



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN TEMA
“TEMPAT TINGGALKU” MELALUI MODEL SAVI
DENGAN METODE PERMAINAN PADA SISWA
KELAS IVB SD LABSCHOOL UNNES**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Ribka Rahayu

1401410394

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2014**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini

nama : Ribka Rahayu

NIM : 1401410394

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema “Tempat Tinggalku”
melalui Model SAVI dengan Metode Permainan pada Siswa
Kelas IVB SD Labschool Unnes

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan bukan jiplakan dari karya tulisan orang lain. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 30 Juni 2014

Peneliti



Ribka Rahayu

NIM 1401410394

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Ribka Rahayu NIM 1401410394, berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema ‘Tempat Tinggalku’ melalui Model SAVI dengan Metode Permainan pada Siswa Kelas IVB SD Labschool Unnes” telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada
hari : Selasa
tanggal : 22 Juli 2014

Semarang, 30 Juni 2014

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD



Dra. Hartati, M.Pd

NIP 195510051980122001

Dosen Pembimbing



Drs. A. Busyairi, M.Ag.

NIP. 195801051987031001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi oleh Ribka Rahayu NIM 1401410394, berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema ‘Tempat Tinggalku’ melalui Model SAVI dengan Metode Permainan pada Siswa Kelas IVB SD Labschool Unnes” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada

hari : Selasa

tanggal : 22 Juli 2014



Ketua,
Drs. Hardjono, M.Pd.

NIP. 195108011979031007

Panitia Ujian Skripsi

Sekretaris

Drs. Moch. Ichsan, M.Pd.

NIP. 195006121984031001

Pembimbing Utama

Drs. A. Busyairi, M.Ag.

NIP. 195801051987031001

Penguji I

Drs. Purnomo, M.Pd.

NIP. 196703141992031005

Penguji II

Drs. Jaino, M.Pd.

NIP. 195408151980031004

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

Manusia bisa bermimpi apa saja, karena semua yang bisa kita khayalkan adalah sesuatu yang mungkin kita gapai. Kekuatan dan kepintaran adalah modal. Tapi tidak ada yang lebih dahsyat dari keberanian dan ketekunan.

(Merry Riana)

Manusia dapat berhasil mencapai puncak kesuksesan karena kekuatan yang dimiliki dari dalam dirinya sendiri. P.O.W.E.R! *Positive, Optimist, Willingness, Enthusiasm, Refill.*

(Deassy M. Destiani)

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan kepada

Ayah dan Ibuku

Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema ‘Tempat Tinggalku’ melalui Model SAVI dengan Metode Permainan pada Siswa Kelas IVB SD Labschool Unnes”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Universitas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan Strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Harjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
3. Dra. Hartati, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penyelesaian skripsi.
4. Drs. A. Busyairi, M.Ag., Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan arahan serta motivasi kepada peneliti dalam menyusun skripsi.
5. Drs. Purnomo, M.Pd., Dosen Penguji I yang telah menguji dan memberikan arahan serta motivasi kepada peneliti dalam menyusun skripsi
6. Drs. Jaino, M.Pd., Dosen Penguji II yang telah menguji dan memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti dalam menyusun skripsi.
7. Muhamad Taufiq, S.Pd., M.Pd., Kepala SD Labschool Unnes yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti.
8. Kurnia Widi Haryono, S.Si., Guru Kelas IVB SD Labschool Unnes yang menjadi kolaborator dalam melakukan penelitian.
9. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SD Labschool Unnes yang telah bekerjasama dengan baik selama penelitian.

10. Orang tua yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberikan motivasi kepada peneliti.
11. Kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan yang tidak dapat disebutkan peneliti satu per satu.

Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Kiranya skripsi ini dapat bermanfaat dan digunakan dengan baik.

Semarang, 25 Juli 2014

Peneliti

Ribka Rahayu

NIM 1401410394

ABSTRAK

Rahayu, Ribka. 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema “Tempat Tinggalku” melalui Model SAVI dengan Metode Permainan pada Siswa Kelas IVB SD Labschool Unnes.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. A. Busyairi, M.Ag. 486 halaman.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IVB SD Labschool Unnes, ditemukan permasalahan pembelajaran bahwa guru belum menerapkan strategi belajar yang inovatif, variatif dan mengotimalkan potensi siswa, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, hasil belajar khususnya muatan pelajaran IPA rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar muatan pelajaran IPA dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes? Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar muatan pelajaran IPA dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode Permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes.

Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam 2 siklus, dengan 2 pertemuan pada setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVB SD Labschool Unnes. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) keterampilan guru pada siklus I mendapat skor 20,5 dengan kriteria baik meningkat pada siklus II dengan skor 29,5 dengan kriteria sangat baik, (2) aktivitas siswa pada siklus I mendapat skor 14,41 dengan kriteria baik meningkat pada siklus II dengan skor 21,03 dengan kriteria sangat baik, (3) hasil belajar siswa muatan pelajaran IPA untuk ranah sikap yaitu sikap spiritual mendapat 6,96 dengan kriteria baik pada siklus I kemudian meningkat menjadi 10,38 dengan kriteria sangat baik pada siklus II, dan sikap sosial mendapatkan 7,43 dengan kriteria baik pada siklus I kemudian meningkat menjadi 10,55 dengan kriteria sangat baik pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal ranah pengetahuan pada siklus I sebesar 54,17% meningkat menjadi 85,71% pada siklus II, sedangkan pada ranah keterampilan pada siklus I sebesar 33,33% meningkat menjadi 90,48% pada siklus II.

Simpulan dari penelitian ini adalah melalui model SAVI dengan metode permainan meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes. Saran dari penelitian ini adalah model SAVI dengan metode permainan dapat dijadikan alternative model pembelajaran dalam kurikulum 2013 dengan mengembangkan metode dan keterampilan mengajar, permainan, materi, serta media yang digunakan pada pembelajaran dan dalam muatan pelajaran apapun.

