



**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SAVI
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA MATERI
KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA MASA
PRAAKSARA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X SMKN 1 WONOSOBO**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh:
Arum Sekar Kemuning
3101412102

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

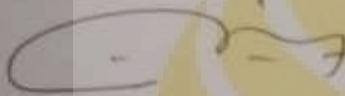
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

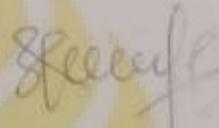
Tanggal : 5 Januari 2017

Pembimbing Skripsi I



Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd.
NIP. 197301311999031002

Pembimbing Skripsi II



Romadi, S.Pd., M.Hum.
NIP. 196912102005011001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Hamdan Tu Atmaja, M.Pd.
NIP. 196406051989011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 1 Februari 2017

Penguji I

Drs. IM. Jimmy De Rosal, M.Pd.
NIP. 195205181985031001

Penguji II

Romadi, S.Pd., M.Hum.
NIP. 196912102005011001

Penguji III

Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd.
NIP. 197301311999031002



Mengetahui:

Dekan

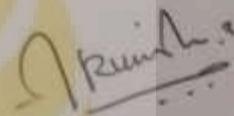
Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.
NIP. 196308021988031001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

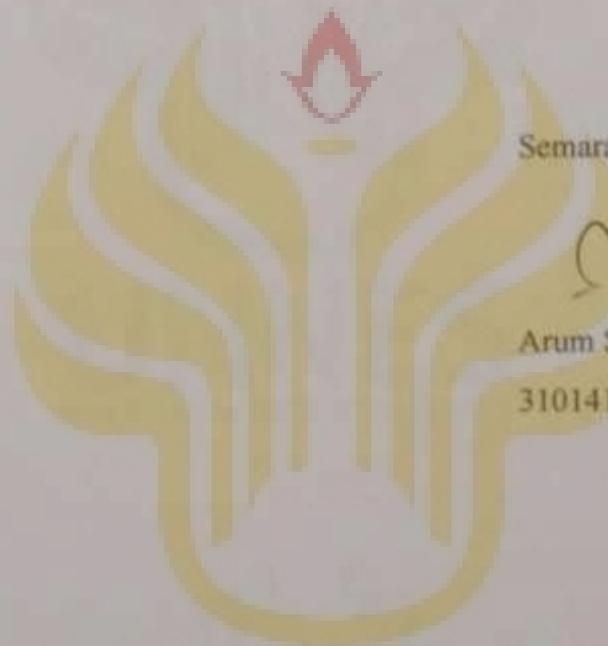
Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Desember 2016



Arum Sekar Kemuning

3101412102



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Allah menciptakan manusia untuk menjalani takdir yang telah Ia kehendaki tanpa lupa membekalinya dengan kekuatan yang cukup untuk bertahan dan menang. Maka siapapun tanpa terkecuali memiliki hak yang sama untuk mencapai garis kemenangan.

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Suparno (Alm) dan Sundiyah yang telah mendidik saya menjadi pribadi yang kuat bertahan dalam kondisi apapun. Beliau yang selalu memberikan semangat dan mendukung segala cita-cita dengan penuh kasih sayang dan perjuangan.
2. Adik terkasih Annisa Nurul Fitri yang selalu sabar menghadapi segala tingkah laku dan membantu saya untuk bangkit dari segala keterpurukan dalam mengejar keterlambatan.
3. Simbah dan Keluarga di rumah yang penuh kasih sayang.
4. Shoimatun Febriyani, Surya Yayang Ardian, Eka Kusniyawati dan Siti Nurjanah yang telah memberikan semangat serta selalu siap membantu dan menemani.
5. Teman PPL, KKN, Keluarga Hima Sejarah Unnes 2012-2014, Keluarga Besar Kos Al Baits 3, serta Keluarga Besar Capcin Mas Dewa 14.

Akhirnya tiada lagi ungkapan terima kasih yang lebih besar selain kepada Allah SWT yang merajai alam raya ini.

SARI

Sekar Kemuning, Arum. 2016, *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Savi pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 1 Wonosobo.* Jurusan Sejarah FIS UNNES. Pembimbing Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd. dan Romadi, S.Pd., M.Hum. 88 halaman.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, SAVI, Hasil Belajar Siswa

Kesulitan siswa dalam memahami berbagai istilah asing serta kurangnya gambaran nyata terkait materi menyebabkan hasil belajar siswa tidak tercapai secara maksimal. Permasalahan tersebut didukung oleh kondisi siswa yang berbeda-beda sehingga guru harus mencari sebuah model pembelajaran yang mampu mengkondisikan siswa dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan (1) pembelajaran kooperatif tipe SAVI berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar sejarah siswa pada kelas eksperimen, (2) hasil belajar sejarah siswa pada kelas kontrol yang tidak menerapkan pembelajaran kooperatif tipe SAVI, (3) hubungan antara pembelajaran kooperatif tipe SAVI dan hasil belajar sejarah siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Wonosobo pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017. Populasi penelitian merupakan seluruh siswa kelas X SMKN 1 Wonosobo dengan sampelnya kelas X TKJ 2 (kelas eksperimen), dan X PM 1 (kelas kontrol). Teknik sampling yang digunakan adalah teknik nonprobabilitas, yaitu *purposive sampling*. Variabelnya yaitu hasil belajar siswa (variabel dependen) dan model pembelajaran kooperatif tipe SAVI (variabel independen). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes terstandar (*standardized test*) yang merupakan kategori tes prestasi atau *achievement test*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 31,875 dan 32,88. Hasil *posttest* kelas eksperimen setelah diberi perlakuan melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually* (SAVI) memiliki rata-rata sebesar 79,875 dengan persentase ketuntasan siswa klasikal sebesar 81,25%. Hasil *posttest* kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan memiliki rata-rata sebesar 70,13 dengan persentase ketuntasan siswa klasikal hanya sebesar 34,375%. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Perbedaan tersebut juga membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe SAVI berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Sekar Kemuning, Arum. 2016, *The Influence of Cooperative Learning Type SAVI on Indonesian History Lesson Subject Mater Indonesian People's Life in Prehistoric Period toward Students Learning Outcomes for X Grade SMKN 1 Wonosobo*. History Department Social Science Faculty Semarang State University. Advisers are Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd., and Romadi, S.Pd., M.Hum. 88 pages.

Keyword: Learning Model, SAVI, Students Study Result

Student difficulties in understanding the various foreign terms and the lack of a real explaining regarding the material causes the student learning outcomes are not optimal. Those problems fueled by the different condition of students so that teachers have to find a learning model that is appropriate with it. This research aims to describes (1) the cooperative learning type SAVI direct impact on students history learning outcomes in the experimental class, (2) the students history learning outcomes in the control class that does not apply cooperative learning type SAVI, (3) the relation between the cooperative learning type SAVI and history students learning outcomes.

Experimental method is used in this research with nonequivalent control group design. This research was conducted at SMKN 1 Wonosobo in the first semester of the 2016/ 2017 Academic Year. This research population was all students of X class SMKN 1 Wonosobo, and the sample were X class of TKJ 2 (experimental group), and X class of PM 1 (control group). Nonprobability sampling technique is used, that is purposive sampling. Variables in this research are students learning outcomes (dependent variable) and cooperative learning type SAVI (independent variable). Standardized test is used to collect the research data. It is the category of achievement test.

Based on the research that has been carried out, it is known that the average of pretest results of experimental class and control class are 31.875 and 32.88. Posttest result of experimental class after being treated through the implementation of cooperative learning Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually (SAVI) has an average of 79.875 with 81.25% percentage of students classical completeness. Posttest results of control class without treatment has an average of 70.13 with only 34.375% percentage of students classical completeness. This proves that there are significant differences between the history students learning outcomes of experimental class and control class before and after treatment. That difference also proved that the application of cooperative learning type SAVI has positive effect on history students learning outcomes.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tanpa adanya suatu halangan yang berarti. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Baginda kita Nabi Agung Muhammad Saw. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Savi pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 1 Wonosobo” tidak akan dapat selesai disusun tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak baik itu secara moril maupun materiil. Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

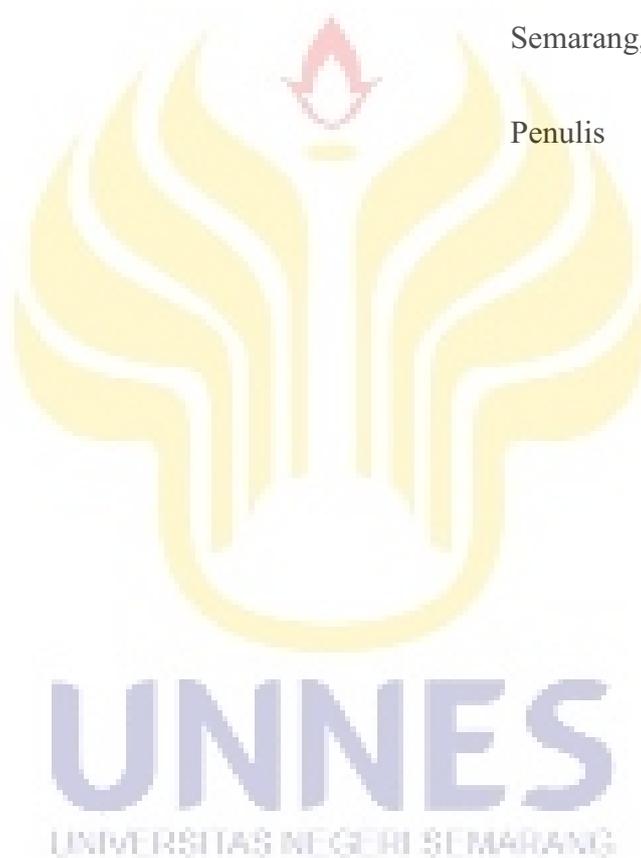
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan studinya hingga selesai.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian terkait judul yang penulis ajukan.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Sejarah yang telah membantu dalam bidang administrasi sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar.

4. Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran agar penulisan skripsi menjadi lebih baik.
5. Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd. dan Romadi, S.Pd., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan begitu sabar dan perhatian selama masa penulisan skripsi sehingga penulis mampu menyelesaikannya dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen Sejarah yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat berharga untuk menjadi seorang guru sejarah yang berkualitas.
7. Segenap staf administrasi dari tingkat jurusan, fakultas, hingga universitas yang telah membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi.
8. Drs. Joko Sriwidadi, M.M. selaku Kepala SMKN 1 Wonosobo yang dengan kebijaksanaannya telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Yovi Rivano Andhika, S.Pd.Gr selaku Guru Sejarah SMKN 1 Wonosobo yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Segenap Guru dan Karyawan SMKN 1 Wonosobo.
11. Siswa dan siswi kelas X AP 2, X TKJ 2, dan X PM 1 SMKN 1 Wonosobo.
12. Rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat kepada penulis.
13. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk menjadikan skripsi ini lebih baik lagi. Semoga apa yang penulis kerjakan bermanfaat terutama bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Semarang, 29 Desember 2016

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Batasan Istilah.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Deskripsi Teoretis.....	12
B. Kerangka Berpikir.....	49
C. Hipotesis	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Desain Penelitian	52
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	53
C. Sampel dan Teknik Sampling	53
D. Variabel Penelitian.....	53
E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	53
F. Validitas dan Reliabilitas Alat	54
G. Hipotesis Statistik	57
H. Teknik Analisis Data.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	61
B. Hasil Penelitian.....	71
C. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 01. Nilai Ujian Nasional Tahun 2016	6
Tabel 02. Pergeseran Paradigma Pengajaran menuju Paradigma Pembelajaran	19
Tabel 03. Rancangan <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	52
Tabel 04. Kriteria Reliabilitas	55
Tabel 05. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	56
Tabel 06. Klasifikasi Daya Beda.....	57
Tabel 07. Rekapitulasi Validitas Soal Uji Coba	65
Tabel 08. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	66
Tabel 09. Rekapitulasi Daya Beda Soal Uji Coba	66
Tabel 10. Soal Digunakan dan Tidak Digunakan	67
Tabel 11. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Berpikir	51
Gambar 02. Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	72
Gambar 03. Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	72
Gambar 04. Uji Homogenitas Hasil <i>Pretest</i>	73
Gambar 05. Uji T Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	74
Gambar 06. Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	74
Gambar 07. Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	75
Gambar 08. Uji Homogenitas Hasil <i>Posttest</i>	75
Gambar 09. Uji T Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	76
Gambar 10. Uji T Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	77
Gambar 11. Uji T Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Silabus Pembelajaran.....	89
Lampiran 02. Daftar Peserta Didik	98
Lampiran 03. Denah SMKN 1 Wonosobo.....	103
Lampiran 04. Jadwal Pelajaran	104
Lampiran 05. RPP Kelas Eksperimen.....	109
Lampiran 06. RPP Kelas Kontrol.....	116
Lampiran 07. <i>Screen Shoot</i> Film Pendek.....	123
Lampiran 08. Permainan <i>Speed Puzzle</i>	127
Lampiran 09. Permainan 16-16.....	129
Lampiran 10. Naskah Bermain Peran	131
Lampiran 11. Handout	133
Lampiran 12. Soal Uji Coba.....	138
Lampiran 13. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	142
Lampiran 14. Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	143
Lampiran 15. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	144
Lampiran 16. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146
Lampiran 17. Analisis <i>Pretest</i>	147
Lampiran 18. Analisis <i>Posttest</i>	152
Lampiran 19. Analisis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	157
Lampiran 20. Analisis <i>Pretests</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	159
Lampiran 21. Analisis Persentase Kentuntasan Siswa Klasikal	161
Lampiran 22. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“Manusia yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik” (Hamid, 2014:11). Hal ini memang sangat relevan jika kita menoleh kembali Indonesia pada masa kolonial di mana warga negaranya sebagian besar belum memperoleh pendidikan yang layak seperti sekarang. Subagyo (2011:273) menyebutkan bahwa kemerdekaan saat itu tidak mungkin dapat diraih jika hanya mengandalkan pertarungan secara fisik. Sebuah jalan lain harus ditempuh, yakni dengan menggerakkan golongan sosial baru yang disebut sebagai kaum intelegensia. Kaum ini merupakan produk yang dibentuk oleh penguasa kolonial sebagai upaya memenuhi kebutuhan kepegawaian di dalam wilayah kekuasaannya. Dapat dikatakan bahwa sebenarnya sistem pendidikan yang diberikan kepada kaum intelegensia tersebut merupakan bumerang bagi penguasa kolonial. Kaum ini pada akhirnya mampu memulai gerakan-gerakan yang berandil besar dalam proses peraihan kemerdekaan Indonesia.

Sebuah negara yang berdaulat harus memiliki kekuatan nasional. Kekuatan nasional tersebut datang tidak lain dari unsur-unsur negara itu sendiri yakni rakyat, pemerintah, dan wilayah (Subagyo, 2010:153). Rakyat sebagai unsur pertama di dalam kekuatan nasional wajib memiliki SDM yang memadai. SDM yang tinggi mampu mengubah tantangan menjadi kekuatan

untuk mamajukan perekonomian negara sehingga dari aspek inilah negara tersebut sedikit demi sedikit mendaki puncak menuju sebuah negara maju serta memiliki pengaruh besar di kancah internasional.

Membongkar isi dari pendidikan akan mengarahkan kita pada beberapa aspek penting. Aspek-aspek tersebut yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Aspek afektif mengacu pada pembentukan sikap dan karakter siswa, aspek kognitif mengacu pada pengetahuan, dan aspek psikomotorik mengacu pada keterampilan serta pengembangannya. Ketiga aspek ini harus berjalan secara seimbang untuk dapat menghasilkan SDM yang memiliki kualitas unggul. Keseimbangan yang tidak terpenuhi akan menjadikan pendidikan sebagai sebuah bumerang bagi negaranya sendiri.

Indonesia sekarang ini sedang mengalami krisis karakter yang diindikasikan oleh banyaknya tindak KKN (Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme). Maraknya korupsi yang dilakukan oleh banyaknya jajaran petinggi negara menyebabkan kestabilan negara terganggu karena program-program negara pada akhirnya tidak berjalan sesuai rencana. Rendahnya karakter ini memberikan kesadaran bagi para ahli di bidang pendidikan untuk meningkatkan pendidikan karakter. Tindakan para ahli tersebut sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Soegito (2013:89) bahwa “pembinaan karakter bangsa dalam rangka *nation and character building* memerlukan proses yang terus menerus dan berkesinambungan melalui pendidikan”. Hal tersebut saat ini terimplikasi melalui diselenggarakannya kurikulum 2013. Kurikulum ini

kembali menghidupkan beberapa mata pelajaran dengan landasan pembentukan karakter yang kuat seperti mata pelajaran sejarah.

Kuatnya landasan penanaman karakter pada mata pelajaran sejarah sejalan dengan pemikiran Subagyo (2011:280) yang mengatakan bahwa sejarah merupakan unsur esensial bagi kepribadian bangsa. Sejarah mengandung banyak pesan moral dari para leluhur bangsa. Hal ini bahkan berulang kali disampaikan oleh presiden pertama negara Indonesia Ir. Soekarno “JAS MERAH, jangan sekali-kali melupakan sejarah”. Pernyataan tersebut memberikan pengertian pentingnya peran sejarah karena dengan melihat sejarah, kita akan mampu melihat masa depan.

Kandungan materi di dalam mata pelajaran sejarah sangat luas dan tidak semuanya mudah dicerna oleh siswa. Beberapa materi dianggap sulit dipahami sehingga menurunkan minat belajar siswa. Kecenderungan ini berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Masalah dalam pembelajaran sendiri tidak hanya datang dari sosok guru, namun juga dari faktor lain tak terkecuali kondisi kelas yang berbeda-beda.

Banyak cara dapat dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran baik dengan mengubah model, metode, hingga memberikan suplemen berupa media sebagai penunjang pendidikan. Berbagai inovasi model pembelajaranpun semakin berkembang seiring pelaksanaan kurikulum 2013. Namun perlu diketahui bahwa tidak ada satupun model pembelajaran yang dapat dianggap sempurna, oleh karena itu seorang guru

harus dapat memilih model pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kondisi siswa. Proses belajar pada usia dini berlangsung secara cepat dan didukung oleh daya ingat yang bagus. Hal ini diibaratkan seperti sebuah mangkuk terbuka yang mudah diisi. Sayangnya pendidikan formal yang terjadi seringkali membuat proses belajar menjadi terkontrol, terstruktur, terstandar, mekanis, dan benar-benar verbal sehingga belajar menjadi upaya yang sulit untuk dilakukan (Meier, 2003:39). Hal ini tak ubahnya sebuah vas bermulut sempit yang apabila diisi ia tidak akan mudah penuh. Pembelajaran dengan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually*) berusaha membongkar vas bermulut sempit menjadi mangkuk yang terbuka kembali. Hal tersebut didukung oleh penelitian dewasa ini yang menunjukkan bahwa orang belajar melalui seluruh tubuh dan seluruh pikiran secara verbal, nonverbal, rasional, emosional, fisik, dan intuitifnya pada saat yang bersamaan (Meier, 2003:40).

