pengukuran variable kemampuan kognitif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Yulia Haruminati (2017) dengan judul “pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Mutiara Singaraja”. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data, diperoleh $t_{hit} = 9,156$ dan t_{tab} (pada taraf signifikansi 5%) = 2,030. Hal ini berarti $t_{hit} > t_{tab}$, terdapat hasil yang signifikan sehingga model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, Intelektual* (SAVI) berpengaruh terhadap minat belajar Matematika siswa kelas IV di SD Mutiara Singaraja tahun pelajaran 2015/2016.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Yulia Haruminati sama-sama menggunakan model pembelajaran SAVI, sementara perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Wayan Yulia Haruminati dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada pengukuran variable minat belajar matematika siswa, pada penelitian sebelumnya terdapat pengukuran hasil belajar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pengukuran variable kemampuan kognitif.

2.2 Model Pembelajaran SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, Intelektual*)

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, Intelektual*)

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 yang dikemukakan dalam buku karangan Rusman (2012: 373) bahwa model pembelajaran SAVI menyajikan suatu sistem lengkap untuk melibatkan kelima indra dan emosi dalam proses belajar yang merupakan cara belajar secara alami yang dikenal dengan model pembelajaran SAVI. Teori yang mendukung model pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan/kiri, teori otak triune, pilihan modalitas (*visual, Auditori dan kinestetik*), teori kecerdasan ganda; pendidikan (*holistic*) menyeluruh, belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol. (Huda, 2014: 283).

Model pembelajaran SAVI merupakan akronim dari *somatic, auditory, visual, and intellectual*, yang memiliki arti belajar melalui pemanfaatan gerakan tubuh, (*hands on*, aktivitas fisik) dimana belajar dimaknai dengan “mengalami” dan “melakukan” untuk dapat mengaktualkan kemampuan analisis dalam memecahkan masalah (Kusumawati, 2018:220) model pembelajaran SAVI dapat menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Siswa dapat melakukan gerak (*Somatis*), dengar (*Auditory*), mengamati (*Visual*), dan berpikir (*Intellectually*). Dengan model ini aktivitas siswa akan terlihat. Dimana siswa akan aktif secara fisik (*Somatis, Auditory, Visual*) dan juga psikisnya (*Intellectually*). (Shoimin, 2014: 177).

Sebagaimana diungkapkan Dave Meier (2003: 93) bahwa 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).

Selain itu, Dave Meier (2003: 33) menyatakan orang dapat belajar paling baik dalam lingkungan fisik, emosi, dan sosial yang positif, yaitu lingkungan yang tenang sekaligus mengugah semangat ada rasa keutuhan,

keamanan, minat dan kegembiraan sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa belajar SAVI bisa terjadi secara optimal jika keempat unsur model pembelajaran 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.

2.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran SAVI

Menurut Dave Meier (2003: 90) karakteristik model pembelajaran 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*

Dave Meier (2003: 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 (2005: 168) bahwa para pelajar somatik suka belajar melalui gerakan dan paling baik menghapal informasi dengan mengasosiasikan gerakan dengan setiap fakta. Jadi somatik mengutamakan belajar dengan berbuat dan bergerak.

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, (Dave Meier 2003: 93)

Berdasarkan pendapat yang paparkan dapat di simpulkan bahwa belajar somatik memerlukan usaha yang dapat merangsang pembelajar untuk melibatkan tubuhnya. Sehingga dapat dikatakan proses belajar mengajar bukan hanya anak beraktivitas didalam kelas namun dalam proses pembelajaran guru memberikan treatment yang berbeda dan unik serta menarik, karena anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan sulit mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu dengan adanya model somatis ini siswa yang cenderung aktif akan mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan, selain itu siswa 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 siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

2. Auditori

Menurut Dave Meier (2003: 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 mereka adalah “jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicaralah tanpa henti”.

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 siswa untuk meluapkan pendapatnya yang tertampung dalam otak mereka. Dalam hal inipun diperlukan rancangan pembelajaran yang menarik atau terjalin komunikasi yang erat antara guru dengan siswa supaya siswa mampu meluapkan pendapatnya secara baik, sehingga pembelajaran tersebut terasa hidup. Rancangan ini juga disesuaikan dengan metode, media, alat peraga dan lain sebagainya (Dave Meier 2003: 94).

Berdasarkan pendapat yang paparkan dapat di simpulkan 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.

3. *Visual*

Menurut Dave Meier (2003: 97), setiap orang memiliki ketajaman visual yang sangat kuat. Hal ini dikarenakan didalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indra yang lainnya. Jadi informasi lebih efektif ditangkap melalui visual, hanya dengan memperhatikan kita bisa mengamati banyak hal.

Selanjutnya *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 (Dave Meier 2003: 96).

Bentuk visual dalam pembelajaran yaitu berupa:

- a. Bahasa yang penuh dengan gambar (gambar-gambar, lukisan, peta dan lain-lain)

- b. Benda tiga dimensi (alat peraga, media, benda-benda yang ada didalam kelas)
- c. Pengamatan lapangan (halaman, kunjungan/karyawisata dan lain sebagainya)

Berdasarkan pendapat yang paparkan dapat di simpulkan bahwa belajar visual adalah 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 pembelajaran untuk belajar lebih cepat dan baik.

4. *Intelektual*

Menurut Meier (2003: 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. Lebih lanjut Meier (2003: 112) mendefinisikan intelektual sebagai pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untk berfikir, menyatukan pengalaman, menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional dan unuititif

tubuh untuk membuat makna baru bagian dirinya sendiri. Dave Meier (2003: 115), 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 yang paparkan dapat disimpulkan bahwa, belajar intelektual berfokus pada belajar memecahkan masalah dan berfikir. Aspek intelektual dalam belajar dapat dilatih jika pembelajar terlibat dalam aktifitas seperti ini:

1. Memecahkan masalah
2. Melahirkan gagasan yang kreatif
3. Mengajarkan perencanaan yang strategis
4. Mencari dan menyaring informasi
5. Merumuskan pertanyaan

2.2.3 Prinsip-prinsip Model Pembelajaran SAVI

Model pembelajaran SAVI sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan *Accelerated Learning* (AL), Meier (Sidjabat, 2008) mengajukan sejumlah prinsip pokok dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran 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 umpan balik.
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 di terapkan. 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 pembelajaran SAVI ini, yang mana semua indera harus dapat dimaksimalkan secara penuh.

2.2.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI

Tahapan-tahapan model pembelajaran SAVI Berdasarkan prinsip-prinsip model pembelajaran SAVI, maka langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah dalam menyusun kerangka perencanaan model pembelajaran SAVI dapat direncanakan dan dikelompokkan dalam empat

tahap yaitu: persiapan, penyampaian, pelatihan dan penampilan hasil (Suyatno, 2009:65).

Menuru Meier (2003: 106) langkah-langkah model pembelajaran SAVI dibagai beberapa tahap diantaranya:

1. Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)

Belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar Adapun tahap persiapan secara spesifik adalah:

- a. Memberikan sugesti positif
- b. Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa
- c. Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna
- d. Membangkitkan rasa ingin tahu
- e. Menciptakan lingkungan emosional yang positif
- f. Menciptakan lingkungan sosial yang positif
- g. Menenangkan rasa takut
- h. Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar
- i. Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah
- j. Merangsang rasa ingin tahu siswa
- k. Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal.