Kata kunci: kualitas pembelajaran, model SAVI, metode permainan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan dan Pemecahan Masalah	9
1.2.1 Perumusan Masalah	9
1.2.2 Pemecahan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Hakikat Belajar	15
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	17
2.1.3 Kualitas Pembelajaran	19
2.1.3.1 Keterampilan Guru.....	21
2.1.3.2 Aktivitas Siswa	31
2.1.3.3 Hasil Belajar.....	33
2.1.4 Pembelajaran Tema Tempat Tinggalku pada Kurikulum 2013.....	39
2.1.4.1 Kurikulum 2013	39

2.1.4.2	Pembelajaran Tema dalam Kurikulum 2013	42
2.1.4.3	Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013	45
2.1.4.4	Muatan Pelajaran IPA dalam Tema Tempat Tinggalku	49
2.1.4.5	Penilaian Autentik.....	54
2.1.5	Model SAVI.....	55
2.1.5.1	Komponen Model SAVI.....	56
2.1.5.2	Tahapan Model SAVI.....	58
2.1.5.3	Karakteristik, Prinsip, dan Tujuan Model SAVI	59
2.1.6	Metode Permainan	61
2.1.7	Model SAVI dengan Metode Permainan.....	66
2.1.7.1	Teori yang mendukung Model SAVI dengan Metode Permainan.....	66
2.1.7.2	Pengertian Model SAVI dengan Metode Permainan.....	69
2.1.7.3	Karakteristik Model SAVI dengan Metode Permainan	71
2.1.7.4	Kelebihan Model SAVI dengan Metode Permainan	75
2.1.8	Hubungan Variabel Tindakan dengan Variabel Masalah	76
2.2	Kajian Empiris	77
2.3	Kerangka Berpikir.....	80
2.4	Hipotesis Tindakan	82
BAB III METODE PENELITIAN.....		83
3.1	Subjek Penelitian	83
3.2	Variabel Penelitian.....	83
3.3	Tempat Penelitian	84
3.4	Prosedur Penelitian	84
3.4.1	Tahap Perencanaan	85
3.4.2	Tahap Pelaksanaan.....	86
3.4.3	Tahap Observasi.....	86
3.4.4	Tahap Refleksi	87
3.5	Siklus Penelitian.....	87
3.5.1	Siklus I	87
3.5.1.1	Perencanaan	87
3.5.1.2	Pelaksanaan.....	88

3.5.1.3	Observasi.....	93
3.5.1.4	Refleksi	93
5.1.2	Siklus II.....	94
3.5.2.1	Perencanaan	94
3.5.2.2	Pelaksanaan.....	95
3.5.2.3	Observasi.....	99
3.5.2.4	Refleksi	99
3.6	Data dan Teknik Pengumpulan Data	100
3.6.1	Sumber Data.....	100
3.6.2	Jenis Data	100
3.6.2.1	Data Kuantitatif.....	100
3.6.2.2	Data Kualitatif.....	100
2.6.3	Teknik Pengumpulan Data.....	101
3.6.3.1	Tes.....	101
3.6.3.2	Observasi	101
3.6.3.3	Catatan Lapangan.....	101
3.6.3.4	Dokumentasi	102
3.6.4	Validitas Alat Pengumpul Data	102
3.6.4.1	Tes.....	102
3.6.4.2	Nontes	102
3.7	Teknik Analisis Data.....	103
3.7.1	Teknik Analisis Data Kuantitatif	103
3.7.2	Teknik Analisis Data Kualitatif	106
3.8	Indikator Keberhasilan.....	108
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		110
4.1	Hasil Penelitian	110
4.1.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	110
4.1.1.1	Perencanaan	110
4.1.1.2	Pelaksanaan.....	114
4.1.1.3	Observasi.....	130
4.1.1.4	Refleksi	155

4.1.1.5	Revisi	156
4.1.2	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	157
4.1.2.1	Perencanaan	157
4.1.2.2	Pelaksanaan.....	168
4.1.2.3	Observasi.....	180
4.1.2.4	Refleksi	204
4.2	Pembahasan.....	206
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	206
4.2.1.1	Pemaknaan Hasil Observasi Keteampilan Guru Siklus I dan Siklus II	206
4.2.1.2	Pemaknaan Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	221
4.2.1.3	Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran IPA Siklus I dan Siklus II.....	229
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	246
BAB V PENUTUP.....		250
5.1	Simpulan	250
5.2	Saran	251
DAFTAR PUSTAKA		253
LAMPIRAN		258

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Langkah Pembelajaran Model SAVI menggunakan Metode Permainan.....	11
Tabel 2.1	Penerapan Pendekatan Saintifik pada Langkah Pembelajaran Model SAVI menggunakan Metode Permainan	49
Tabel 2.2	Pemetaan Kompetensi Dasar Setiap Muatan Pelajaran pada Tema Tempat Tinggalku	50
Tabel 2.3	Sistem Sosial Model SAVI menggunakan Metode Permainan.....	71
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar	105
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Tingkat Keberhasilan	107
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian Keterampilan Guru.....	107
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	118
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	130
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	138
Tabel 4.3	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Spiritual pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	145
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Sosial pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	148
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	152
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	154
Tabel 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	180
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	187
Tabel 4.9	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Spiritual pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II.....	194
Tabel 4.10	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Sosial pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II.....	198
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II	201

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II	203
Tabel 4.13 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I dan II	207
Tabel 4.14 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II	221
Tabel 4.15 Data Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Spiritual pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II	230
Tabel 4.16 Data Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II	238
Tabel 4.17 Data Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II	242