Model pembelajaran SAVI yang diperkenalkan pertama kali oleh Dave Meier menekankan adanya gerakan fisik dipadukan dengan aktivitas intelektual dan pemanfaatan alat indera yang ada dalam diri manusia. Perpaduan unsur-unsur tersebut akan meningkatkan kualitas di dalam pembelajaran sehingga berpengaruh positif pada hasil belajar siswa. Shoimin (2014:182) menyebutkan beberapa kelebihan model pembelajaran SAVI diantaranya:

1. Mampu membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual.

2. Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.
3. Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak cepat bosan untuk belajar.
4. Memupuk kerja sama karena siswa yang lebih pandai diharapkan mampu membantu yang kurang pandai.
5. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif.
6. Mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa.
7. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.
8. Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat serta berani menjelaskan jawabannya.
9. Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar.

Keseluruhan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kabupaten Wonosobo berjumlah 8 sekolah yaitu SMKN 1 Kalikajar, SMKN 1 Kepil, SMKN 1 Sukoharjo, SMKN 1 Wadaslintang, SMKN 1 Wonosobo, SMKN 2 Wonosobo, SMKN 1 Kalibawang, dan SMKN 1 Sapuran. Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti melalui sebuah website resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Negara Indonesia, diketahui bahwa dari delapan sekolah tersebut hanya SMKN 1 Wonosobo dan SMKN 2 Wonosobo yang memiliki status akreditasi A. Kedua sekolah ini juga telah menerapkan Kurikulum 2013 sebagai acuan dalam menyelenggarakan pendidikan. Akan tetapi, meskipun sama-sama memiliki status akreditasi A dan telah

menerapkan Kurikulum 2013, SMKN 1 Wonosobo memiliki kualitas yang lebih unggul daripada SMKN 2 Wonosobo. Hal ini diketahui dari tingginya minat siswa untuk mendaftarkan diri di SMKN 1 Wonosobo. Kriteria tersebut didukung pula dengan rata-rata nilai Ujian Nasional (UN) kedua sekolah yang dapat dilihat pada Tabel 01.

Tabel 01. Nilai Ujian Nasional Tahun 2016

Nama Sekolah	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris	Matematika	Kejuruan
SMKN 1 Wonosobo	78,78	65,75	62,52	79,31
SMKN 2 Wonosobo	75,64	54,60	46,69	73,36

Sumber: <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id>

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada bulan Juli tahun 2016, peneliti memperoleh beberapa data dan gambaran mengenai proses pembelajaran di SMKN 1 Wonosobo. Sekolah ini memiliki 6 program keahlian yang terdiri atas 3 program keahlian di bidang TI (Teknologi Informasi) dan 3 lainnya di bidang Bisman (Bisnis dan Manajemen).

Terdapat 3 tingkatan kelas mulai dari kelas X hingga kelas XII. Kelas X terbagi atas 15 kelas, yaitu 2 kelas RPL (Rekayasa Perangkat Lunak), 2 kelas TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan), 2 kelas MM (Multimedia), 3 kelas AK (Akuntansi), 3 kelas AP (Administrasi Perkantoran), dan 3 kelas PM (Pemasaran). Masing-masing kelas terdiri atas 32 siswa. Kelas X ini telah menggunakan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum tersebut telah digunakan oleh SMKN 1 Wonosobo sejak awal penerbitannya dan hingga saat ini telah berhasil meluluskan satu angkatan.

Berdasarkan Kurikulum 2013 edisi revisi tahun 2016, siswa kelas X jenjang SMK mendapatkan porsi 2 jam pelajaran untuk mata pelajaran Sejarah Indonesia setiap minggunya. Materi yang dipelajari mulai dari Cara Berpikir Sejarah hingga Zaman Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Salah satu materi dalam kategori sulit adalah Sejarah Indonesia Zaman Praaksara. Hal ini disebabkan oleh banyaknya istilah asing yang digunakan dan kurangnya sumber belajar siswa seperti museum mini di sekolah yang menyediakan benda-benda/ artefak pada masa praaksara. Meskipun materi sejarah Indonesia masa praaksara pernah diajarkan di jenjang pendidikan sebelumnya, masih banyak dari siswa yang kurang memahami materi tersebut sehingga diperlukan suatu media yang mampu memberikan gambaran kepada siswa serta menyeragamkan pemahaman mereka. Selain itu kondisi siswa yang terkadang sulit dikendalikan menyebabkan guru harus memberikan model pembelajaran yang mampu membuat mereka fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Penerapan model pembelajaran tipe SAVI diharapkan mampu membawa siswa menuju sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mencoba melakukan eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually*) di dalam proses pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa. Semua ini dirangkum dalam sebuah penelitian berjudul “PENGARUH PEMBELAJARAN

KOOPERATIF TIPE SAVI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA MASA PRAAKSARA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMKN 1 WONOSOBO”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pembelajaran kooperatif tipe SAVI berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar sejarah siswa pada kelas eksperimen?
2. Bagaimanakah hasil belajar sejarah siswa pada kelas kontrol yang tidak menerapkan pembelajaran kooperatif tipe SAVI?
3. Apakah ada hubungan antara pembelajaran kooperatif tipe SAVI dan hasil belajar sejarah siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan:

1. Pembelajaran kooperatif tipe SAVI berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar sejarah siswa pada kelas eksperimen.
2. Hasil belajar sejarah siswa pada kelas kontrol yang tidak menerapkan pembelajaran kooperatif tipe SAVI.
3. Hubungan antara pembelajaran kooperatif tipe SAVI dan hasil belajar sejarah siswa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan tersebut, diantaranya:

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penulisan-penulisan proposal skripsi maupun skripsi generasi yang akan datang.

2. Praktis

a. Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti sebagai acuan untuk menyelenggarakan pendidikan secara efektif dan inovatif.

b. Guru

- 1) Memudahkan guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan terkondisi.
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan informasi terkait materi yang diajarkan.
- 3) Memudahkan guru dalam menyeragamkan pemahaman siswa.

c. Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Batasan Istilah

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dijadikan pedoman oleh penyelenggara pembelajaran (pendidik) dengan berbagai prosedur sistematis di dalamnya sehingga diharapkan mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Shoimin (2014:24) memberikan pengertian lebih lanjut bahwa tidak ada model pembelajaran yang dapat dikatakan terbaik, semua disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta karakteristik mata pelajaran yang diselenggarakan.

2. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2010:4) pembelajaran kooperatif adalah kegiatan yang mengajak siswa belajar bersama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu dan kelompok. Pada dasarnya pembelajaran kooperatif menekankan adanya kerjasama antar individu di dalam sebuah kelompok belajar yang dibentuk selama proses pembelajaran sehingga setiap anggota kelompok bertanggungjawab terhadap pemahaman konten pembelajaran anggota kelompok yang lainnya.

3. *Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually* (SAVI)

Shoimin (2014:177) menyimpulkan “pembelajaran SAVI menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa”. *Somatic* berarti bahwa belajar dilakukan dengan cara berbuat dan bergerak.

Auditory berarti belajar dilakukan dengan mendengar dan berbicara. *Visualization* berarti belajar dilakukan dengan mengamati dan menggambarkan, serta *intellectually* yang berarti bahwa belajar dilakukan dengan cara memecahkan masalah dan berpikir. Jika keempat unsur tersebut digabungkan di dalam sebuah model pembelajaran, maka siswa dapat menyerap informasi secara lebih efektif.

4. Kehidupan Manusia Masa Praaksara

Masa praaksara merupakan masa di mana manusia belum mengenal tulisan sehingga mereka tidak dapat menuliskan sejarah kehidupannya untuk diwariskan kepada generasi selanjutnya. Akan tetapi kehidupan yang mereka alami pada masanya dapat ditelusuri melalui peninggalan kebudayaan yang dihasilkan. Melihat hasil kebudayaan berupa alat-alat kehidupan yang digunakan oleh manusia pada masa praaksara, maka dapat diketahui bagaimana cara mereka mampu bertahan hidup melewati *natural elimination* dalam kurun waktu yang lama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoretis

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu hal mutlak yang harus ditempuh oleh setiap warga negara di Indonesia. Negara Indonesia mewajibkan setiap warganya untuk mengenyam pendidikan minimal hingga jenjang Sekolah Menengah Pertama atau sederajat. Program ini lebih dikenal dengan sebutan Wajar (Wajib Belajar) Sembilan Tahun. Hal ini sebagai upaya pemerintah dalam mengentaskan warga negara Indonesia dari buta huruf dan kemiskinan. Pendidikan juga diharapkan mampu mengubah karakter manusia menjadi lebih baik. Pernyataan tersebut tentunya sejalan dengan pemikiran dari para ahli di bidang pendidikan bahwa manusia yang berilmu dan berpendidikan selayaknya mengetahui dan memahami hakekat dari kehidupan dan berusaha memperbaiki diri demi kualitas hidup yang lebih baik.