2. Tahap Penyampaian (kegiatan inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara menari, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindera, dan cocok untuk semua gaya belajar. Adapun tahap penyampaian diantaranya:

- a. Pengamatan fenomena dunia nyata.
 - b. Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh.
 - c. Presentasi interaktif.
 - d. Grafik dan sarana presentasi berwarna-warni.
 - e. Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar
 - f. Proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim
 - g. Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok)
 - h. Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual
 - i. Pelatihan memecahkan masalah
3. Tahap Pelatihan (kegiatan inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara: Adapun tahap pelatihan secara spesifik adalah:

- a. Aktivitas pemrosesan siswa
- b. Usaha aktif atau umpan balik atau renungan atau usaha kembali
- c. Simulasi dunia-nyata
- d. Permainan dalam belajar
- e. Pelatihan aksi pembelajaran
- f. Aktivitas pemecahan masalah
- g. Refleksi dan artikulasi individu
- h. Dialog berpasangan atau berkelompok
- i. Pengajaran dan tinjauan kolaboratif
- j. Aktivitas praktis membangun keterampilan
- k. Mengajar balik

4. Tahap penampilan hasil

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

- a. Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera
- b. Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi
- c. Aktivitas penguatan penerapan
- d. Materi penguatan persepsi
- e. Pelatihan terus menerus
- f. Umpan balik dan evaluasi kinerja
- g. Aktivitas dukungan kawan
- h. Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung.

Pendapat yang sama bahwa tahapan model pembelajaran SAVI meliputi empat tahapan dijelaskan Rusman (dalam Ekawati, 2019: 5) mengemukakan, “Langkah-langkah model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual* (SAVI) sebagai berikut:

1. Persiapan

Tujuan tahap persiapan adalah menimbulkan minat para pembelajar, memberi siswa perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan siswa dalam situasi optimal untuk belajar.

2. Penyampaian

Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar.

3. Pelatihan

Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.

4. Penampilan

Hasil Tujuan tahap ini, membantu pembelajar menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru siswa dengan pekerjaan, sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat”.

Penjelasan yang sejalan mengenai tahapan model pembelajaran SAVI dikemukakan Shoimin (dalam Sugesti, Simamora dan Yarmayani, 2018: 133) menjelaskan, “Tahapan yang perlu ditempuh dalam model pembelajaran SAVI adalah persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil. Tahap-tahap proses model pembelajaran SAVI adalah:

1. Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar.

2. Tahap penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar.

3. Tahap pelatihan (Kegiatan Inti)

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

4. Tahap Penampilan Hasil (Tahap Penutup)

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

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa tahapan model pembelajaran SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, Intelektual*) terdiri dari empat tahapan yaitu: pertama, tahap persiapan (kegiatan pendahuluan) yakni tahap dimana guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar; kedua, tahap penyampaian (kegiatan inti) merupakan tahap dimana guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar; ketiga, tahap pelatihan (kegiatan inti) bertujuan membantu pembelajaran mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara; serta keempat, tahap penampilan hasil (kegiatan penutup) tahap ini, membantu pembelajaran menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru siswa dengan pekerjaan, sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat.

2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran SAVI

1. Kelebihan Model Pembelajaran SAVI

Model pembelajaran SAVI mempunyai kelebihan sebagaimana yang diungkapkan Muanifah dan Sa'diyah (2018: 398) menjelaskan, “Kelebihan model pembelajaran SAVI sebagai berikut:

- a. Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.
- b. Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga siswa tidak cepat bosan untuk belajar.
- c. Memupuk kerjasama karena siswa yang lebih pandai diharapkan dapat membantu yang kurang pandai.
- d. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.
- e. Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.
- f. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
- g. Mampu membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa.
- h. Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual”.

Kekurangan model pembelajaran SAVI diuraikan Ekawati (2019: 5-6) yakni, “Kekurangan model pembelajaran SAVI antara lain:

- a. Model pembelajaran ini menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam model pembelajaran SAVI secara utuh.
- b. Membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhannya, sehingga memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar. Terutama untuk pengadaan media pembelajaran yang canggih dan menarik. Ini dapat terpenuhi pada sekolah-sekolah maju.
- c. Karena siswa terbiasa diberi informasi terlebih dahulu sehingga siswa kesulitan dalam menemukan jawaban ataupun gagasannya sendiri.
- d. Membutuhkan waktu yang lama terutama bila siswa yang lemah.
- e. Membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran saat itu.
- f. Model pembelajaran SAVI masih tergolong baru, sehingga banyak pengajar guru yang belum mengetahui model pembelajaran SAVI tersebut.
- g. Model pembelajaran SAVI ini cenderung kepada keaktifan siswa, sehingga untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan kurang, menjadikan siswa itu minder.

Kelebihan model pembelajaran SAVI juga dikemukakan Shoimin (dalam Azizah, Ruminiati dan Zainuddin, 2018: 122) menguraikan, “Kelebihan model pembelajaran SAVI sebagai berikut:

- a. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
- b. Siswa tidak mudah lupa dikarenakan membangun sendiri pengetahuannya.
- c. Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan.
- d. Memupuk kerjasama.
- e. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif.
- f. Mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan psikomotor siswa.
- g. Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa.
- h. Melatih siswa terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya”.

Kelebihan model pembelajaran SAVI dirincikan Supiyati dan Jailani (dalam Wijayanti dan Sungkono, 2017: 108) meliputi:

- a. SAVI merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa.
- b. Model pembelajaran SAVI dapat diterapkan pada siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, maupun tinggi.
- c. Model pembelajaran SAVI cocok diterapkan pada siswa yang hiperaktif.

- d. Model pembelajaran SAVI mengintegrasikan 4 gaya belajar siswa yaitu somatik, auditori, visual, dan intelektual secara bersamaan dalam pembelajaran.
- e. Model pembelajaran SAVI melatih siswa berinteraksi dengan teman dan lingkungannya.

Pendapat lain mengenai kelebihan model pembelajaran SAVI disampaikan Irani dan Dwikoranto (2018: 102) menjelaskan, “model pembelajaran SAVI mempunyai kelebihan yaitu untuk dapat melatih siswa dalam belajar sesuai dengan gaya belajar karena adanya penggunaan alat indra yang secara maksimal”. Kelebihan model pembelajaran SAVI dinyatakan Meier (dalam Pertiwi, Refianti, dan Rosalina, 2017: 7) antara lain:

- a. Melatih siswa mengemukakan pendapat.
- b. Meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.
- c. Lebih aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- d. Kemampuan sosial lebih baik.
- e. Dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa lebih tinggi.
- f. Efektif diterapkan untuk semua mata pelajaran.

2. Kelemahan Model Pembelajaran SAVI

Kekurangan model pembelajaran SAVI dikemukakan Muanifah dan Sa'diyah (2018: 398) yaitu, “model pembelajaran SAVI memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a. Membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran saat itu.
- b. Belum ada pedoman penilaian, sehingga guru merasa kesulitan dalam evaluasi atau memberi nilai.

Model Pembelajaran SAVI ini sangat menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh”. Model Pembelajaran SAVI juga memiliki kekurangan seperti yang diungkapkan Meier (dalam Pertiwi, Refianti, dan Rosalina, 2017: 7) meliputi hal-hal sebagai berikut:

- c. Kurang efektif diterapkan untuk semua materi matematika.
- d. Peran guru yang biasanya memiliki pemahaman paling baik tentang materi diminimalisirkan.
- e. Peran guru mungkin tidak siap mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif secara menyeluruh.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa sumber mengenai kelebihan model pembelajaran SAVI tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran SAVI memiliki kelebihan yaitu: model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa; model pembelajaran SAVI mengintegrasikan 4 gaya belajar siswa yaitu *somatis*, *auditori*, *visual* dan *intelektual* secara bersamaan dalam pembelajaran sehingga dapat membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual. Sedangkan model pembelajaran SAVI memiliki kekurangan diantaranya: model

pembelajaran SAVI sangat menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam model pembelajaran SAVI secara utuh; membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhannya, sehingga memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar, terutama untuk pengadaan media pembelajaran yang canggih dan menarik.

2.3 Kemampuan Kognitif

2.3.1 Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget (Mulyono, 2012:131). Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Menurut Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang

menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Husdarta dan Nurlan (2010:169) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas (Aqib, dkk, 2011:30).