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Taksonomi Hasil Belajar pada Ranah Afektif, Kognitif, Psikomotor.....	33
Gambar 2.2	Kerangka Berfikir	80
Gambar 3.1	Siklus PTK menurut Kurt Lewin.....	84
Gambar 4.1	Siswa melakukan permainan tebak informasi	114
Gambar 4.2	Proses pengolahan sampah yang digunakan.....	116
Gambar 4.3	Guru membimbing siswa saat berdiskusi membuat alur pengolahan sampah	117
Gambar 4.4	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok.....	118
Gambar 4.5	Siswa melakukan permainan tekateki silang	119
Gambar 4.6	Guru menyampaikan materi keunikan daerah lain menyimak	123
Gambar 4.7	Antusiasme siswa menyampaikan hasil dari permainan bola ceriwis.....	124
Gambar 4.8	Siswa mencari informasi terkait pembudidayaan terumbu karang	126
Gambar 4.9	Contoh hasil diskusi oleh kelompok 1 yang diketuai DM	128
Gambar 4.10	Salah satu perwakilan kelompok 6, AD menuliskan nomor kelompok sebagai tanda atas jawaban benar	129
Gambar 4.11	Siswa melakukan apersepsi membuat kapal dari kertas lipat.....	159
Gambar 4.12	Contoh papan kelompok dengan stiker motion sebagai poin.....	160
Gambar 4.13	Siswa menyaksikan video tentang pasar terapung	162
Gambar 4.14	Salah satu siswa, DV menyampaikan hasil permainan kertas kritis.....	163
Gambar 4.15	Aktivitas pada saat diskusi pembuatan kapal dalam permainan insiyur kapal	164
Gambar 4.16	Siswa mempresentasikan hasil diskusi/permainan insiyur kapal	165
Gambar 4.17	Guru mengkondisikan siswa di luar kelas sebelum memulai permainan lintasan layang	166

Gambar 4.18	Kelompok 4 (DT) membuat layang-layang dalam permainan lintasan layang	167
Gambar 4.19	Aktivitas siswa pada kegiatan penutup.....	169
Gambar 4.20	Siswa mencoba <i>squat thrust</i> dan lompat tali	171
Gambar 4.21	Siswa melakukan permainan lintasan estafet	172
Gambar 4.22	Siswa mendapat materi/informasi permainan tradisional.....	172
Gambar 4.23	Siswa mencoba membuat untaian karet yang digunakan bermain lompat tali.....	173
Gambar 4.24	Aktivitas dan suasana dalam kegiatan diskusi dan permainan ulat cerdas	174
Gambar 4.25	Siswa mempresentasikan hasil diskusi/permainan ulat cerdas	175
Gambar 4.26	Guru membagikan stiker untuk poin kelompok sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja siswa	176
Gambar 4.27	Guru membagikan batang daun singkong kepada siswa.....	177
Gambar 4.28	Aktivitas siswa membuat wayang dari batang daun singkong	177
Gambar 4.29	Siswa melakukan permainan bingo hooray	179
Gambar 4.30	Siswa melakukan kegiatan penutup.....	180

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	137
Diagram 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	144
Diagram 4.3	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Spiritual pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	148
Diagram 4.4	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Sosial pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	151
Diagram 4.5	Ketuntasan Klasikal Siswa Ranah Pengetahuan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	153
Diagram 4.6	Ketuntasan Klasikal Siswa Ranah Keteampilan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	155
Diagram 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	186
Diagram 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	193
Diagram 4.9	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Spiritual pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II	197
Diagram 4.10	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Sosial pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I	200
Diagram 4.11	Ketuntasan Klasikal Siswa Ranah Pengetahuan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II	202
Diagram 4.12	Ketuntasan Klasikal Siswa Ranah Keteampilan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus II	204
Diagram 4.13	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I dan II.....	209
Diagram 4.14	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II.....	221
Diagram 4.15	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Spiritual pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I dan II.....	231
Diagram 4.16	Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Sosial pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I dan II.....	231

Diagram 4.17 Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I dan II.....	238
Diagram 4.18 Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan pada Muatan Pelajaran IPA Siklus I dan II.....	243

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	259
Lampiran 2	Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru	262
Lampiran 3	Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa	263
Lampiran 4	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	264
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	267
Lampiran 6	Lembar Catatan Lapangan	270
Lampiran 7	Jaring Tema Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	271
Lampiran 8	Silabus Siklus I Pertemuan I	272
Lampiran 9	RPP beserta perangkat pembelajaran Siklus I Pertemuan I	278
Lampiran 10	Jaring Tema Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	319
Lampiran 11	Silabus Siklus I Pertemuan II	320
Lampiran 12	RPP beserta perangkat pembelajaran Siklus I Pertemuan II	327
Lampiran 13	Jaring Tema Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	365
Lampiran 14	Silabus Siklus II Pertemuan I	366
Lampiran 15	RPP beserta perangkat pembelajaran Siklus II Pertemuan I	370
Lampiran 16	Jaring Tema Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	402
Lampiran 17	Silabus Siklus II Pertemuan II	403
Lampiran 18	RPP beserta perangkat pembelajaran Siklus II Pertemuan II	409
Lampiran 19	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	449
Lampiran 20	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	450
Lampiran 21	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	452
Lampiran 22	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Siklus I	454
Lampiran 23	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus I	458
Lampiran 24	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan Siklus I	459
Lampiran 25	Catatan Lapangan Siklus I	460
Lampiran 26	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	464

Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	
Pertemuan I.....	465
Lampiran 28 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	
PertemuanII.....	467
Lampiran 29 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Siklus II	469
Lampiran 30 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus II.....	473
Lampiran 31 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan Siklus II	474
Lampiran 32 Catatan Lapangan Siklus II.....	475
Lampiran 33 Surat-surat Penelitian.....	479
Lampiran 34 Foto-foto Penelitian	481

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab III pasal 4 menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut kemudian diwujudkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses yang menyatakan bahwa proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah (sikap, pengetahuan, keterampilan) secara utuh/holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya sehingga melahirkan kualitas peserta didik yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, keterampilan (Lampiran).

Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum mencantumkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi, kemampuan baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup dan untuk bermasyarakat, bernegara (lampiran). Oleh karena itu kegiatan pembelajaran yang dilakukan seyogyanya diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan.