Syah (2008:10) menyebutkan bahwa “pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan”. Hamalik (2007:3) memperkuat teori ini dengan menyatakan bahwa “pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan

menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat”.

Pendidikan sangat penting untuk mempercepat sebuah negara menuju puncak kemajuan. Negara akan mampu memaksimalkan potensi sumber daya alamnya jika sumber daya manusianya berkualitas. Potensi alam dan sumber daya manusia yang berkualitas merupakan komponen yang sempurna jika keduanya disinergikan.

Hamalik (2008:75) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu dimensi pembangunan. Proses pendidikan terkait dengan proses pembangunan. Sedangkan pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas serta saling menunjang satu dengan yang lainnya dalam upaya mencapai tujuan pembangunan nasional.

Proses pendidikan berkenaan dengan semua upaya untuk mengembangkan mutu sumber daya manusia, sedangkan manusia yang bermutu itu pada hakikatnya telah dijabarkan dan dirumuskan secara jelas dalam rumusan tujuan pendidikan dan tujuan pendidikan itu sendiri searah dengan tujuan pembangunan secara keseluruhan.

Pemerintah Indonesia menjabarkan arti penting pendidikan Indonesia dengan mengeluarkan Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 4 yang mengemukakan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani” (Purwanto, 2006:36). Selanjutnya Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan

untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Dananjaya, 2013:24).

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan dengan berlandaskan kurikulum sehingga prosesnya berjalan lebih tertata. Pemerintah menyinggung masalah kurikulum ini dengan mengeluarkan Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 yang menyebutkan bahwa “dalam skala yang lebih luas, kurikulum merupakan suatu alat pendidikan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas” (Hamalik, 2007: 24).

2. Pembelajaran

Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan pendidikan, namun banyak kalangan yang belum benar-benar mengetahui apa hakikat sebuah pembelajaran itu sendiri, tak terkecuali mahasiswa. Pembelajaran seringkali disamakan dengan istilah lain yang senada namun tak sama seperti pendidikan dan latihan, padahal ketiga istilah tersebut memiliki makna yang berbeda-beda. Hamalik (2007:55) dalam bukunya *Kurikulum dan Pembelajaran* memberi batasan yang jelas mengenai perbedaan makna ketiganya. Pendidikan memiliki makna yang lebih luas dibanding latihan. Pendidikan berorientasi pada

pembentukan kepribadian siswa, sedangkan latihan berorientasi pada pembentukan *skill* (keterampilan). Selain itu, pendidikan pada umumnya dilangsungkan di lembaga-lembaga formal seperti sekolah, sedangkan latihan lebih banyak dilakukan di lingkungan perindustrian. Berbeda dengan pendidikan dan latihan, pembelajaran menurut Hamalik (2007:55) memiliki sebuah kompleksitas. Proses pembelajaran harus dilaksanakan sebagai upaya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut dirumuskan sebelum menyelenggarakan proses pembelajaran. Perumusan tujuan menjadi poin utama yang harus diperhatikan, kemudian setiap proses dalam pembelajaran tersebut diharuskan mengacu pada tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Lebih detailnya Hamalik (2007:57) menyatakan bahwa:

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Materialnya meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, *slide* dan film, audio dan *video tape*. Fasilitas dan perlengkapannya terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedurnya meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Ciri-ciri pembelajaran seperti disebutkan oleh Hamalik (2007:66) yaitu:

- a. Rencana, merupakan sebuah penataan terhadap unsur-unsur pembelajaran.

b. Kesalingtergantungan (*interdependence*), yang berarti unsur-unsur di dalam pembelajaran memiliki ketergantungan satu sama lain, bersifat esensial, dan memiliki sumbangan terhadap sistem pembelajaran.

c. Tujuan, yang berarti pembelajaran memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut tidak lain adalah agar siswa dapat belajar.

Sebuah pembelajaran tidak dapat dilangsungkan tanpa adanya siswa. Siswa merupakan salah satu unsur terpenting di dalam sebuah pembelajaran selain dari tujuan dan prosedur. Ketiga unsur ini minimal harus ada agar pembelajaran dapat dilangsungkan. Keberadaan guru tidak dimaksudkan untuk ditiadakan, namun fungsinya dapat dialihkan kepada media pengganti (Hamalik, 2007:71).

Tujuan umum dalam pembelajaran adalah agar siswa belajar. Selain tujuan umum, terdapat tujuan khusus yang perlu diperhatikan, yaitu untuk:

a. Menilai hasil pembelajaran. Indikator keberhasilan sebuah pembelajaran dilihat dari ketercapaian tujuan-tujuan yang ditentukan.

b. Membimbing siswa belajar. Guru dapat mengarahkan siswanya untuk melakukan kegiatan-kegiatan di dalam pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran itu sendiri. Hal ini dikarenakan tujuan di sini merupakan sebuah arahan ataupun pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Merancang sistem pembelajaran. Kriteria pemilihan materi pelajaran, penentuan kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber, serta perancangan prosedur penilaian didasarkan pada tujuan pembelajaran.
- d. Memberikan kesempatan bagi sesama guru untuk berdiskusi mengenai upaya-upaya yang harus dilakukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Mengontrol pelaksanaan dan keberhasilan program pembelajaran.

Pembelajaran yang dilangsungkan mengandung serangkaian aktivitas yang diperbuat baik oleh guru maupun siswa. Aktivitas-aktivitas tersebut dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis. Seorang ahli di bidang pendidikan bernama Paul D. Dierich dalam Hamalik (2007:90) membagi aktivitas tersebut ke dalam 8 kelompok, yaitu (1) kegiatan visual, (2) kegiatan lisan, (3) kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan menulis, (5) kegiatan menggambar, (6) kegiatan metrik, (7) kegiatan mental, dan (8) kegiatan emosional. Kedelapan penggolongan aktivitas tersebut memiliki manfaat bagi siswa, guru, sekolah, hingga masyarakat. Manfaat tersebut dicontohkan oleh Hamalik (2007:91) sebagai berikut:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.

- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, serta hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Secara jelas telah dipaparkan mengenai manfaat yang didapat oleh adanya aktivitas di dalam sebuah pembelajaran. Beberapa alternatif pendayagunaan yang dapat dipilih oleh guru untuk memudahkan pelaksanaan aktivitas dalam pembelajaran menurut Hamalik (2007:92) di antaranya:

- a. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dalam kelas.
- b. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran sekolah masyarakat.

- c. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA).

Sedangkan menurut Dananjaya (2013:27) dalam bukunya *Media Pembelajaran Aktif*, disebutkan bahwa pembelajaran adalah “proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa”. Menurutny terdapat poin-poin penting yang menandai pergeseran paradigma pengajaran menjadi paradigma pembelajaran. Poin-poin tersebut dapat dilihat pada Tabel 02.

Tabel 02. Pergeseran Paradigma Pengajaran menuju Paradigma Pembelajaran

No.	Pengajaran	Pembelajaran
1	Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa
2	Guru dominan dalam aktor kelas	Guru sebagai fasilitator (penulis skenario)
3	Suasana “tertib”, tenang, kaku, dan membosankan	Suasana “hidup”, menyenangkan, dan interaktif
4	Siswa terlibat dalam kompetensi dengan siswa lain, dengan motivasi mengalahkan teman	Siswa didorong bekerjasama mencapai tujuan. Tolong menolong dalam memecahkan masalah dan bertukar pikiran
5	Siswa adalah tempat guru mencurahkan pengetahuan (<i>banking system</i>). Prestasinya adalah sejumlah hafalan/ reproduksi pengetahuan	Siswa adalah pelaku proses pengalaman mengambil keputusan, memecahkan masalah, menganalisis dan mengevaluasi. Kegiatan intelektual memproduksi pengetahuan
6	Evaluasi oleh guru bersifat menyeleksi dan meranking kuantitas hafalan	Evaluasi oleh siswa bersifat refleksi dan berperan memperbaiki proses untuk meningkatkan prestasi

7	Sumber belajar buku teks dan guru	Sumber belajar adalah pengalaman eksplorasi mandiri dan pengalaman keberhasilan temannya memecahkan masalah
8	Tempat belajar sebatas ruangan kelas	Tempat belajar tidak terbatas ruang kelas tetapi seluas jagat raya

Sumber: Dananjaya (2013:29) *Media Pembelajaran Aktif*

Hal yang diungkapkan oleh Dananjaya sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 pasal 19 yang menyebutkan bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik” (Dananjaya, 2013:53).