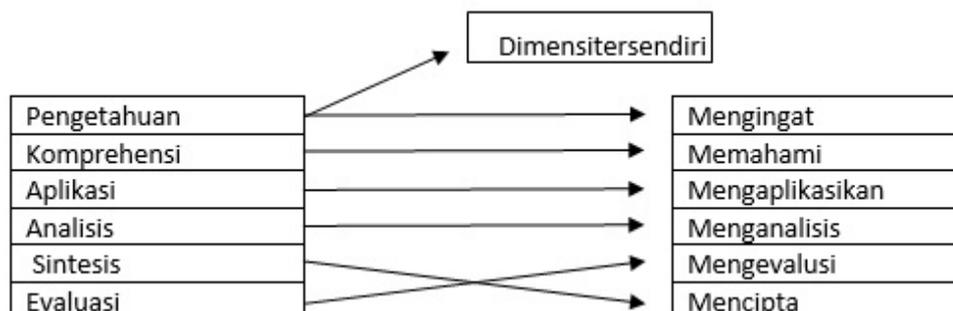
Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2.3.2 Taksonomi Bloom

Kata taksonomi diambil dari bahasa Yunani tasseinyang artinya “untuk mengelompokkan” dan nomosyang berarti “aturan”. Taksonomi dapat diartikan sebagai pengelompokkan suatu hal berdasarkan hierarki (tingkatan) tertentu. Lebih tinggi posisi taksonomi maka bersifat lebih umum sedangkan posisi yang lebih rendah bersifat lebih spesifik. Taksonomi terdiri dari kelompok (taksa) dan materi pelajaran yang diurutkan menurut persamaan dan perbedaan, prinsip atau dasar klasifikasi (hukum), misalnya, persamaan dan perbedaan dalam struktur, perilaku, dan fungsi (Wowo Sunaryo Kuswana, 2011:8).

Menurut Anas Sudijono (2011:50) proses kognitif adalah segala upaya yang menyangkut aktifitas otak. Pada awalnya taksonomi Bloom hanya mempunyai satu dimensi yaitu dimensi proses kognitif yang terdiri dari enam jenjang proses berpikir yaitu: (1) pengetahuan/ hafalan/ ingatan (*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehension*), (3) penerapan (*aplication*), (4) analisis (*analysis*), (5) sintesis (*synthesis*), (6) penilaian (*evaluation*). Akan tetapi setelah adanya revisi taksonomi Bloom kini menjadi dua dimensi yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif.

Taksonomi Bloom sebab adanya kebutuhan untuk memadukan pengetahuanpengetahuan dan pemikiran baru dalam sebuah kerangka kategorisasi tujuan pendidikan. Dengan diadakan revisi menurut Anderson, taksonomi yang baru merefleksikan bentuk sistem berpikir yang lebih aktif dan akurat dibandingkan dengan taksonomi sebelumnya dalam menciptakan tujuan-tujuan pendidikan. Perubahan tersebut terdapat pada tabel di bawah ini.



Menurut Wowo Sunaryo, (2012:115) taksonomi yang digunakan dalam proses kognitif adalah Taksonomi Bloom dimensi proses kognitif Bloom dibagi menjadi enam kategori yaitu sebagai berikut.

1. Mengingat (C1)

Mengingat adalah mendapatkan kembali atau pengambilan pengetahuan relevan yang tersimpan dari memori jangka panjang. Dalam katagori mengingat terdapat dua proses. Pertama mengenali atau mengidentifikasi yaitu mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang untuk membandingkannya dengan informasi yang baru diterimanya. Dengan mengenali, peserta didik mencari dimemori jangka panjang suatu informasi yang mirip dengan informasi yang baru diterima. Proses kedua adalah mengingat kembali, yaitu mengambil kembali pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Dengan mengingat kembali, peserta didik membawa informasi dari memori jangka panjang dan memprosesnya.

2. Memahami (C2)

Memahami adalah mendeskripsikan susunan dalam artian pesan pembelajaran, mencakup oral, tulisan, dan komunikasi grafik. Memahami juga dapat didefinisikan mengkontruksi makna dari materi pembelajaran baik secara lisan, tulisan ataupun grafis yang

disampaikan melalui pengajaran, buku atau layar komputer. Dalam kategori ini ada tujuh proses kognitif yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

Pertama, menafsirkan terjadi ketika peserta didik mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Menafsirkan berupa perubahan kata-kata menjadi kata-kata lain, angka menjadi kata-kata, gambar menjadi angka, dan sebagainya.

Kedua, proses mencontohkan terjadi ketika peserta didik dapat memberikan contoh terhadap suatu konsep. Mencontohkan melibatkan proses indentifikasi ciri-ciri pokok dari suatu konsep. Dalam pembelajaran, peserta didik diberi suatu konsep dan peserta didik diharuskan memberi contoh lainnya yang belum pernah dijumpai pada proses pembelajaran.

Ketiga, proses mengklarifikasikan terjadi ketika siswa mengetahui suatu informasi termasuk dalam kategori tertentu. Proses ini juga melibatkan proses indentifikasi, mengenali ciri- ciri atau pola-pola terhadap suatu informasi. Mengklasifikasikan melengkapi proses mencontohkan. Mengklasifikasikan dimulai dari peserta didik mencontohkan suatu contoh, kemudian diklasifikasikan sesuai dengan pola- pola atau ciri-ciri suatu konsep.

Keempat, proses kognitif merangkum terjadi ketika peserta didik mengemukakan satu kalimat yang mempresentasikan informasi yang diterima. Pada pembelajaran, peserta didik disajikan suatu

informasi kemudian mereka membuat rangkuman dari informasi tersebut.

Kelima, proses kognitif menyimpulkan terjadi ketika peserta didik dapat mengabstraksikan sebuah konsep dengan menerangkan contoh-contohnya dan mencermati ciri-cirinya. Proses menyimpulkan melibatkan proses kognitif membandingkan seluruh contohnya.

Keenam, proses kognitif membandingkan melibatkan proses mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, dan konsep. Membandingkan meliputi pencarian korespondensi satu-satu antara elemen- elemen suatu objek. Tujuan pembelajarannya, peserta didik diberikan informasi baru, mereka akan mendeteksi keteraitan pengetahuan yang sudah familier.

Ketujuh, proses menjelaskan ketika membuat dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem. Nama lain menjelaskan adalah membuat model. Tujuan pembelajarannya, peserta didik diberi gambaran tentang sebuah sistem, peserta dapat menciptakan dan menggunakan model.

3. Mengaplikasi (C3)

Mengaplikasi adalah menggunakan prosedur dalam situasi yang dihadapi. Dalam kategori ini terdapat dua proses kognitif yaitu mengeksekusi dan mengimplementasi.

Pertama, mengeksekusi adalah menerapkan prosedur yang telah familier. Hal tersebut memberikan petunjuk yang cukup untuk memilih prosedur yang tepat dan menggunakannya. Soal yang telah familier adalah soallatihan yang sering dikerjakannya sehingga

setelah membaca soal, peserta didik dapat menggunakan prosedur yang benar.

Kedua, mengimplementasikan berlangsung saat peserta didik menggunakan suatu prosedur untuk menyelesaikan tugas yang tidak familier. Karena tidak familier, peserta didik tidak segera mengetahui prosedur yang dilakukan.

4. Menganalisis (C4)

Kemampuan untuk memecah suatu kesatuan menjadi bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan antara satu dengan yang lain atau bagian tersebut dengan keseluruhannya. Hal tersebut menekankan pada kemampuan merinci sesuatu unsur pokok menjadi suatu bagian-bagian dan dapat melihat hubungan antar bagian tersebut. Pada tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk, membagi dalam bentuk yang lebih kecil untuk memahami pola atau hubungan serta dapat mengenali dan membedakan faktor-faktor penyebab dan akibatnya. Kategori menganalisa terdiri dari kemampuan membedakan, mengorganisasi, dan memberi simbol.

Pertama, membedakan meliputi proses memilih-milih bagian-bagian yang relevan dari sebuah struktur. Membedakan terjadi pada saat peserta didik mendeskriminasikan informasi yang relevan. Membedakan melibatkan proses mengorganisasi secara struktural dan keseluruhannya.

Kedua, mengorganisasi meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur secara bersama-sama menjadi struktur yang saling terkait.

Dalam proses mengorganisasi peserta didik dapat membangun hubungan-hubungan dengan sistematis.