Dengan demikian, proses pembelajaran yang memberdayakan semua potensi peserta didik dan diarahkan pada pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh/holistik dapat menciptakan dan meningkatkan kualitas peserta didik dengan penguasaan sikap, pengetahuan, keterampilan secara utuh.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah, pelaksanaan kurikulum sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah dilakukan melalui pendekatan tematik terpadu/ tematik integratif dari kelas I-VI (Lampiran). Pembelajaran tematik integratif yang merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Permendikbud, 2013). Tema merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi inti pembicaraan atau pembahasan dalam kegiatan pembelajaran (Hajar, 2013). Penggunaan tema yang tepat dalam pembelajaran membantu peserta didik dalam menguasai berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran, menumbuhkan kreativitas, dan semangat belajar serta menciptakan pembelajaran yang utuh/holistik.

Pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013 dilakukan dengan mengaitkan dan memadukan berbagai muatan pelajaran, salah satunya adalah muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA atau *nature science* adalah pengetahuan yang berhubungan dengan alam semesta dan segala isinya termasuk dengan peristiwa yang terjadi di alam dan teknologi (Samatowa,2011). Sund (dalam Samatowa,2011:11) juga menambahkan bahwa sains merupakan

kumpulan pengetahuan dan juga kumpulan proses. Sependapat dengan Sund, Djojosoediro (2012:6) menyatakan bahwa IPA memiliki empat unsur yaitu produk, proses, aplikasi dan sikap. Sehingga dapat dipahami bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang terdiri dari fakta-fakta, konsep-konsep, dan teori-teori serta memiliki metode atau proses ilmiah yang terdiri dari pengamatan, pemahaman, penyelidikan, percobaan, pengambilan kesimpulan tentang alam semesta dan segala isinya. Proses ilmiah inilah yang akan mengembangkan sikap ingin tahu, cara berpikir logis dan mendorong kreativitas siswa dalam mengembangkan potensi dan menguasai kompetensi dalam pembelajaran.

Pengintegrasian muatan pelajaran IPA dan muatan pelajaran lainnya dalam pembelajaran tematik integratif perlu menerapkan beberapa prinsip agar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai yakni berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, estetika, etika, logika, kinestetika, dan menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna (Kemendikbud, 2013).

Sependapat dengan hal tersebut, Trianto (2010) menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik berpusat pada siswa, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Artinya, pembelajaran tematik menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan minat dan kemampuan siswa termasuk

gaya belajarnya sehingga siswa termotivasi untuk terus-menerus belajar dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Lebih lanjut, Hamdani (2011: 100) menegaskan bahwa dalam konstruktivisme, belajar haruslah menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Teori konstruktivisme menyatakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif merupakan suatu proses membangun pengetahuan melalui serangkaian pengalaman. Dengan demikian paradigma pembelajaran bukan lagi dalam rangka pemindahan pengetahuan dari guru ke siswa, namun siswa sendiri yang membangun pengetahuan itu sehingga peranan guru dalam pembelajaran adalah sebagai motivator, mediator, dan fasilitator.

Sementara itu, hasil belajar yang optimal dapat dilihat dan ditinjau dengan menerapkan penilaian yang menyeluruh. Salah satu penilaian yang diusung dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah penilaian autentik. Kunandar (2013:35) menyatakan bahwa penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang ada di Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Penilaian autentik akan mengukur dan memperhatikan keseimbangan penilaian kompetensi baik sikap, pengetahuan, keterampilan secara menyeluruh berdasarkan proses dan hasil yang disesuaikan dengan perkembangan karakteristik siswa.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran seyogyanya guru sebagai motivator, mediator, dan fasilitator menerapkan pembelajaran yang

aktif, menyenangkan, sesuai dengan kemampuan/gaya belajar siswa melalui berbagai strategi/metode pembelajaran dengan memperhatikan/mengembangkan materi maupun media pembelajaran. Sehingga, siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri dan terlibat aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, intelektual, dan emosional, serta hasil belajar yang optimal dapat terwujud baik pada kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan catatan lapangan di SD Labschool Unnes dalam proses pembelajaran tema khususnya pada siswa kelas IVB, ditemukan beberapa masalah diantaranya guru hanya mengacu buku petunjuk guru yang telah disediakan tanpa memodifikasi atau menerapkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif yang dapat lebih mengaktifkan siswa, guru kurang mengoptimalkan penggunaan media atau peraga pembelajaran yang mendukung. Guru juga belum sepenuhnya menerapkan penilaian autentik dalam pembelajaran artinya dalam pembelajaran guru belum menilai sikap dan keterampilan. Kegiatan diskusi pun tidak sepenuhnya efektif, keterlibatan siswa dalam pembelajaran pun kurang, serta beberapa siswa membuat kegaduhan dalam pembelajaran. Beberapa siswa kurang memperhatikan pelajaran seperti bermain sendiri, berbicara dengan teman, mengantuk, mencoret-coret buku, dan melamun selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, siswa tidak menggunakan seluruh potensi dan indra yang dimiliki dalam pembelajaran.

Fakta tersebut berdampak pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema belum mencapai target yang diharapkan, yaitu belum seluruhnya mencapai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan diketahui bahwa hasil belajar muatan IPA KD 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat masih belum optimal, terdapat 18 dari 24 siswa (75%) yang memperoleh nilai di bawah KKM, yaitu 75. Jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar ialah 6 dari 24 siswa (25%). Nilai terendah ialah 31,6 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 78,9.

Meninjau kenyataan tersebut, untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di kelas IVB SD Labschool Unnes, peneliti bersama tim kolaborator melakukan suatu tindakan guna memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong peran keterampilan guru serta aktivitas siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat. Model SAVI dengan metode permainan digunakan peneliti bersama tim kolaborator sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Model SAVI dengan metode permainan mengajak siswa untuk mengoptimalkan potensi, indra dan intelektual dalam pembelajaran yang menyenangkan

Model SAVI dengan metode permainan dalam pembelajaran di kurikulum 2013 diterapkan pada pembelajaran tematik integratif dan juga disesuaikan dengan pendekatan saintifik yang diusung dalam kurikulum 2013. Pendekatan saintifik mengarahkan agar siswa aktif mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan hasil dalam setiap pembelajarannya. Dengan demikian, pembelajaran SAVI menggunakan metode permainan dalam penelitian ini, pada pelaksanaannya selain melibatkan seluruh potensi, indra dan intelektual dalam

pembelajaran yang menyenangkan namun juga melibatkan proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan hasil dalam kegiatan belajar siswa.