Terdapat empat model utama dalam pembelajaran menurut Hamalik (2007:127-130), yaitu:

a. Model Interaksi Sosial (*Social Interaction Model*)

Model ini berdasarkan teori belajar Gestalt atau yang dikenal dengan *Field Theory*. Model ini menitikberatkan pada hubungan antara individu dengan masyarakat atau dengan individu lainnya. Dalam model ini tercakup beberapa jenis strategi pembelajaran, yaitu:

- 1) Kerja kelompok, tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan berperan serta dalam proses bermasyarakat dengan cara mengembangkan hubungan interpersonal, dan keterampilan menemukan dalam bidang akademik.
- 2) Pertemuan kelas, tujuannya adalah untuk mengembangkan pemahaman mengenai diri sendiri dan rasa tanggung jawab, baik terhadap diri sendiri, maupun terhadap kelompok.
- 3) Pemecahan masalah sosial atau *social inquiry*, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial dengan cara berpikir logis dan penemuan akademik.
- 4) Model laboratorium, bertujuan untuk mengembangkan kesadaran pribadi dan keluwesan dalam kelompok.
- 5) Model pengajaran yurisprudensi, bertujuan untuk melatih kemampuan mengolah informasi dan memecahkan masalah sosial dengan cara berpikir yurisprudensi.
- 6) Bermain peran, bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan.
- 7) Simulasi sosial, bertujuan untuk membantu siswa mengalami berbagai kenyataan sosial serta menguji reaksi mereka.

b. Model Proses Informasi (*Information Processing Models*)

Model ini berdasarkan teori belajar kognitif. Model tersebut berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi dan

sistem-sistem yang dapat memperbaiki kemampuan tersebut. Dalam model ini tercakup beberapa jenis strategi pembelajaran, yaitu:

- 1) Mengajar induktif, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan membentuk teori.
- 2) Latihan *Inquiry*, bertujuan sama dengan poin pertama namun berbeda pada proses mencari dan menemukan informasi yang diperlukan.
- 3) *Inquiry* keilmuan, bertujuan untuk mengajarkan sistem penelitian dalam disiplin ilmu, dan diharapkan memperoleh pengalaman dalam domain-domainnya.
- 4) Pembentukan konsep, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir induktif, mengembangkan konsep dan kemampuan analisis.
- 5) Model pengembangan, bertujuan untuk mengembangkan inteligensi umum, terutama berpikir logis, di samping untuk mengembangkan aspek sosial dan moral.
- 6) *Advanced organizer* model, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memproses informasi yang efisien untuk menyerap dan menghubungkan satuan ilmu pengetahuan (*bodies of knowledge*) secara bermakna.

c. Model Personal (*Personal Models*)

Model pembelajaran ini bertitik tolak dari pandangan dalam teori belajar humanistik. Model ini berorientasi pada individu dan pengembangan diri (*self*). Titik beratnya pada pembentukan pribadi individu dan mengorganisasi realita yang rumit. Dalam model ini tercakup beberapa jenis strategi pembelajaran, yaitu:

- 1) Pengajaran non direktif, bertujuan untuk membentuk kemampuan dan perkembangan pribadi yakni kesadaran diri (*self awareness*), pemahaman (*understanding*), otonomi, dan konsep diri (*self concept*).
- 2) Latihan kesadaran, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *self exploration and self awareness*. Titik beratnya pada perkembangan *interpersonal awareness and understanding and body and sensory awareness*.
- 3) Sinektik, bertujuan untuk mengembangkan kreativitas pribadi dan pemecahan masalah secara kreatif.
- 4) Sistem konseptual, bertujuan untuk meningkatkan kompleksitas dasar pribadi yang luwes.

d. Model Modifikasi Tingkah Laku (*Behavior Modification Models*)

Model pembelajaran ini bertitik tolak dari teori belajar behavioristik. Model tersebut bermaksud mengembangkan sistem-sistem yang efisien untuk memperurutkan tugas-tugas belajar dan

membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*).

Pembelajaran kooperatif atau sering disebut sebagai *Cooperative Learning* merupakan sebuah pembelajaran di mana siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok untuk menjalin kerjasama. Kerjasama tersebut dimaksudkan agar siswa mampu bersosialisasi dengan baik dan memecahkan permasalahan kelompok bersama-sama. Setiap siswa di dalam kelompok memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain di dalam kelompoknya agar mampu memahami konten pembelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan pemikiran Rofiq (2012:1) dalam jurnalnya yang berjudul *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, ia menyebutkan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan metode belajar yang dilaksanakan dengan bekerjasama antar siswa, sehingga nantinya siswa tidak semata mencapai kesuksesan secara individual atau saling mengalahkan antar siswa. Namun mereka juga bisa membantu teman belajarnya yang berkemampuan di bawah standar minimum. Dengan demikian tumbuhlah jiwa sosial dalam diri siswa”.

Slavin (2010:4) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Roger dan David Johnson dalam Lie (2010:31) menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dapat dikatakan sebagai *Cooperative Learning*. Agar *cooperative learning* mencapai hasil yang maksimal, maka ada lima unsur pokok yang harus diterapkan, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Tanggung jawab perseorangan
- c. Tatap muka
- d. Komunikasi antar anggota
- e. Evaluasi proses kelompok

Pengelolaan kelas di dalam *cooperative learning* merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan, setidaknya ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan ini, yaitu (1) pengelompokan, (2) semangat *Cooperative Learning* (gotong royong), dan (3) penataan ruang kelas.

Beberapa lembaga pendidikan mengelompokkan siswanya secara homogen dengan beberapa alasan yang dianggap menguntungkan. Pengelompokan secara homogen ini dapat dilakukan dengan menyortir siswanya berdasarkan tingkat kecerdasan maupun prestasinya sehingga dalam satu kelas hanya terdiri dari mereka yang pintar saja, atau sebaliknya. Kegiatan penyortiran tersebut disebut sebagai *ability grouping*. Lie (2010:39) menjelaskan bahwa "*ability grouping* adalah praktik memasukkan beberapa siswa dengan kemampuan yang setara dalam kelompok yang sama". Hal ini memang

dirasa menguntungkan dengan alasan memudahkan guru dalam proses mengajar. Pada kelas homogen, guru dapat menyesuaikan kecepatan pengajaran karena siswanya memiliki kecerdasan atau tingkat kepintaran yang hampir setara. Siswa yang pintar harus diajar secara cepat karena mereka mudah bosan, sedangkan siswa yang kurang pintar harus diajar secara perlahan agar mereka mampu menangkap dan memahami informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Namun dibalik itu semua terdapat sisi negatif dalam pengelompokan ini. Dampak tersebut dapat berupa pemvonisan secara dini terhadap para siswa yang akhirnya akan mematahkan semangat dan kepercayaan dirinya terutama terhadap siswa yang dimasukkan di dalam kelompok kurang mampu (Lie, 2010:40). Dampak yang kedua adalah siswa menjadi kurang mampu dalam bersosialisasi ataupun bermasyarakat. Hal ini diungkapkan oleh John Dewey dalam Lie (2010:41) bahwa siswa harus berlatih bermasyarakat. Di dalam masyarakat terdapat perbedaan-perbedaan yang menjadikan mereka dapat saling berinteraksi satu sama lain. Menurutnya, selama masa pendidikan sekolah, seorang siswa perlu untuk menghadapi kenyataan dalam masyarakat seperti ini.

Lie (2010:41) juga menyebutkan bahwa “pengelompokan heterogenitas (kemacamragaman) merupakan ciri-ciri yang menonjol dalam metode *cooperative learning*. Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar

belakang agama, sosio-ekonomi dan etnik, serta kemampuan akademis”. Perbedaan ini tentunya akan membawa pengaruh positif untuk saling menghormati dan menghargai antar satu siswa dengan siswa yang lain.

Pembentukan kelompok secara heterogen mampu memberikan keuntungan seperti adanya kesempatan untuk saling mengajar (*peer tutoring*) dan saling mendukung, meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, agama, etnik, dan gender. Selain itu pengelompokan ini memudahkan guru untuk melakukan pengelolaan kelas.

Beberapa metode pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2010:9), di antaranya:

- a. Pembelajaran Tim Siswa (PTS)
- b. Pembelajaran Kooperatif yang Lain

Pembelajaran Tim Siswa (PTS) diteliti dan dikembangkan oleh John Hopkins University. Terdapat tiga konsep penting dalam PTS ini, yaitu penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama (Slavin, 2010:10). Tiga prinsip dalam metode PTS yang telah diteliti secara ekstensif dan dapat diadaptasikan pada sebagian besar mata pelajaran dan tingkat kelas yaitu *Student-Team-Achievement-Division* (STAD), *Team-Games-Tournament* (TGT), dan Jigsaw II. Sedangkan dua prinsip lain diadaptasikan pada kurikulum komprehensif yang dirancang untuk digunakan dalam mata pelajaran khusus pada tingkat kelas tertentu, yaitu *Cooperative-Integrated-*

Reading-and-Composition (CIRC) untuk pelajaran membaca pada kelas 2-8, dan *Team-Accelerated-Instruction* (TAI) untuk mata pelajaran matematika pada kelas 3-6 (Slavin, 2010:11).

3. Hasil Belajar

Perlu diketahui oleh seorang pendidik/ guru bahwa di dalam sebuah proses belajar mengajar terdapat tiga unsur yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain yaitu tujuan pembelajaran (instruksional), pengalaman (proses) pembelajaran, dan hasil belajar. Sudjana (2009:2) menyatakan bahwa “tujuan instruksional pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa”. Sebuah penilaian diperlukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan instruksional tersebut. Tak hanya itu, penilaian juga bermanfaat sebagai umpan balik untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Penilaian pada hakikatnya adalah sebuah tindakan memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu (Sudjana, 2009:3). Penilaian hasil belajar berarti proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan mengacu pada kriteria tertentu. Sedangkan hasil belajar siswa yaitu perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Penilaian hasil dan proses pembelajaran merupakan sebuah hal yang saling berkaitan sebab hasil merupakan akibat yang ditimbulkan dari adanya

proses. Dalam bukunya *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Sudjana (2009:3) menyebutkan fungsi dari penilaian, yaitu sebagai:

- a. Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan instruksional.
- b. Umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran.
- c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada orang tuanya.