Ketiga, mengatribusikan adalah kemampuan siswa menyebutkan tentang sudut pandang, bias, nilai atau maksud dari suatu masalah yang diajukan. Mengatribusikan membutuhkan pengetahuan dasar yang lebih agar dapat menerka maksud dari inti permasalahan dari inti permasalahan yang diajukan.

5. Menilai atau mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kategori dalam evaluasi mencakup *checking* dan *Critiquing*.

Pertama, memeriksa (*checking*) adalah kemampuan untuk mengetes konsistensi internal atau kesalahan pada operasi atau hasil serta mendeteksi keefektifan prosedur yang digunakan. Hal ini terjadi ketika peserta didik menguji apakah kesimpulan sesuai dengan premis-premisnya atau tidak.

Kedua, mengkritik (*critiquing*) adalah kemampuan memutuskan hasil atau operasi berdasarkan kriteria dan standar tertentu, mendeteksi apakah hasil yang diperoleh berdasarkan suatu prosedur menyelesaikan suatu masalah mendekati jawaban yang benar. Dalam mengkritik, peserta didik menilai ciri-ciri positif dan ciri-ciri negatif.

6. Mencipta (*Create*)

Mencipta merupakan menempatkan bagian-bagian secara bersama-sama ke dalam suatu ide, semuanya saling berhubungan

untuk membuat hasil yang baik. Selain itu mencipta didefinisikan menggeneralisasikan ide baru atau cara pandang yang baru, dan produk baru. Siswa dapat dikatakan *create* bila dapat membuat produk baru dengan merombak beberapa bagian kedalam bentuk atau struktur yang belum pernah diterangkan pada Guru sebelumnya. Pada umumnya, proses *create* berhubungan dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya. Proses *create* dapat dipecah menjadi tiga fase yaitu merumuskan, merencanakan dan memproduksi.

Pertama, merumuskan melibatkan proses menggambarkan masalah dan membuat pilihan yang memenuhi kriteria tertentu. Dalam pembelajarannya, peserta didik diberi deskripsi tentang suatu masalah dan diharuskan mencari beragam solusinya. Format asesmennya adalah soal yang membutuhkan jawaban singkat yang meminta peserta didik membuat hipotesis.

Kedua, merencanakan adalah mempraktikkan langkah- langkah untuk menciptakan solusi yang nyata bagi suatu masalah. Merencanakan melibatkan metode penyelesaian masalah yang sesuai dengan kriteria-kriteria masalah. Tujuan pembelajarannya, peserta didik diberikan soal kemudian peserta didik membuat rencana dalam menyelesaikan masalah. Format asesmennya adalah dengan soal yang meminta peserta didik mencari solusi yang reliastis dan mendeskripsikan rencana penyelesaiannya masalah dengan tepat.

Ketiga, memproduksi melibatkan proses melaksanakan rencana untuk menyelesaikan masalah. Nama lain memproduksi adalah mengontruksi. Dalam prosesnya peserta didik diberikan gambaran

suatu produk dan harus menciptakan suatu produk sesuai dengan gambaran tersebut. Format asasmennya adalah soal tugas untuk merancang.

Dalam taksonomi bloom sebelum revisi, Analisis dan Evaluasi dipertahankan, tetapi dalam bentuk kata kerja sebagai menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi. Sintesis berubah tempat dengan Evaluasi dan berganti nama mencipta (Kratwohl, 2002: 214). Komponen kata kerja dari pengetahuan berubah menjadi kategori mengingat, yang menggantikan klasifikasi pengetahuan aslinya dalam enam kategori pokok, yang sekarang menggunakan kata kerja.

Bentuk kata kerja ini mendeskripsikan tindakan yang tersirat dalam kategori pengetahuan aslinya, tindakan pertama yang dilakukn siswa dalam belajar pengetahuan adalah mengingatnya (Anderson&Kratwohl, 2010: 400).

Dalam taksonomi bloom setelah revisi urutan taksonomi yang mengalami perubahan adalah letak evaluasi dan sintesa serta pergantian nama komprehensi menjadi memahami dan sintesa menjadi mencipta. Perubahan urutan kategori-kategori dalam taksonomi Bloom didasari oleh kerangka berpikir revisi adalah hierarki dalam pengertian bahwa enam kategori pokok pada dimensi proses kognitif disusun secara berurutan dari tingkat kompleksitas yang rendah ke tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa taksonomi ini pada dasarnya adalah taksonomi tujuan pendidikan, yang menggunakan pendekatan psikologi, yakni perubahan pada dimensi psikologi apa yang terjadi pada siswa setelah memperoleh

pendidikan. Taksonomi umumnya mendeskripsikan proses kognitif yang diharapkan dari siswa, sedangkan kata bendanya mendeskripsikan pengetahuan yang diharapkan dikuasai atau dikonstruksi siswa.

2.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Partini (2003: 4) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo (2003:20) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Piaget dalam Budiningsih (2005:35) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011: 59) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

2. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak SD, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

2.4 Pembelajaran Tematik di SD

2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Sutirjo dan Mamik (2005: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan yaitu: 1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan, 2) Bentuk belajar dirancang agar siswa menemukan tema, 3) Efisiensi. Agar diperoleh gambaran yang lebih jelas berikut ini akan diuraikan ketiga prinsip tersebut, berikut ini:

1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan.

Pembelajaran yang dilakukan perlu dikemas dalam suatu format keterkaitan, maksudnya pembahasan suatu topik dikaitkan dengan kondisi yang dihadapi siswa atau ketika siswa menemukan masalah dan memecahkan masalah yang nyata dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan topik yang dibahas.

Bentuk belajar harus dirancang agar siswa bekerja secara sungguh-sungguh untuk menemukan tema pembelajaran yang riil sekaligus mengaplikasikannya. Dalam melakukan pembelajaran tematik siswa didorong untuk mampu menemukan tema-tema yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa, bahkan dialami siswa.

2) Efisiensi, pembelajarn tematik memiliki nilai efisiensi antara lain dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunaan sumber belajar yang otentik sehingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan dapat disimpulkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa muatan pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dan pembelajaran tematik ini memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan perhatian, aktivitas belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya, karena pembelajarannya lebih berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran., bersifat fleksibel, hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa.

2.4.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik sbagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

- 5) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan dapat di simpulkan bahwa mengenai karakteristik pembelajaran tematik dapat disimpulkan adalah bahwa dalam pembelajaran tematik lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa. menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

2.4.3 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik

1. Tujuan Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat:

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.

- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan adalah tujuan dari pembelajaran tematik ini dapat memberikan pemahaman konsep lebih bermakna, keterampilan, dan dapat kembangkan sikap positif, maupun kebiasaan baik, dapat memotifasi siswa dalam gairah belajarnya.

2. Manfaat Pembelajaran Tematik

Dengan menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah

- a. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
- b. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.
- c. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratn hubungan antar siswa.

- d. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya.
- e. Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak
- f. Kemampuan kognitif akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna
- g. Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.
- h. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dengan demikian yang dipaparkan dapat disimpulkan adalah bahwa manfaat pembelajaran tematik dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir anak dalam menghadapi masalah.

2.5 Materi Pembelajaran Tema 6 Subtema 1

Kementrian pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Buku Guru Kelas 5 Tema 6 Tematik Terpadu Kurikulum 2013 edisi revisi (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), Materi tema 6 yang diajarkan dalam penelitian ini adalah:

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukkan kedalam materi pembelajaran. Sedangkan kedalam materi, yaitu seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Materi yang diambil adalah subtema Suhu Dan Kalor, pembelajaran pada subtema ini terdiri dari 3 pembelajaran, dimana setiap pembelajaran terdiri

dari beberapa mata pelajaran, yang terdiri dari Bahasa Indonesia, IPA dan SBDP.