Model pembelajaran SAVI mengutamakan aktivitas dan peran siswa dalam belajar. Model pembelajaran SAVI menyatakan bahwa belajar paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap keluasaan pribadi. Keuntungan model pembelajaran SAVI (Meier, 2002) antara lain (1) merangsang hubungan pikiran dan tubuh yang kemudian menciptakan suasana belajar yang membangkitkan motivasi; (2) membantu pembelajar melihat inti masalah dan memecahkan masalah.

Selain itu, model SAVI akan dikolaborasikan dengan metode permainan. Ismail (2009:36) menyatakan bahwa cara belajar yang paling efektif yaitu dengan bermain di dalam kegiatan belajar-mengajar. Bermain mampu mengembangkan motorik, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan di lingkungan, membentuk imajinasi. Metode permainan mempunyai banyak manfaat antara lain: (1) pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipelajari, atau memecahkan masalah; (2) mengembangkan motivasi intrisik; (3) memberikan kesempatan berlatih mengambil keputusan dan mengembangkan pengendalian emosi siswa (Hamdani,2011:281).

Dengan demikian, model SAVI dengan metode permainan merupakan cara yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan seluru potensi, indera, dan intelektual siswa melalui aktivitas bermain.

Adapun kelebihan dari penerapan model SAVI dengan metode permainan adalah: (1) mewujudkan pembelajaran menarik, inspiratif, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan semua indera dan aktivitas intelektual, (2) memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara somatis, auditori, visual, intelektual, (3) siswa lebih bebas dan nyaman dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, (4) menumbuhkan keberanian siswa dalam mengungkapkan gagasan di dalam kelas, (5) membentuk jiwa sosial siswa melalui masyarakat belajar, dan (6) mempermudah pemahaman siswa.

Hasil penelitian sebagai pendukung tindakan yang akan dilakukan diantaranya penelitian oleh Sri Wahyuni Kusumawati dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar” pada tahun 2013. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dengan rata-rata nilai yang diperoleh di siklus I sebesar 70%, siklus II sebesar 77%, dan di siklus III sebesar 85%. Peningkatan keterampilan pemecahan masalah didukung oleh peningkatan aktivitas guru mulai dari siklus I hingga siklus III yakni 73,2%, 84,5%, 89%, serta pada aktivitas siswa yaitu 72.5%, 78,75%, dan 85%.

Selain itu, penelitian oleh Hermuning Puspita Sari dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N Sekaran 01” pada tahun 2013. Penelitian

ini menunjukkan keterampilan guru meningkat dengan data pada siklus I jumlah skor 24 dengan kualifikasi cukup. Siklus II jumlah skor 32 dengan kualifikasi baik. Pada siklus III jumlah skor 37 dengan kualifikasi sangat baik. Aktivitas siswa mengalami peningkatan, siklus I skor rata-rata 24,6 dengan kualifikasi cukup. Pada siklus II skor rata-rata 31,3 dengan kualifikasi baik. Puncaknya pada siklus III skor rata-rata 34,1, dengan kualifikasi sangat baik. Hasil belajar pada siklus I persentase ketuntasan 55,55% dengan nilai rata-rata 66,94. Siklus II meningkat menjadi 72,22%, dengan nilai rata-rata 70. Siklus III persentase ketuntasan 86,11% dengan nilai rata-rata 77,88.

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema ‘Tempat Tinggalku’ melalui Model SAVI dengan metode permainan pada Siswa Kelas IVB SD Labschool Unnes”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil analisis latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes?
2. Bagaimanakah cara meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes?
3. Bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar siswa muatan pelajaran IPA dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Perbaikan pembelajaran akan dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang ada melalui penerapan model SAVI dengan metode permainan. Pembelajaran ini mengkombinasikan tahapan model SAVI (Meier, 2002:103) dan tahapan penggunaan metode permainan (Subagyo, 2010). Selain itu, pembelajaran ini juga memadukan kegiatan dalam pendekatan saintifik yang diusung pada kurikulum 2013 (Permendikbud, 2013).

Langkah perbaikan pembelajaran melalui penerapan model SAVI dengan metode permainan sebagai berikut :

1. Melaksanankan apresepsi.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa.
4. Siswa mendapatkan informasi/ materi.

5. Guru mengkondisikan siswa sebelum melakukan permainan.
6. Siswa melakukan permainan dan berdiskusi kelompok.
7. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok/ permainan
8. Melaksanakan kegiatan penutup.

Tabel 1.1 Langkah Pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan

Kegiatan dalam Pendekatan Saintifik (Permendik bud, 2013)	Tahapan Pembelajaran Model SAVI (Meier, 2002:103)	Tahapan Penggunaan Metode Permainan (Subagyo, 2010)	Langkah pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan	Kegiatan guru pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan	Kegiatan siswa pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan
1. Mengamati, 2. Menanya, 3. Mencoba, 4. Menalar, 5. Mengkomunikasikan hasil	A. Tahap persiapan		1. Melaksanakan apersepsi	1. Melaksanakan apersepsi	1. Memperhatikan apersepsi (mengamati)
		a. Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses pembelajaran	2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	2. Menjelaskan tujuan pembelajaran	2. Memperhatikan penjelasan tujuan pembelajaran (mengamati)
		b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok	3. Guru membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa.	3. Membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa	3. Menjaga kecondusifan pembagian kelompok (mengamati)
		c. Guru membagi/memasang alat dan bahan permainan			
	B. Tahap Penyampaian		4. Siswa mendapatkan informasi/materi	4. Menyampaikan informasi/materi	4. Memperhatikan penyampaian informasi/materi (mengamati, menanya, mencoba)
	C. Tahap Pelatihan	d. Siswa melakukan permainan	5. Guru mengkondisikan siswa sebelum melakukan permainan	5. Mengkondisikan siswa sebelum melakukan permainan	5. Memperhatikan aturan permainan (mengamati)
	e. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari,	6. Siswa melakukan permainan dan berdiskusi kelompok	6. Membimbing dalam permainan dan berdiskusi kelompok	6. Melakukan/berpartisipasi dalam permainan dan berdiskusi kelompok (mengamati, menanya,	