Sedangkan tujuan penilaian adalah untuk:

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- d. Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Siswa sangat menghargai sebuah hasil belajar yang terangkum dalam sebuah nilai. Nilai bagi siswa merupakan cermin dari keberhasilan belajar yang dilakukannya selama menempuh pendidikan. Arikunto (2009:274) menyebutkan secara garis besar fungsi dari nilai

ada empat, yaitu (1) fungsi instruksional, (2) fungsi informatif, (3) fungsi bimbingan, dan (4) fungsi administratif.

Sudjana (2009:5) membagi jenis penilaian berdasarkan fungsinya menjadi lima macam, yaitu:

- a. Penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran (berorientasi pada proses pembelajaran).
- b. Penilaian sumatif, yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program seperti akhir catur wulan, semester, dan akhir tahun (berorientasi pada produk).
- c. Penilaian diagnostik, yaitu penilaian yang bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
- d. Penilaian selektif, yaitu penilaian untuk keperluan seleksi.
- e. Penilaian penempatan, yaitu penilaian untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan untuk suatu program belajar dan penguasaan belajar (berorientasi pada kesiapan siswa).

Lebih jauh Sudjana (2009:6) menjabarkan mengenai penilaian jika dilihat dari alatnya, yaitu dapat berupa tes dan non tes. Tes sendiri dapat dilakukan secara lisan, tertulis, maupun tindakan. Tes lisan dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Tes tertulis dapat berupa esai (terstruktur/ bebas/ terbatas) maupun objektif (benar-salah/ menjodohkan/ isian pendek/ pilihan berganda). Tes tindakan dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Sedangkan penilaian

non tes dapat berupa observasi (langsung/ tidak langsung/ partisipasi), kuesioner atau wawancara (berstruktur/ tidak berstruktur), skala (penilaian/ sikap/ minat), sosiometri, studi kasus, dan *checklist*.

Sudjana memberikan penjelasan yang gamblang mengenai penilaian termasuk prinsip dan prosedurnya. Penilaian memiliki prinsip dan prosedur yang harus ditaati, yaitu:

a. Prinsip penilaian:

- 1) Rancangan yang jelas mengenai abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian.
- 2) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar-mengajar.
- 3) Menggunakan alat yang bersifat komprehensif untuk memperoleh hasil belajar yang objektif.
- 4) Terdapat *follow-up* atau umpan balik atau tindak lanjutnya.

b. Prosedur penilaian:

- 1) Merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran.
- 2) Mengkaji ulang materi berdasarkan silabus dan kurikulum mata pelajaran.
- 3) Menyusun alat-alat penilaian (instrumen penilaian).
- 4) Menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian (Sudjana, 2009:8-10).

Instrumen penilaian (alat-alat yang digunakan di dalam penilaian) harus diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas berkaitan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai (Sudjana, 2009:12). Sedangkan reliabilitas berkaitan dengan keajegan atau ketetapan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya, maksudnya kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama (Sudjana, 2009:16).

4. *Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually* (SAVI)

Begitu banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam rangka memenuhi kriteria pembelajaran sesuai Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berusaha untuk menggeser paradigma pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran aktif di mana siswa diberikan ruang untuk dapat menumbuhkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan potensi bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologisnya. Hal ini berarti siswa tidak dituntut untuk hanya diam saja, tetapi diharuskan untuk bergerak aktif dalam proses pembelajaran.

Meier (2003:90) memaparkan bahwa gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (korteks motor) terletak tepat di sebelah bagian otak yang digunakan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal. Sebaliknya, melibatkan tubuh dalam belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu manusia sepenuhnya.

Pembelajaran tipe SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually*) merupakan sebuah pembelajaran yang menekankan pada pemanfaatan semua alat indera yang dimiliki siswa (Shoimin, 2014:177). Pembelajaran ini dikembangkan oleh Dave Meier yang merumuskan bahwa sebuah pembelajaran akan diserap secara efektif jika memanfaatkan seluruh alat indera dalam proses penyerapan informasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tipe SAVI menggabungkan antara gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera yang ada pada diri siswa. Meier meyakini bahwa hal tersebut akan membawa pengaruh yang besar bagi proses pembelajaran. Unsur-unsur SAVI menurut Meier dalam Shoimin (2014:177-178) di antaranya:

- a. *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak) bermakna belajar dengan melibatkan gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik), yakni belajar dengan mengalami dan melakukan.
- b. *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengar) bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.
- c. *Visualization* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media, dan alat peraga.

- d. *Intellectually* (belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir) bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*). Belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkannya.

Sebuah proses pembelajaran memiliki tahap-tahap yang harus dilakukan mulai dari pendahuluan/ persiapan hingga penutup. Hal tersebut dijabarkan oleh Shoimin (2014:178-180) agar guru dapat lebih memahami bagaimana proses pembelajaran dengan menerapkan model SAVI tersebut. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan pembelajaran SAVI, di antaranya:

- 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 fisik yang positif
- f. Menciptakan lingkungan emosional yang positif
- g. Menciptakan lingkungan sosial yang positif
- h. Menenangkan rasa takut
- i. Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar
- j. Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah
- k. Merangsang rasa ingin tahu siswa

l. Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal

Setelah tahap-tahap persiapan dilakukan, maka dilangsungkan kegiatan inti yang terbagi atas tahap penyampaian dan tahap pelatihan. Tahap penyampaian dapat dilakukan dengan melakukan hal-hal berikut:

- a. Uji coba kolaboratif dari berbagai pengetahuan
- b. Pengamatan fenomena dunia nyata
- c. Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh
- d. Presentasi interaktif
- e. Grafik dan sarana presentasi yang berwarna-warni
- f. Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar
- g. Proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim
- h. Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, maupun kelompok)
- i. Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual
- j. Pelatihan memecahkan masalah.

Sedangkan kegiatan inti pada tahap pelatihan dapat dilakukan dengan cara-cara berikut:

- a. Aktivitas pemrosesan siswa
- b. Usaha aktif, umpan balik, 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

Setelah tahap persiapan dan kegiatan inti selesai dilakukan, kegiatan selanjutnya adalah penutup. Tahap ini diharapkan dapat membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan seperti:

- a. Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera
- b. Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi
- c. Aktivitas dan 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

5. Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan suatu ilmu yang wajib dipelajari oleh setiap siswa yang duduk di bangku sekolah dasar hingga menengah. Namun pemberian materi sejarah dilaksanakan dengan cara berbeda pada

setiap jenjang pendidikan. Sekolah dasar dan setingkatnya diberikan materi sejarah dalam bentuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bersifat terpadu-*integrated*. Pada jenjang menengah pertama, mata pelajaran IPS lebih bersifat terpadu-koleratif. Berbeda dari mata pelajaran yang diberikan di jenjang sekolah dasar dan menengah pertama, pada jenjang menengah atas kelompok peminatan, Sejarah menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri (*monodisciplinary*) dan setara dengan mata pelajaran lain seperti Geografi, Sosiologi, dan Ekonomi. Pada kelompok umum, materi sejarah diberikan dalam bentuk mata pelajaran Sejarah Indonesia. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk kelas X mendapatkan porsi 2 jam pelajaran Sejarah Indonesia setiap minggunya.

Pembelajaran sejarah dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan cara berpikir sejarah, membentuk kesadaran menumbuhkembangkan nilai-nilai kebangsaan, mengembangkan inspirasi, dan mengaitkan peristiwa lokal dengan peristiwa nasional dalam satu rangkaian Sejarah Indonesia.

Mata Pelajaran Sejarah Indonesia merupakan kajian tentang berbagai peristiwa sejarah di Indonesia yang ditujukan untuk membangun memori kolektif sebagai bangsa agar mengenal jati diri bangsanya dan menjadikannya sebagai landasan dalam membangun kehidupan berbangsa dan bernegara pada masa kini dan masa yang akan datang (Kemendikbud, 2016:2).

Sesuai dengan Kurikulum 2013 edisi revisi 2016, kompetensi yang dikembangkan dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia pada tingkat SMA/MA, SMK/MAK meliputi:

- a. Menganalisis peristiwa sejarah

- b. Mengaitkan antara satu peristiwa sejarah dengan peristiwa sejarah lainnya (Kemendikbud, 2016:5)

Kompetensi inti pada jenjang SMA/SMK untuk kelas X sebagai berikut:

- a. Spiritual

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

- b. Sosial

Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan.

- c. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

d. Keterampilan

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan (Kemendikbud, 2016:5-6).

Materi dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK kelas X mempelajari tentang Cara Berpikir Sejarah (kronologis, diakronik, dan sinkronik), Konsep Perubahan Keberlanjutan (makna perubahan dan makna keberlanjutan), Indonesia Zaman Praaksara (awal kehidupan manusia Indonesia), Indonesia Zaman Hindu-Buddha (silang budaya lokal dan global tahap awal), dan Zaman Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Materi terkait masa praaksara di Indonesia dalam mata pelajaran ini terdapat pada kompetensi dasar berikut:

3.1 Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu).