A. Bahasa Indonesia

Teks eksplanasi

Perbedaan Suhu dan Panas Indra peraba, seperti telapak tangan tidak dapat menentukan secara tepat derajat panas dan dingin suatu benda. Tangan hanya dapat memperkirakan panas dan dingin suatu benda. Tangan tidak dapat menjelaskan berapa nilai derajat panas atau dinginnya suatu benda. Pernahkah kamu pergi berkemah ke daerah pegunungan? Ketika malam hari saat kamu berkemah di daerah pegunungan, kamu akan merasakan bahwa cuaca di sekitarmu terasa dingin sehingga kamu memerlukan jaket tebal untuk menghangatkan tubuhmu. Lain halnya dengan penduduk yang tinggal di dataran tinggi seperti daerah pegunungan. Mereka tidak terlalu merasakan hawa dingin karena mereka sudah terbiasa dengan hawa dingin di pegunungan.

Hal tersebut, membuktikan bahwa indra peraba tidak dapat digunakan untuk mengukur derajat panas suatu benda karena setiap orang memiliki perbedaan dalam merasakan suhu di sekitarnya. Nah, dalam ilmu pengetahuan alam untuk menyatakan tingkat panas dinginnya suatu keadaan digunakan suatu besaran yang disebut suhu atau temperatur.

Panas (kalor) dan suhu adalah dua hal yang berbeda. Energi panas merupakan salah satu energi yang dapat diterima dan dilepaskan oleh suatu benda. Ketika sebatang logam dipanaskan dengan api, batang logam tersebut

mendapatkan energi panas dari api. Energi panas membuat batang logam tersebut menjadi panas. Ketika batang logam tersebut panas, suhunya meningkat. Ketika batang logam menjadi dingin, suhunya menurun. Suhu adalah besaran yang menyatakan derajat panas suatu benda. Suhu suatu benda menunjukkan tingkat energi panas benda tersebut. Satuan suhu yang digunakan di Indonesia adalah derajat Celcius ($^{\circ}\text{C}$). Alat untuk mengukur suhu disebut termometer. Satuan panas dinyatakan dalam kalori dan diukur dengan kalorimeter.

B. IPA

1. Pengertian Suhu dan kalor

Suhu adalah suatu besaran yang menunjukkan derajat panas atau dingin pada suatu benda yang diukur dengan alat termometer. Singkatna, semakin tinggi suhu suatu benda, maka semakin panas benda tersebut.

Selain itu, suhu juga bisa disebut sebagai temperatur. Adapun 4 jenis satuan suhu yang dipakai di seluruh dunia, yakni Celcius, Farenheit, Reamur, dan Kelvin. Sementara untuk satuan suhu Internasional yang dipakai adalah Kelvin. Sedangkan Kalor adalah_Salah satu bentuk energi yang bisa berpindah karena perbedaan suhu, yaitu berpindah dari benda bersuhu tinggi (panas) ke benda bersuhu rendah (dingin).

2. Fungsi Kalor:

a. Menaikkan atau menurunkan suhu zat.

- 1) Melepaskan kalor (kalor berkurang): didinginkan (suhu turun)
- 2) Menerima kalor (kalor bertambah): dipanaskan (suhu naik)

b. Mengubah wujud zat (mencair, menguap, membeku, dll) ketika mencapai suhu tertentu.

- 1) Padat → Cair : Mencair
- 2) Cair → Padat: Membeku
- 3) Cair → Gas: Menguap
- 4) Gas → Cair: Mengembun
- 5) Padat → Gas: Menyublim
- 6) Gas → Padat: Mengkristal (deposisi)

3. Perpindahan kalor

Prinsip Perpindahan Kalor: Besar kalor yang dilepas sama dengan kalor yang diterima.

Jenis Benda Berdasarkan Kemampuan Menghantar Kalor:

- a) Konduktor: Benda yang dapat menghantarkan kalor dengan baik.
Contoh: besi, aluminium
- b) Isolator: Benda yang tidak dapat menghantarkan kalor dengan baik.
Contoh: kain, kayu

Cara Perpindahan Kalor:

- 1) Konduksi (hantaran): perpindahan kalor melalui perantara tanpa diikuti perpindahan partikel zat perantaranya.
- 2) Konveksi (aliran): perpindahan kalor melalui perantara dengan diikuti perpindahan partikel zat perantaranya.
- 3) Radiasi (pancaran): perpindahan kalor tanpa melalui perantara, biasanya disertai cahaya

Contoh Perpindahan Kalor:

- 1) Konduksi: sendok besi yang ikut panas setelah digunakan untuk mengaduk teh panas.
- 2) Konveksi: terjadinya angin darat dan angin laut.
- 3) Radiasi: pancaran sinar dan panas matahari ke bumi.

4. Penerapan Perpindahan Kalor dan Kemampuan Menghantar Kalor pada Alat Rumah Tangga:

- a. Termos: mengisolasi ruang dalam termos dengan cara mencegah konduksi, konveksi, radiasi menggunakan dinding permukaan berlapis perak dan ruang hampa.
- b. Setrika: menggunakan bahan konduktor di bagian bawah untuk memanaskan pakaian dan menggunakan bahan isolator di gagangnya agar tangan tidak merasa panas.

Tips:

- 1) Gunakan bahan isolator tambahan saat akan memegang/mengangkat benda yang panas. Contoh: kain lap
- 2) Manfaatkan bahan bersifat konduktor jika ingin alat berfungsi baik untuk menghantarkan panas. Contoh: bahan aluminium untuk panci masak

C. SBDP

Tangga Nada

Gamelan adalah sekumpulan alat musik tradisional. Setiap alat musik yang ada pada gamelan menghasilkan bunyi yang berbeda. Gamelan,

digunakan untuk mengiringi beberapa lagu daerah yang dimainkan dalam tangga nada sederhana.

Tangga nada adalah urutan nada yang disusun secara berurutan. Misalnya do, re, mi, fa, sol, la, si, do. Ada banyak jenis tangga nada, di antaranya adalah tangga nada diatonis dan pentatonis.

1. Tangga Nada Diatonis

Tangga nada diatonis adalah tangga nada yang mempunyai dua jarak nada, yaitu satu dan setengah. Beberapa alat musik seperti piano dan organ memiliki sistem tangga nada diatonis. Pada sistem tangga nada diatonis, dalam satu rangkaian nada terdapat 7 nada pokok. Nada kedelapan merupakan pengulangan nada pertama.

Tangga Nada Pentatonis

Tangga nada pentatonis, merupakan jenis tangga nada yang hanya memakai lima nada pokok. Ragam tangga nada pentatonis dibedakan oleh jarak antarnada serta pilihan nada yang didengar. Berdasarkan nadanya, ada tangga nada pentatonis yang menggunakan tangga nada jenis pelog dan tangga nada jenis slendro. Contoh alat musik yang menggunakan tangga nada pelog dan slendro adalah gamelan Jawa. Selain gamelan Jawa, ada juga gamelan Sunda, Bali, Madura, dan Batak. Tangga nada pelog biasanya menggunakan susunan nada yang berbunyi seperti nada nada do – mi – fa- sol – si. Salah satu lagu daerah yang menggunakan tangga nada pelog adalah lagu Gundhul Pacul dari Jawa Tengah.

Gundhul-Gundhul Pacul

R. C. Hardjosubroto

Allegretto

1 3 1 3 4 | 5 5 . 7 | 1 7 1 7 | 5 . 1 |

Gun - dul gun - dul pa - cul cul ge - le - le - ngan. Nyung -

3 1 3 4 | 5 5 . 7 | 1 7 1 7 | 5 . 1 |

gi nyung - gi wa - kul kul gem - be - le - ngan wa -

3 . 5 . | 4 4 5 4 | 3 3 4 3 | 1 . 1 |

kul glim - pang se - ga - ne da - di sa - ra - tan. Wa -

3 . 5 . | 4 4 5 4 | 3 3 4 3 | 1 . 1 |

kul glim - pang se - ga - ne da - di sa - ra - tan.