					mencoba, menalar)
D. Tahap penampilan hasil	f. Siswa melaporkan hasil diskusi	7. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok/ permainan	7. Mengkonfirmasi presentasi hasil diskusi/ permainan dan memberikan penguatan	7. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok/ permainan (mengkomunikasikan)	
		8. Melakukan kegiatan penutup	8. Melakukan kegiatan penutup	8. Melakukan kegiatan penutup (mengkomunikasikan)	

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Secara umum tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran tema Tempat Tinggalku melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes.

Secara khusus tujuan penelitian tindakan kelas ini antara lain

- a. Meningkatkan keterampilan guru melalui model SAVI dengan metode permainan dalam pembelajaran tema Tempat Tinggalku pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa melalui model SAVI dengan metode permainan dalam pembelajaran tema Tempat Tinggalku pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes.
- c. Meningkatkan hasil belajar melalui model SAVI dengan metode permainan dalam pembelajaran tema Tempat Tinggalku pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan pendidikan dengan menerapkan model dan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif dalam pembelajaran tematik integratif pada jenjang pendidikan dasar. Selain itu juga memberikan gambaran tentang model SAVI dengan metode permainan untuk peningkatan kualitas pembelajaran pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes khususnya di kurikulum 2013 ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Penerapan Model SAVI dengan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas, memberikan pertanyaan, memberikan variasi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru SD dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih konkrit, aktif, menyenangkan pada kurikulum 2013 ini.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Penerapan model SAVI dengan metode permainan diharapkan dapat memberikan ruang lebih bagi aktivitas siswa selama pembelajaran tematik, menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain, mengoptimalkan seluruh aktivitas tubuh dan pikiran untuk menghasilkan kegiatan yang bermakna dalam pembelajaran, serta menguji kemampuan untuk bekerjasama dan mengambil keputusan.

1.4.2.3 Bagi Lembaga

Penerapan model SAVI dengan metode permainan di SD Labschool Unnes diharapkan dapat memberikan ide kreatif bagi para guru agar menerapkan model pembelajaran yang variatif dan bermakna dalam pembelajaran di Kurikulum 2013, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan di SD Labschool Unnes.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Slameto (2010:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2007:1.5) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, dan attitudes*. Kemampuan, keterampilan, dan sikap diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan selama proses belajar sepanjang hayat.

Crow&crow (dalam Kunandar, 2013:313) juga menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kebiasaan, pengetahuan, dan sikap. Oleh karena itu, proses belajar tidak hanya memfokuskan pada penguasaan kemampuan/ pengetahuan saja, namun juga sikap dan keterampilan.

Dave Meier (2002) menyatakan bahwa belajar sebagai aktivitas seluruh pikiran/tubuh dan program belajar yang menyediakan lingkungan belajar yang kaya pilihan dan cocok untuk seluruh gaya belajar sehingga belajar bukanlah mengumpulkan informasi secara pasif, melainkan menciptakan pengetahuan secara aktif.

Menurut paham konstruktivisme, belajar adalah proses merefleksikan pengalaman, membangun, dan mengkonstruksi pemahaman sehingga terbentuk konsep pengetahuan (Suyono,2011: 105).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mental dan aktivitas seluruh pikiran/tubuh yang berlangsung untuk menciptakan pengetahuan secara aktif dan mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan merefleksikan pengalaman yang diterima, membangun, dan mengkonstruksi pemahaman yang dimiliki. Pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap tersebut akan diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan selama proses belajar berlangsung dalam diri pembelajar sepanjang hayat.

Ciri-ciri belajar (Darsono dalam Hamdani,2011:22) dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar.
- b. Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individual.
- c. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.

d. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Faktor intern dan faktor ekstern mempengaruhi. Faktor intern diartikan sebagai faktor yang berasal dari dalam diri pembelajar, termasuk gaya belajar yang digunakan pembelajar. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri pembelajar namun berpengaruh juga dalam proses belajar. Berkenaan dengan hal tersebut, analisis tentang faktor intern dan ekstern dapat membantu individu untuk mengenali dirinya sendiri serta lingkungannya sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan baik (Slameto, 2010).

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Gagne (dalam Sanjaya, 2011:102) menyatakan bahwa mengajar merupakan bagian dari pembelajaran, dimana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Pembelajaran menurut Winataputra (2007:1.18) adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Sementara itu, dalam proses pembelajaran di SD, Yoesoef (dalam Dananjaya 2010: 16) berpendapat:

“Siswa sekolah dasar dan menengah harus sudah membiasakan untuk menghayati pengalaman *scientific culture*. Perilaku ilmiah harus menjadi kebiasaan hidupnya. Kerja, praksis, budaya ilmiah, keterampilan fisik dan kesiapan mental yang dimiliki dan dikuasai serta diterapkan harus menjadi perilaku sehari-hari.”

Pendapat tersebut kemudian ditegaskan oleh Dananjaya (2010: 19) dalam pernyataannya berikut ini:

“Pembelajaran merupakan suatu konsep pendidikan yang lahir dari perubahan paradigma lama yaitu pengajaran, sehingga dominasi guru harus diubah menjadi siswa aktif mengembangkan potensi dirinya dalam suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, inspiratif, menantang, bebas berprakarsa dan kreatif. “

Selain itu, Sanjaya (2011:51) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem. Sebagai suatu sistem, pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut, yaitu (1) memiliki tujuan, (2) mengandung suatu proses, dan (3) proses kegiatan dalam suatu sistem selalu melibatkan dan memanfaatkan berbagai komponen atau unsur-unsur tertentu (dalam Sanjaya, 2011:49-50).