3.2 Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat.

4.1 Menyajikan informasi mengenai kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia (Melanesoid, Proto, dan Deutero Melayu) dalam bentuk tulisan (Kemendikbud, 2016:15-16).

6. Materi Sejarah Kehidupan Masyarakat Indonesia Masa Praaksara

Berdasarkan hasil penelitian oleh para ahli, zaman praaksara dibedakan atas beberapa kurun waktu sesuai dengan tingkat peradabannya (budayanya). Secara garis besar zaman praaksara dibagi menjadi dua zaman, yakni zaman batu dan zaman logam. Zaman batu adalah suatu zaman di mana alat-alat penunjang kehidupan manusia sebagian besar terbuat dari batu. Zaman batu dibagi menjadi tiga, yakni:

a. Zaman Batu Tua (Palaeolitikum)

Disebut zaman batu tua karena alat-alat kebudayaan yang dihasilkan masih sangat kasar. Kebudayaan Palaeolitikum di Indonesia ditemukan di daerah Pacitan dan Ngandong, maka sering disebut sebagai Kebudayaan Pacitan dan Kebudayaan Ngandong.

1) Kebudayaan Pacitan

Alat-alat kebudayaan Pacitan ditemukan oleh Von Koenigswald pada tahun 1935. Di daerah Pacitan banyak ditemukan alat-alat dari batu yang masih sangat kasar. Alat-alat tersebut berbentuk kapak, yakni kapak perimbas (*chooper*), karena tidak memakai tangkai maka disebut kapak genggam. Alat budaya Pacitan diperkirakan berasal dari lapisan pleistosen tengah (lapisan Trinil), sedangkan pendukung kebudayaan tersebut ialah *Pithecanthropus Erectus*.

Kapak Genggam selain ditemukan di Pacitan, juga ditemukan di Sukabumi dan Ciamis (Jawa Barat), Parigi dan Gombong (Jawa Tengah), Bengkulu dan Lahat (Sumatera Selatan), Awangbangkal (Kalimantan Selatan), Cabenge (Sulawesi Selatan), Flores, dan Timor.

Selain Kapak Genggam, dikenal alat jenis lain, yakni alat Serpih (*flake*). Alat Serpih ini digunakan untuk menguliti binatang buruan, mengiris daging dan memotong ubi-ubian (seperti pisau pada masa sekarang). Alat ini banyak ditemukan di Jawa, Sulawesi Selatan, Sumatera Selatan, dan Timor.

2) Kebudayaan Ngandong

Di sekitar daerah Ngandong dan Sidorejo (dekat Ngawi, Madiun, Jawa Timur) terdapat banyak alat-alat dari tulang selain kapak-kapak genggam dari batu. Alat-alat Kebudayaan Ngandong ditemukan oleh Von Koenigswald pada tahun 1941.

Alat-alat tersebut seperti alat penusuk (belati), dan tanduk rusa yang banyak terdapat di Gua Sampung. Alat-alat tersebut digunakan untuk menorek ubi dan keladi dari dalam tanah.

Terdapat pula alat-alat seperti ujung tombak dengan gerigi pada sisinya, hal tersebut diperkirakan digunakan untuk menangkap ikan. Jenis alat ini ditemukan di lapisan pleistosen atas. Pendukung Kebudayaan Ngandong adalah manusia purba jenis Homo Soloensis dan Homo Wajakensis.

Tak hanya itu, di sana juga ditemukan alat-alat kecil yang dinamakan *flakes*, alat ini terbuat dari batu indah. Demikian pula di Cabange, Sulawesi Selatan banyak ditemukan *flakes*.

Dari hasil temuan yang menghasilkan ribuan alat Palaeolitikum tersebut, dapat diketahui sedikit tentang penggunaannya, demikian pula tentang kehidupannya. Alat-alat itu digunakan untuk berburu, menangkap ikan dan mengumpulkan keladi, ubi, dan buah-buahan. Alat-alat tersebut jelas tidak dapat dipergunakan untuk bercocok tanam. Maka dapat disimpulkan bahwa kehidupan manusia Zaman Palaeolitikum adalah mengembara dari satu tempat ke tempat lain. Mereka tidak bertempat tinggal menetap, melainkan berpindah-pindah tergantung pada binatang-binatang buruannya dan hasil-hasil tanah di sekitarnya. Cara bertahan hidup dengan mengumpulkan makanan dari alam disebut "*food gathering*".

b. Zaman Batu Madya (Mesolitikum)

Sesuai dengan perkembangannya, manusia purba mulai mampu mengembangkan kualitas otaknya untuk dapat bertahan hidup. Mereka memasuki babak baru dalam kehidupan umat manusia yaitu Zaman Mesolitikum. Zaman ini ditandai oleh adanya kebudayaan *Kjokkenmoddinger* dan kebudayaan *Abris Sous Roche*.

1) *Kjokkenmoddinger*

Suatu corak istimewa dari zaman Mesolitikum di Indonesia ialah adanya peninggalan-peninggalan yang disebut dalam bahasa Denmark "*kjokkenmoddinger*", (*kjokken* = dapur, *modding* = sampah, jadi *kjokkenmoddinger* artinya sampah dapur). Sampah dapur tersebut dapat ditemukan di sepanjang pantai Sumatera Timur Laut, yaitu di antara Langsa (Aceh) – Medan . *Kjokkenmoddinger* ini berupa bukit yang berasal dari tumpukan kerang dan siput selama beratus-ratus tahun hingga menjadi fosil.

Keberadaan *Kjokkenmoddinger* mengindikasikan bahwa di daerah tersebut manusia telah mampu hidup secara lebih baik dibandingkan masa sebelumnya. Mereka mengonsumsi makanan yang berasal dari siput dan kerang. Mereka memakannya dengan cara mematahkan ujung dari siput kemudian menghisap isinya. Sampah tersebut dibuang dalam tempat yang sama hingga berabad-abad lamanya hingga membentuk gundukan yang tinggi dan panjang. Gundukan tersebut bahkan ada yang mencapai tujuh meter tingginya.

Dari hasil penyelidikan Dr. P. V. Van Stein Callenfels (pelopor ilmu praaksara Indonesia dan biasa dikenal sebagai "bapak praaksara Indonesia") pada tahun 1925, dapat diketahui bahwa bukit-bukit kerang dan siput tersebut adalah bekas sisa-

sisanya makanan dari masyarakat yang hidup di tepi pantai. Di tempat yang sama ditemukan pula jenis kapak genggam (*chooper*) yang diberi nama *pebble* (kapak Sumatera). Kapak ini berbeda dengan kapak genggam pada zaman Palaeolitikum (*chooper*). *Pebble* ini dibuat dari batu kali yang dipecah atau dibelah. Sisi luarnya yang sudah halus dibiarkan, sedangkan sisi dalamnya (tempat belah) dikerjakan lebih lanjut, sesuai dengan keperluannya. Di samping itu terdapat juga kapak pendek (*hanche courte*). Bentuknya kira-kira setengah lingkaran dan menyerupai kapak genggam, cara membuatnya dengan memukul dan memecahkan batu tanpa diasah. Sisi tajamnya terdapat pada sisi yang lengkung.

Selain kapak-kapak tersebut, pada kebudayaan ini ditemukan juga batu penggiling (*pipisan*) beserta landasannya.

Pipisan ini ternyata tidak hanya digunakan untuk menggiling makanan, tetapi juga dipergunakan untuk menghaluskan cat merah sebagaimana terlihat dari bekas-bekasnya. Belum ditemukan kepastian untuk apa cat merah tersebut. Namun banyak yang beranggapan bahwa pemakaiannya berhubungan dengan keagamaan, yakni hal-hal mistis yang dilakukan oleh manusia. Warna merah sebagai simbol atas darah manusia. Cat merah tersebut diulaskan ke badan, sebagaimana masih menjadi kebiasaan berbagai suku bangsa dengan maksud agar

kekuatannya/ tenaganya bertambah. Pendukung kebudayaan *Kjokkenmoddinger* ialah ras Papua Melanesia.

2) *Abris Sous Roche*

Hasil penemuan kedua dari kebudayaan Mesolitikum adalah "*abris sous roche*" yaitu gua yang dipakai sebagai tempat tinggal manusia praaksara. Gua-gua tersebut sebenarnya lebih menyerupai ceruk-ceruk di dalam batu karang yang cukup untuk memberi perlindungan terhadap hujan dan panas. Di dalam dasar gua tersebut terdapat banyak peninggalan kebudayaan, mulai dari masa Palaeolitikum hingga Neolitikum, namun sebagian besar berasal dari zaman Mesolitikum.

Penelitian pertama terhadap *Abris Sous Roche* dilakukan oleh Dr. P.V. Stein Callencels (1928-1931) di Gua Lawa dekat Sampung - Ponorogo. Di tempat tersebut ditemukan alat-alat kebudayaan dari zaman Palaeolitikum hingga zaman logam yang berupa *flake*, batu penggiling, ujung panah dari batu, kapak, alat dari tulang dan tanduk binatang, serta alat dari perunggu dan besi. Penemuan terbanyak adalah alat-alat dari tulang dan tanduk binatang, sehingga kebudayaan tersebut terkenal sebagai *Sampung Bone Culture*.