Ayo Bernyanyi

Gambar 2.1. Tangga Nada Pelog

D. PPKN

Pengertian Hak dan Kewajiban

Hak merupakan sesuatu yang mutlak menjadi milik seseorang dan penggunaannya terkandung pada diri sendiri. Kewajiban adalah sesuatu yang wajib dilaksanakan. Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan untuk menjamin haknya terpenuhi. Kewajiban siswa, antara lain menaati peraturan yang berhubungan dengan pendidikan, misalnya menaati peraturan sekolah, dan menjaga sarana pendidikan.

1. Hak Dan Kewajiban Sebagai Anggota Keluarga Dan Warga Sekolah Hak

Hak dan kewajiban seorang anak sebagai anggota keluarga yaitu:

a. Membantu orang tua

Sebagai seorang anak harus memiliki kewajiban yang dilakukan di rumah seperti membantu orang tua saat kesulitan serta melaksanakan perintahnya. Demi menjaga perasaan orang tua, lakukan apa yang diperintahkan oleh mereka dalam artian melakukan hal-hal yang tidak merugikan orang lain.

b. Mendoakan orang tua

orang tua kita adalah dua sosok manusia yang paling berharga dan perlu kita jaga. Umur orang tua yang semakin bertambah serta daya tahan tubuh yang semakin menurun dapat membuat mereka rentan terkena sakit. Oleh sebab itu seorang anak mempunyai kewajiban untuk selalumen doakannya walaupun salah satu orang tuanya sudah meninggal dunia sebagai anak kita juga wajib untuk mendoakannya.

c. Membahagiakan orang tua

Orang tua akan merasa bahagia di usia yang sudah tua apabila anaknya mampu melakukan hal-hal yang dapat membuat perasaan dan hidupnya bahagia. Ajaklah mereka untuk liburan, jalan-jalan, memberikan hadiah, berkumpul bersama dan tertawa bersama anak-anaknya.

d. Belajar di rumah

Selain belajar di sekolah seorang anak juga mempunyai kewajiban untuk belajar di rumah. Hal ini perlu dilakukan agar apa yang sudah diajarkan di sekolah dapat mengulangnya lagi di rumah bersama orang tua agar pemahaman materi pelajaran lebih mantap lagi.

e. Anak berhak untuk disayangi

Hak yang paling berpengaruh pada perkembangan psikologi anak adalah mendapatkan kasih sayang dari orang tuanya, anak akan merasa bahagia apabila di selalu diperhaikan, dipeluk dan perilaku-perilaku lainnya. Saat orang tua memiliki dua orang 'anak atau lebih jangan pernah membeda-bedakan satu dengan yang lainnya

F. IPS

1. Manusia dengan Lingkungan Alam

Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua.

- a. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik.
- b. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya: untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

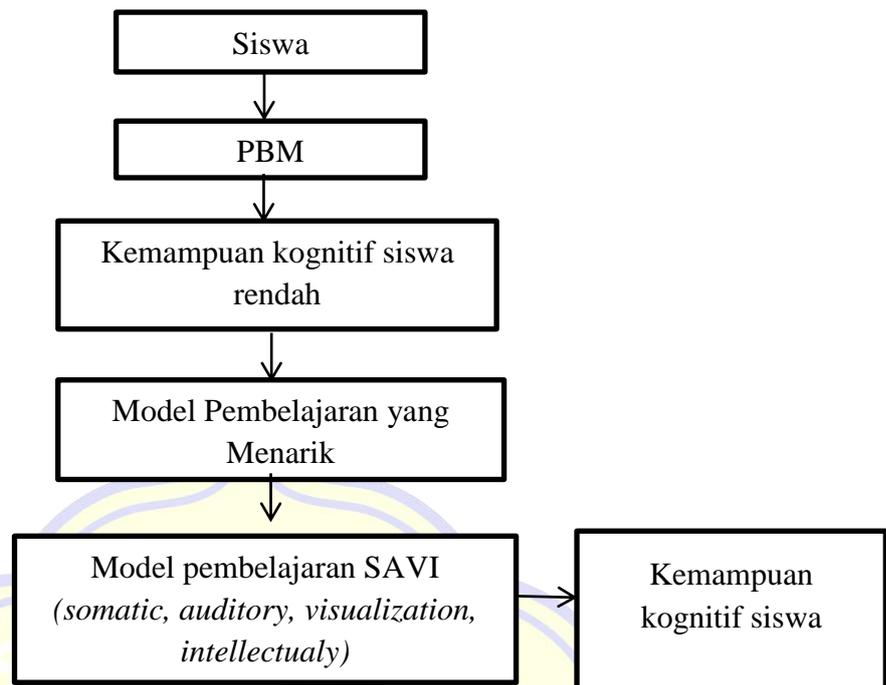
2. Pengaruh Negatif Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alamnya

Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik dapat menyebabkan bencana yang merugikan manusia dan lingkungannya. Contohnya, terjadi banjir karena saluran air yang terganggu oleh sampah dari kegiatan manusia, tanah longsor disebabkan karena manusia sering

menebang pohon di tanah yang landai, kebakaran hutan karena kecerobohan manusia menyebabkan kerusakan dan kerugian yang sangat besar.

2.6 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan penjelasan tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan yaitu model pembelajaran SAVI, dan kemampuan kognitif siswa. Variabel model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectualy*) merupakan variabel bebas (X), sedangkan kemampuan kognitif siswa merupakan variabel terikat (Y). Model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectualy*) memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena dalam pembelajaran tersebut siswa memiliki kesempatan yang banyak untuk menggali informasi, membangun pengetahuannya sendiri dan menunjukkan partisipasi mereka kepada siswa lain. Sehingga melalui penerapan model pembelajaran SAVI ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas V pada materi tema 6 di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectual*) terhadap kemampuan kognitif siswa tema 6 kelas V SDN Sekolah Dasar.

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectual*) terhadap kemampuan kognitif siswa tema 6 kelas V SDN Sekolah Dasar.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya antara model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectual*) terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran siswa, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dimana penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* penelitian. Sugiyono (2016:107). Sedangkan Menurut Hadi, dkk (2005:151) eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen yang dikenakan perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dikontrol.

Menurut Anurrahman, (2016:27) *quasi experimental* atau eksperimen semu pada dasarnya sama dengan *true experimental* tetapi bedanya dalam pengontrolan variabel hanya variabel yang dipandang dominan tidak mengontrol semua variabel. Penelitian ini menggunakan *tipe nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectualy*), sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran biasa. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Seperti pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
R (Eksperimen)	O1	X	O2
R (Kontrol)	O3	—	O4

(Sugiyono, 2011:206)

Keterangan :

 O_1 : Prettes Kelas Eksperimen O_2 : Posttes Kelas Eksperimen O_3 : Prettes Kelas Kontrol O_4 : Posttes Kelas Kontrol X : *Treatmen* (perlakuan) Pada Kelas Eksperimen.

— : Perlakuan menggunakan metode ceramah Pada Kelas Kontrol

Adapun penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP yang akan diajarkan
- b. Menyusun RPP yang di dalamnya berisi skenario pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectualy*)
- c. Menyusun instrumen tes dan lembar observasi
- d. Menyiapkan media dan sumber pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Memberikan perlakuan dengan model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectually*) pada kelas eksperimen dan pembelajaran langsung pada kelas kontrol dengan materi yang sama.
- c. Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap akhir

Adapun yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
- b. Menyimpulkan data hasil penelitian

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang yang beralamat di jalan lintas sangiang Kecamatan Wera. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan semester II (Genap) Tahun pelajaran 2020/2021.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sudarmanto (2013:26) populasi adalah suatu keseluruhan dari objek atau individu yang merupakan sasaran penelitian. Sedangkan Darmadi (2014:55) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sumber data dalam suatu penelitian.

Sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lain.

Dari populasi ini dapat diambil contoh atau sampel yang diharapkan mampu mewakili populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa-siswi SDN Sangiang.