Huda (2013:6) menambahkan konsep pembelajaran antara lain (1) pembelajaran bersifat psikologis atau merujuk pada apa yang terjadi dalam diri pembelajar, (2) pembelajaran merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungannya,(3) pembelajaran produk dari lingkungan eksperimentalnya terkait dengan bagaimana merespon apa yang ia dapatkan.

Sependapat dengan Huda, dalam pandangan konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses membangun pengetahuan melalui serangkaian pengalaman, bahkan Driver and Bell dalam Suyono (2011:106) mengemukakan karakteristik pembelajaran konstruktivisme sebagai berikut (1) siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan, (2) belajar harus mempertimbangkan proses keterlibatan siswa, (3) pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar melainkan dikonstruksi secara personal, (4) pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan melainkan keterlibatan situasi

lingkungan belajar, (5) kurikulum merupakan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber.

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh adalah faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan (dalam Sanjaya, 2011:52). Komponen-komponen pembelajaran (Rifa'i, 2010) terdiri atas tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, komponen penunjang seperti fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan lain-lain.

Dari beberapa pernyataan di atas mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik baik dalam perilaku, pengetahuan, dan ketrampilan melalui serangkaian kegiatan dengan melibatkan guru/pendidik, siswa, sarana-prasarana, dan lingkungan/suasana belajar.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai sebagai keefektifan atau efektivitas. Etzioni (1964) menyatakan bahwa efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Sedangkan, Bramley (1966) menyatakan bahwa belajar merupakan komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola perilaku individu untuk mewujudkan tugas atau pekerjaan tertentu (dalam Hamdani, 2011:194).

Kualitas pembelajaran secara operasional diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media,

fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler (Depdiknas, 2004:7). Sedangkan, secara sistemik, pembelajaran melibatkan komponen masukan (*input*), proses (*process*), dan luaran (*output*). Komponen *input* antara lain pendidik, kurikulum, bahan ajar, iklim pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana belajar, serta materi ajar. Komponen *output* adalah hasil belajar. Berdasarkan hal di atas, maka kualitas masukan dan proses berpengaruh terhadap hasil/luaran dari proses pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan sebagai tolok ukur perkembangan pendidikan dilihat dari pelaksanaan proses pembelajaran dan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran tersebut. Depdiknas (2004:7) menyatakan beberapa indikator kualitas pembelajaran, yaitu perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Adapun indikator kualitas pembelajaran yang akan diteliti pada penelitian tindakan di kelas IVB SD Labschool Unnes dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan meliputi (1) keterampilan guru, (2) aktivitas siswa, (3) hasil belajar siswa muatan pelajaran IPA. Penjabaran indikator kualitas pembelajaran tersebut sebagai berikut :

2.1.3.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan dasar mengajar guru (*teaching skills*). Keterampilan dasar mengajar merupakan suatu karakteristik umum yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya berupa bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh guru sebagai modal untuk melaksanakan tugas pembelajaran secara terencana dan profesional (Rusman, 2011:80).

2.1.3.1.1 Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang digunakan untuk mendapatkan jawaban/balikan dari orang lain. Kauchak & Eggen (1998:172) mengemukakan bahwa salah satu cara paling efektif bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan bertanya. Guru dapat menggunakan pertanyaan untuk menilai pemahaman siswa secara langsung, meningkatkan motivasi untuk belajar, dan membimbing siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Menurut Kauchak & Eggen (1998:155-162), terdapat lima strategi dalam bertanya yang dapat digunakan oleh guru, yaitu:

1) Frekuensi bertanya (*questioning frequency*)

Frekuensi bertanya mengacu pada jumlah pertanyaan yang diberikan oleh guru pada periode waktu tertentu. Jumlah pertanyaan yang banyak dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran aktif. Pemberian jumlah pertanyaan dalam sekali bertanya guna mengharapkan beberapa jawaban

pertanyaan sekaligus perlu dihindari agar tidak membingungkan siswa (Sanjaya, 2011:35).

2) Persebaran yang adil (*equitable distribution*)

Persebaran pertanyaan yang adil dan merata menggambarkan suatu pola interaksi dimana seluruh siswa di dalam kelas mendapat perlakuan yang sama sebisa mungkin. Sanjaya (2011:35) menyatakan bahwa pengaturan lalu lintas proses tanya jawab perlu dilakukan oleh guru agar pertanyaan yang diajukan juga mendorong seluruh siswa berfikir dan menentukan jawaban.

3) Menuntun (*prompting*)

Dalam kegiatan bertanya, apabila seorang siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, guru dapat memberikan pertanyaan lain yang jawabannya dapat digunakan untuk menuntun siswa dalam menjawab pertanyaan awal (*original question*).

Hal tersebut dapat disiasati oleh guru dengan memberikan pertanyaan berjenjang kepada siswa agar tidak menimbulkan keruwetan berpikir siswa dan sekaligus meningkatkan mental berpikir siswa. Pertanyaan secara berjenjang adalah pengaturan pemberian pertanyaan yang diawali dengan pertanyaan mengingat, lalu pertanyaan pemahaman, penerapan, dan seterusnya (Sanjaya, 2011:36).

4) Pengulangan (*repetition for emphasis*)

Pengulangan pertanyaan dimaksudkan untuk memfokuskan siswa dan memberikan penekanan pada konsep-konsep yang telah dipelajari. Hal ini dapat dilihat pada respon siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru. Apabila respon

siswa cepat dan benar, maka dapat dikatakan siswa telah fokus dan memahami konsep yang diajarkan.

5) Selang waktu (*wait time*)

Selang waktu didefinisikan sebagai jeda setelah pertanyaan diberikan atau jeda antara siswa memberikan jawaban dengan interupsi atau pemberian respon dari guru. Hal ini dapat berdampak positif pada respon siswa dan guru dalam pembelajaran dan mengurangi kesalahan dalam memberikan respon.