Tokoh lain yang mengadakan penelitian *Abris Sous Roche* ialah Van Heekern dengan pusat penelitiannya berada di Besuki

dan Bojonegoro. Pendukung kebudayaan *Abris Sous Roche* adalah ras Papua Melanesia.

c. Zaman Batu Muda (Neolitikum)

Kebudayaan Neolitikum adalah kebudayaan batu baru dengan bercirikan peralatan kehidupan yang lebih baik karena mengalami proses pengasahan sehingga teksturnya lebih halus. Pada masa ini manusia mulai bercocok tanam bersamaan dengan berkembangnya kemahiran mengasah (mengupam) alat-alat batu serta mulai dikenalnya teknologi pembuatan tembikar. Dengan demikian, masa ini telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, yakni perubahan dari kehidupan *food gathering* menjadi *food producing*. Hasil dari kebudayaan neolitikum, di antaranya ialah kapak persegi, kapak lonjong, alat serpih, gerabah, dan perhiasan .

1) Kapak Persegi

Kapak persegi kebanyakan terbuat dari batu api yang keras atau chalsedon, dan berbentuk persegi panjang atau trapesium. Terdapat berbagai ukuran, mulai dari yang besar yaitu beliung atau cangkul untuk mengerjakan sawah, hingga yang kecil yaitu semacam kapak untuk mengerjakan kayu. Pemakaiannya tidak lagi digenggam, melainkan telah mempergunakan tangkai kayu sehingga memberikan kekuatan yang lebih besar.

Daerah penemuan kapak persegi pada umumnya tersebar di Indonesia bagian barat seperti Lahat, Palembang, Bogor,

Sukabumi, Kerawang, Tasikmalaya, dan Pacitan. Hal tersebut disebabkan penyebaran kapak persegi dari daratan Asia ke Indonesia melalui jalur barat (Sumatera-Jawa-Bali-Nusa Tenggara-Sulawesi). Pusat pembuatannya antara lain di Lahat, Palembang, Bogor, Sukabumi, Tasikmalaya, dan Pacitan.

2) Kapak Lonjong

Nama kapak lonjong didasarkan atas penampangnya yang berbentuk lonjong, dan bentuk kapaknya bulat telur. Ujungnya yang runcing dipergunakan sebagai tangkai dan ujung lainnya yang bulat diasah hingga tajam. Terdapat dua macam kapak lonjong, yaitu *Walzenbeil* (berukuran besar) yang banyak ditemukan di Irian sehingga dinamakan Neolitikum Papua, dan *Kleinbeil* (berukuran kecil) yang banyak ditemukan di kepulauan Tanimbar dan Seram.

Hingga abad ke-20, kapak lonjong masih digunakan di Irian Jaya terutama di daerah terpencil dan terasing. Di luar Indonesia kapak lonjong banyak ditemukan di Birma, Cina, dan Jepang, sehingga dapat diperkirakan penyebaran kapak lonjong melalui Indonesia Timur, yaitu daratan Asia-Jepang-Philipina-Minahasa-Irian Jaya.

Selain ditemukan jenis kapak, juga ditemukan berbagai perhiasan seperti gelang, kalung, manik-manik dan batu akik.

Disamping itu mereka juga telah pandai membuat tembikar (periuk belanga).

3) Alat Serpih

Alat serpih dibuat dengan cara memukul bongkahan batu menjadi pecahan-pecahan kecil yang berbentuk segitiga, trapesium, atau setengah bulat. Alat ini tidak dikerjakan lebih lanjut dan digunakan sebagai alat pemotong atau penusuk. Alat serpih yang dikerjakan lebih lanjut dapat dijadikan sebagai mata panah dan ujung tombak.

4) Gerabah

Pada masa ini, manusia sudah dapat membuat benda-benda dari tanah liat yang dibakar. Benda ini disebut tembikar atau gerabah. Hanya saja pembuatannya sangat sederhana. Gerabah hanya dibuat dengan tangan tanpa bantuan roda pemutar seperti sekarang. Hasilnya berupa kendi, mangkuk, periuk belanga dan manik-manik.

5) Perhiasan

Perhiasan pada zaman bercocok tanam umumnya terbuat dari batu, tembikar dan kulit kerang. Perhiasan semacam ini banyak ditemukan di daerah Jawa Barat dan Jawa Tengah. Jenis perhiasan tersebut antara lain gelang, kalung, manik-manik dan anting.

B. Kerangka Berpikir

Kandungan materi sejarah yang ada pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X, yaitu mengenai kehidupan masyarakat Indonesia masa praaksara merupakan salah satu materi yang termasuk ke dalam kategori sulit. Banyak istilah asing seperti *Palaeolithikum*, *Nomaden*, *Sedenter*, *Flakes*, dan sebagainya yang sulit untuk dipahami. Oleh karenanya guru dibutuhkan untuk dapat menjelaskan pengertian-pengertian dan menggambarkan bagaimana bentuk serta proses kehidupan manusia purba tersebut. Namun penjelasan guru secara konvensional saja dirasa kurang cukup, karena siswa hanya menyerap informasi dengan mendengarkan tanpa mampu membayangkan bagaimana bentuk kehidupan manusia purba yang sebenarnya. Oleh karenanya, diperlukan sebuah proses pembelajaran di mana siswa tidak hanya mendengar dan membaca saja.

Transfer pengetahuan/ informasi melalui membaca dan mendengar tentunya masih kurang efektif jika dibandingkan dengan kegiatan belajar yang lain. Wyatt dan Looper (1999) memberikan gambaran persentase penerimaan informasi dalam sebuah kerucut. Kerucut tersebut menempatkan kegiatan membaca dalam urutan teratas dengan jumlah penyerapan informasi hanya sekitar 10%. Selanjutnya kegiatan mendengarkan dengan persentase penyerapan informasi sebesar 20%, melihat (gambar, video/film, demonstrasi) sebesar 30%, terlibat dalam diskusi sebesar 50%, menyajikan/ presentasi sebesar 70%, bermain peran/ melakukan simulasi/ mengerjakan hal-hal yang nyata sebesar 90%. Hal ini

menggambarkan betapa banyak inovasi yang harus dilakukan oleh guru agar sebuah pembelajaran dapat diserap informasinya secara maksimal oleh siswa.

Sebuah pembelajaran kooperatif akan memberikan ruang bagi siswa untuk lebih bersosialisasi bersama teman sekelasnya dan membimbingnya agar memiliki sifat tanggung jawab. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk belajar bersama-sama. Setiap siswa di dalam kelompok bertanggung jawab terhadap pemahaman setiap anggota kelompoknya. Pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually*) akan menjadikan pembelajaran semakin efektif dan bermakna. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran model SAVI, siswa memanfaatkan indera yang dimilikinya untuk menyerap informasi sehingga penerimaan informasi tidak sekedar berasal dari membaca dan mendengarkan saja.

Somatic berarti bahwa siswa dalam belajar harus melibatkan gerakan tubuh ataupun aktivitas fisik. *Auditory* berarti siswa belajar melalui kegiatan mendengarkan dan menyampaikan informasi. *Visualization* berarti bahwa siswa belajar dengan mengamati dan menggambarkan, serta *Intellectually* yang berarti siswa belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir. Pembelajaran SAVI ini diterapkan untuk dapat meningkatkan proses penyerapan informasi yang sejalan dengan kerucut pengalaman Wyatt & Loper. Peningkatan pengalaman

belajar serta penyerapan informasi akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 01. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Pembelajaran kooperatif tipe SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually*) pada pembelajaran Sejarah Indonesia materi kehidupan masyarakat Indonesia masa praaksara akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa terdapat hubungan antara pembelajaran kooperatif tipe SAVI dan hasil belajar sejarah siswa. Analisis data *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe SAVI pada hasil belajar sejarah siswa. Hal ini berarti bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe SAVI berpengaruh secara langsung terhadap hasil belajar sejarah siswa. Kelas kontrol yang tidak menerapkan pembelajaran kooperatif tipe SAVI memiliki hasil belajar dengan persentase ketuntasan siswa klasikal hanya sebesar 34,375%, sangat berbeda jauh dengan kelas eksperimen yang memiliki persentase ketuntasan siswa klasikal sebesar 81,25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe SAVI berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar sejarah siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe SAVI dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Guru diharapkan lebih dapat melakukan variasi baik dalam media maupun aktivitas pembelajaran agar siswa antusias dalam proses pembelajaran.
3. Tetap melakukan kontrol waktu agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2008. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/ Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah/ Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/SMK/MA/MAK): Mata pelajaran sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana.
- Meier, Dave. 2003. *The Accelerated Learning Handbook: Panduan kreatif dan efektif merancang program pendidikan dan pelatihan*. Bandung: Kaifa.
- Purwanto, M. Ngalim. 2006. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rofiq, M. Nafiur. 2012. *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Dalam Jurnal Falasifa. Vol. 1. No. 1. Hal. 1.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, E. Robert. 2010. *Cooperative Learning: Teori, riset, & praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soegito, Ari Tri. 2013. *Nasionalisme Wawasan Kebangsaan dan Karakter Bangsa*. Semarang: Widya Karya.

- Subagyo. 2010. *Hubungan Internasional: Dalam perspektif sejarah*. Semarang: Widya Karya.
- _____. 2011. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Widya Karya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan: Dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.