Tabel 3.2 Karakteristik Sekolah

Karakteristik	SDN 1 Sangiang		SDN Inpres Sangiang	
Jumlah siswa	Laki-laki 7 Orang	Perempuan 9 Orang	Laki-laki 6 Orang	Perempuan 10 Orang
Nilai Rata-rata	70,33		67,15	

(Sumber: SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang)

Adapun jumlah populasi di SDN Sangiang yaitu berjumlah 260 siswa. Sedangkan, Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasi hasil penelitian sampel. Subjek yang dimaksud adalah siswa kelas V di SDN Sangiang. Arikunto mengatakan bahwa jumlah responden <100 , sampel diambil semua. Sedangkan responden >100 , maka pengambilan sampel 10%-15% atau 20%-25% . Sebaliknya, jika subyek terlalu besar, maka sampel bisa di ambil antara 10%-15%, hingga 20%-25% atau lebih.

Berpijak pada pendapat tersebut, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah 100% dari populasi yang ada, karena jumlah populasi kurang dari 100 yaitu 32 siswa. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SDN 1 Sangiang sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 16 siswa dan di SDN Inpres Sangiang sebagai kelas kontrol yang berjumlah 16 siswa, sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 32 siswa pada SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran bersumber dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Isi dari lembar observasi berupa serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi keterlaksanaan berupa *checklist* (ya tidak) terlaksanaan kegiatan pendidik dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3.4.2 Tes

Menurut Sudijono (2015:139) tes merupakan cara yang dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi.

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data kemampuan kognitif siswa. Bentuk tes berupa soal pilihan ganda yang akan diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah soal 30 butir soal.

3.4.2 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:274) dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan,

transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya.

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan metode ini dapat diperoleh data berupa nama-nama siswa, jumlah siswa dan nilai siswa kelas V di SDN 1 Sangiang dan SDN Inpres Sangiang. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih kredibel dan dapat dipercaya.

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel *independen* disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *antecedent*. Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectualy*).

b. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, Sugiyono

(2015:61). Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa.

3.6 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian dibutuhkan untuk mengukur suatu gejala yang terjadi selama proses penelitian ini, instrumen penelitian tidak lain bertugas sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas; lembar observasi, lembar soal, dan dokumentasi. adapun yang digunakan dalam instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

3.6.1 Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel. 3.5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Model pembelajaran SAVI (<i>somantic, auditoriy visualization, intellectualy</i>)	Langkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Savi (<i>somatic,</i>	Pendahuluan 1. Tahap Persiapan	1 Guru menunggu dan menyapa siswa dengan cara memberikan tos atau pelukan kepada siswa saat hendak memasuki kelas (Somantik/ indra peraba) 2 Guru mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. 3 Guru menyuruh salah satu siswa memimpin do'a sebelum belajar

<i>auditory, visualization, intellectually)</i>		<p>4 Guru mengecek kehadiran siswa</p> <p>5 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran</p> <p>6 Guru memberikan motivasi kepada siswa</p>
	<p>Kegiatan Inti</p> <p>2. Tahap penyampaian</p>	<p>1. Guru menyanyikan lagu gundul pancul sebagai contoh</p> <p>2. Siswa mendengarkan lagu yang dinyayikan oleh guru yang berjudul gundul-gundul pacul (Auditori/Indra Pendengaran).</p> <p>3. Guru meminta siswa untuk bernyanyi bersama-sama dan memperhatikan tempo tangga nada.</p> <p>4. Siswa mengamati nada-nada yang digunakan di lagu tersebut.</p> <p>5. Guru menyuruh salah satu Siswa menyanyikan kembali lagu gundul-gundul pancul sesuai tangga nada dengan iringan music di depan teman-teman dan gurunya.</p> <p>6. Guru memberikan apreaseasi kepada siswa yang sudah maju untuk bernyanyi didepan kelas dan temannya.</p> <p>7. Guru meminta siswa untuk membaca teks“ perbedaan suhu dan panas Visual/ Indra penglihat)</p> <p>8. Siswa menggaris bawahi informasi-informasi penting yang ia dapatkan dari bacaan.</p> <p>9. Guru memberikan penekakan pada paragraph terakhir dan membahas bersama-sama perbedaan suhu dan panas.</p> <p>10. Siswa membuat paling sedikit dua pertanyaan tentang hal-hal yang ingin ia ketahui lebih lanjut tentang topik yang dibahas pada bacaan.</p> <p>11. Siswa membuat kesimpulan dari bacaan dan menjelaskannya kepada temannya. Setelah itu,</p>

		<p>siswa menjawab beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan. Ini membantu siswa untuk dapat meningkatkan keterampilannya dalam memahami bacaan dengan baik.</p> <p>12. Siswa membuat tabel tentang perbedaan suhu dan panas. Siswa dapat menggunakan informasi dari bacaan untuk melengkapi tabel.</p> <p>13. Di akhir kegiatan, siswa membuat kesimpulan tentang hasil tabel.</p>
	<p>3. Tahap Pelatihan</p>	<p>1. Guru membagi kelompok siswa 5- 6 orang</p> <p>2. Guru menjelaskan tentang perpindahan suhu dan kalor</p> <p>3. Guru mendemostrasikan perpindahan suhu dan kalor dengan menggunakan alat ukur yaitu thermometer:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengapa air di dalam botol bisa naik? Adakah peristiwa perpindahan panas pada percobaan tersebut. Apakah kesimpulan A yang dapat kamu ambil? <p>4. Siswa memperhatikan apa yang sedang didemostrasikan oleh guru dan mencatat apa yang penting.</p> <p>(Visual/ Penglihatan)</p> <p>5. Guru meminta siswa untuk mendemostrasikan kembali dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>6. Guru memberika waktu kepada siswa mendiskusikan hasil dari demonstrasi yang dilakukan oleh setiap kelompok masing-masing.</p> <p>7. Siswa mempresentasikan hasil demonstrasi yang sudah dilakukan bersama teman-temannya.</p> <p>8. Guru meminta siswa dari</p>

		<p>kelompok lain untuk bertanya apa hal tidak jelas dipresentasikan oleh kelompok lain.</p> <p>9. Guru bertanya kepada setiap kelompok tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara kerja thermometer? • Langkah penggunaan thermometer • Bagaimana cara perpindahan suhu dan kalor. <p>(intelektual)</p> <p>10. siswa menjawab pertanyaan guru sesuai hasil yang diamati kelompok masing-masing</p> <p>11. Guru mengapresiasi jawaban dari siswa</p> <p>12. Guru menyimpulkan hasil diskusi dari setiap kelompok.</p>
	<p>Penutup 4. Tahap Penampilan hasil</p>	<p>1. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa</p> <p>2. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kalian pahami tentang pembelajaran hari ini? • Siswa mengemukakan pendapat tentang pemahaman mereka tentang materi pembelajaran <p>3. Guru menjelaskan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</p> <p>4. Pelajaran di tutup dengan do;a bersama</p>

Tabel. 3.6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

Metode ceramah	Langkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu kelas kontrol dengan metode ceramah	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1 Guru menunggu dan menyapa siswa dengan cara memberikan tos atau pelukan kepada siswa saat hendak memasuki kelas 2 Guru mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. 3 Guru menyuruh salah satu siswa memimpin do'a sebelum belajar 4 Guru mengecek kehadiran siswa 5 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 6 Guru memberikan motivasi kepada siswa
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengamati lagu daerah yang ada dalam buku siswa. 2. guru dan siswa mencoba menyanyikan lagu gundul-gundul pacul bersama-sama 3. Siswa mengamati nada-nada yang digunakan di lagu tersebut. 4. Siswa mencari tahu apa isi dari lagu tersebut. 5. Guru menyuruh siswa untuk memahami isi lagu tersebut, kemudian siswa melengkapi tabel yang tersedia di dalam buku siswa. 6. Siswa melengkapi tabel yang disajikan di Buku Siswa dengan mencari informasi tentang asal lagu, tangga nada yang digunakan dalam lagu, dan arti lagu. 7. Guru menyuruh siswa menuliskan kesan yang ia rasakan terhadap lagu tersebut. 8. Siswa membaca dan

		<p>mencermati bacaan yang berjudul: Perbedaan Suhu dan Panas secara individu.</p> <p>9. Guru menyuruh siswa menuliskan beberapa definisi yang ada dalam bacaan serta kata-kata baru yang masih belum dimengerti kemudian dapat ditanyakan kepada guru.</p> <p>10. Siswa menggaris bawahi informasi-informasi penting yang ia dapatkan dari bacaan.</p> <p>11. Siswa mencermati gambar yang disajikan pada Buku Siswa,</p> <p>12. guru meminta siswa untuk menceritakan apa yang ia temukan dalam gambar.</p> <p>13. Guru membacakan paragraf tentang Siti dan keluarganya. Kemudian guru berdiskusi dengan siswa: bahan-bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat secangkir kopi panas dan es jeruk.</p> <p>14. Guru juga dapat menanyakan minuman apa saja yang biasanya tersaji panas dan tersaji dingin.</p> <p>15. Guru dapat menggunakan pertanyaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pernahkah kamu membuat teh hangat atau es jeruk? • Menurutmu, untuk membuat secangkir kopi panas, apa yang kamu perlukan? • Apa juga yang kamu perlukan untuk membuat segelas sirop dingin? <p>16. Guru dapat memperlihatkan gambar segelas teh panas dan es jeruk.</p> <p>17. Guru bertanya kepada siswa,</p>
--	--	---

		<p>mana yang panas dan mana yang dingin.</p> <ol style="list-style-type: none"> 18. Siswa diharapkan menjawab dengan alasan yang tepat berdasarkan penglihatan mereka. 19. Guru menjelaskan tentang perpindahan suhu dan kalor 20. Guru menyiapkan bahan dan alat sebelum melakukan percobaan air, botol, dan alat ukur thermometer untuk mendemostrasikan 21. Guru mendemostrasikan perpindahan suhu dan kalor dengan menggunakan alat ukur yaitu thermometer: 22. Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan apa yang sedang di demostrasikan 23. Guru membagi kelompok siswa 4-5 orang 24. Siswa mendemostraikan kembali perpindahan suhu dan kalor dengan kelompoknya masing-masing 25. Setelah percobaan selesai, siswa menjawab pertanyaan secara berkelompok. Ini dilakukan agar guru dapat mengetahui pemahaman siswa setelah melakukan percobaan yang sudah dilakukan. <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa air di dalam botol bisa naik? • Adakah peristiwa perpindahan panas pada percobaan tersebut • Apakah kesimpulan yang dapat kamu ambil
	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi 2. Apa yang kalian pahami tentang pembelajaran hari ini? 3. Siswa mengemukakan pendapat tentang pemahamai

		mereka tentang materi pembelajaran
		4. Gurumenjelaskan materi pertemuan selanjutnya
		5. Pelajaran di tutup dengan berdo'a bersama

3.6.2 Lembar soal

Lembar soal dapat diartikan sebagai lembaran-lembaran yang digunakan siswa sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh siswa. Soal berupa pilihan ganda yang terdiri dari 30 butir soal. Yang diambil dari ranah kognitif yaitu: (C1) Pengetahuan, (C2) Pemahaman, (C3) Penerapan dan (C4) Analisis. Ketika di uji lapangan 25 soal yang lolos dan 5 soal dikatakan gugur.

Tabel 3.7. Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Pengetahuan Kognitif

Tema	KD	Indikator	Aspek				Jumlah
			C1	C2	C3	C4	
Panasa dan perpin dahanya	Bahasa Indonesia 3.2 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari medi cetak atau elektonik 4.2 Menyajikan ringkasan teks (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	3.3.1 Mendekripsikan teks penjelasan (eksplanasi) dari medi cetak atau elektonik.	1, 2,			6,	6
		4.3.1 Membedakan teks (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.		3,5,	4,		
	SBDP 3.2 Memahami tangga nada	3.2.1 Mengdeskripsikan tangga nada 3.2.2 Menyebukan tangga nada menggunakan lagu	7, 8,		9	10	5

	4.2 Menyanyikan lagu dalam dalam berbagi tangga nada dengan iringan music	4.2.1 “gundul-gundul pancul Menggemukan tangga nada dengan iringan music	11,				
IPA	3.6 Mengidentifikasi bagaimana mana menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	3.6.1 Menjelaskan bagaimana mana menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	12	14			3
	4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor	4.6.1 Mengemukakan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor	13				
IPS	3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Mengdeskripsikan bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan 4.2.2 Menyebutkan bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan 4.2.3 Menjelaskan bentuk-bentuk interaksi manusia terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. 4.2.4 Menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	15 20	16 ,17	18		6
	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial,	4.2.1 Mengemukakan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial,		19,			

	budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.					
	PPKN 3.2 Memahami hak, Kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Menjelaskan hak, Kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari. 4.2.2 Menyebutkan hak, Kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	20 24	21	23	22	6
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Mendeskripsikan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		25			
Jumlah Soal							25

3.6.3 Uji coba Instrument Penelitian

Instrument penelitian harus diujicobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengungkap data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas dari instrument tersebut, peneliti melakukan uji validitas ahli dan uji lapangan.

3.6.4 Validitas Instrumen

Menurut Sudijono (2015:163) validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes kemampuan kognitif siswa. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes kemampuan kognitif siswa telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai suatu totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian tak terpisahkan dari tes tersebut.

Sebagaimana pendapat Taniredja (2012:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan oleh validator. Setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama. Untuk menentukan validitas butir soal dalam penelitian ini digunakan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y
- x = Item butir soal
- y = Skor Soal
- n = Jumlah Siswa
- $\sum x$ = Jumlah skor x
- $\sum y$ = Jumlah skor y
- $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
- $\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x
- $\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$
- $(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Validalitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2016)

3.6.5 Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan.

Menurut Arikunto (2010:221), menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS. 20.0 for windows.

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan
 $r_{\frac{11}{12}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belah

Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

3.7 Metode Analisis Data

3.7.1 Observasi

Analisis keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan persentasenya terlaksananya kegiatan pembelajaran dapat dihitung dan menggunakan rumus:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2008:118)

3.7.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji kolmogorov-smirnov yang menggunakan program analisis statistik SPSS 20.0 *for windows*. Data dapat

dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

3.7.2 Uji Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji-t, sebelum dilakukan uji-t tersebut dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.20.0 *for windows* teknik *Levene Test*. *Levene Test*, adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai $\text{sig} \geq 0.05$, maka data homogen, dan jika nilai $\text{sig} \leq 0.05$, maka data tidak homogen.

3.7.3 Uji Hipotesis

Data terdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji-t dua sampel independen (*independent-samples t test*) menggunakan program SPSS versi 20.0. Bentuk hipotesisnya jika nilai P-value (signifikansi) (2-tailed) $\geq \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$; maka H_a diterima dan diinterpretasikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial atau hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemudian, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan program Aplikasi SPSS 20.0 for windows, menggunakan rumus *independent samples T-Test*, dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan

t = nilai t yang dihitung

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 = jumlah anggota kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas control

Kriteria:

$t_{hit} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

$t_{hit} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak

Untuk mengetahui apakah perbedaan perlakuan tersebut signifikan atau tidak, maka nilai t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Bila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu signifikan, sehingga bisa dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan model pembelajaran SAVI. Jadi H_a diterima dan H_0 ditolak. Begitu sebaliknya apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu signifikan. Sehingga bisa dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan model pembelajaran SAVI Jadi, H_a ditolak H_0 diterima.

3.7.4 Analisis Hasil Belajar Uji Gain

Setelah data hasil perbedaan rata-rata diujikan dilanjutkan dengan uji *gain*. Pengujian berdasarkan *gain score* yaitu menggunakan selisi *post test* dan *pre test*. Uji *gain* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(g_1) = \left(\frac{x_2 - x_1}{x_{maks} - x_1} \right)$$

Keterangan :

X_1 = pre test

X_2 = post test

X_{maks} = nilai maksimal

Table 3.10. Kriteria *Gain score*

Rata-rata <i>gain score</i>	Kategori
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

Sementara, pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada gambar tabel di bawah ini.

Table 3.10. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>75	Efektif