Selang waktu juga diberikan oleh guru guna memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir menemukan jawaban yang tepat, hal ini ditujukan agar guru menghindari menjawab sendiri pertanyaan yang diajukan (Sanjaya, 2011:35).

Tujuan dari aktivitas bertanya menurut Suyono, (2011:215) adalah: (1) mengetahui tingkat kemampuan siswa; (2) meningkatkan minat belajar siswa; (3) meningkatkan perhatian siswa terhadap suatu permasalahan; (4) mengembangkan pembelajaran aktif; (5) mendiagnosis kesulitan belajar; (6) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya; (7) membangun suasana demokratis dan terbuka.

Pertanyaan yang tersusun dengan baik dan disampaikan dengan strategi yang tepat akan memberikan dampak positif bagi siswa (Usman, 2013:74) diantaranya (1) meningkatkan keterlibatan/partisipasi siswa dalam pembelajaran; (2) menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung; (3) mengembangkan pola dan cara belajar aktif dari siswa sebab berfikir adalah bertanya; (4) menuntun proses berfikir; (5) memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.

2.1.3.1.2 Keterampilan Memberikan Penguatan

Menurut Sanjaya (2011:37) penguatan adalah segala bentuk respon yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi siswa atas perbuatan atau respon yang diberikan sebagai dorongan atau koreksi. Menurut Sardiman (2011) penguatan atau *reinforcement* dapat berupa *reinforcement* positif (pujian) dan *reinforcement* negatif (hukuman).

Secara umum, terdapat dua jenis penguatan dalam pembelajaran, yaitu penguatan verbal dan penguatan non-verbal (Usman., 2013:81). Penguatan verbal adalah bentuk respon atau apresiasi dalam pembelajaran yang dilakukan secara lisan dengan memberikan kata pujian, penghargaan, persetujuan, dan sebagainya. Penguatan non-verbal adalah bentuk penguatan selain menggunakan lisan, misalnya berupa penguatan gerak isyarat, penguatan pendekatan, penguatan dengan sentuhan, penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, penguatan berupa simbol atau benda.

Prinsip-prinsip yang digunakan dalam memberikan penguatan antara lain (1) kehangatan, (2) antusiasme, (3) kebermaknaan, (4) menghindari respons yang negatif, (5) diberikan dengan segera, dan (6) diberikan secara variatif.

2.1.3.1.3 Keterampilan Mengadakan Variasi

Keterampilan variasi dipandang Rusman (2010: 85) sebagai kemampuan guru dalam menyesuaikan kebutuhan siswa akan gaya mengajar, pola interaksi, media, metode, model, dan strategi secara individual dengan melihat intelegensi siswa berdasarkan *multiplle intelligences*. Keterampilan mengadakan variasi dalam

pembelajaran bertujuan untuk (1) menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran; (2) membangkitkan motivasi belajar; (3) mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran; dan (4) memberi kemungkinan layanan pembelajaran individual sesuai dengan cara belajar anak.

Keterampilan variasi mengajar (dalam Usman, 2013:85) antara lain:

1) Variasi gaya mengajar

Variasi gaya mengajar mencakup beberapa komponen, yaitu (1) variasi suara guru; (2) variasi mimik dan gestural; (3) perubahan posisi; (4) kesenyapan (diam sejenak); (5) pemusatan perhatian; dan (6) kontak pandang.

2) Variasi media dan alat pengajaran

Variasi media dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai penggunaan media secara bervariasi antara berbagai jenis media belajar yang ada. Penggunaan media pembelajaran mempertimbangkan karakteristik siswa dan tujuan belajar yang ingin dicapai. Adapun variasi penggunaan alat dan media antara lain, (1) variasi alat atau bahan yang dapat dilihat; (2) variasi alat atau bahan yang dapat didengar; (3) variasi alat atau bahan yang dapat diraba, dimanipulasi, dan digerakkan; (3) variasi alat atau bahan yang dapat didengar.

3) Variasi interaksi belajar mengajar

Variasi interaksi belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi dan metode pembelajaran. Penggunaan variasi pola interaksi harus mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.3.1.4 Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pengajaran diartikan sebagai penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab akibat definisi dengan contoh. (Usman,2013:88).

Tujuan penggunaan penjelasan dalam proses belajar-mengajar diantaranya adalah (1) untuk membimbing pikiran siswa dalam memahami konsep, prinsip, dalil, atau hukum-hukum yang menjadi bahan pelajaran; (2) membantu siswa dalam memecahkan masalah; (3) untuk mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya dan untuk mengatasi kesalahpahaman siswa; dan (4) mengkomunikasikan ide dan gagasan (pesan) kepada siswa.

Rusman (2011:88) mengemukakan beberapa prinsip yang harus diperhatikan berkenaan dengan keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran, yaitu (1) keterkaitan dengan tujuan; (2) relevan antara penjelasan dengan materi dan karakteristik siswa; (3) kebermaknaan; (4) dimanis, yang dimaksud ialah agar penjelasan lebih menarik dapat dilakukan dengan tanya jawab atau dengan media dan penjelasan harus mudah dipahami oleh siswa; (5) penjelasan dilakukan dalam kegiatan pendahuluan, inti, penutup. Selain prinsip, Usman (2013:90) menyatakan bahwa terdapat komponen-komponen dalam keterampilan menjelaskan meliputi perencanaan penjelasan dan penyajian penjelasan yang terdiri dari kejelasan penjelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan dan penggunaan balikan.

2.1.3.1.5 Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran merupakan upaya guru yang dilakukan guru dalam pembelajaran untuk menciptakan kondisi bagi siswa agar siap mental maupun perhatiannya terfokus pada yang akan dipelajari serta memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan konsentrasi yang tinggi (Rusman,2011).

Menurut Kauchak & Eggen (1998:124-126), pada kegiatan awal pembelajaran, guru menyampaikan kepada siswa tentang informasi yang telah dipelajari sebelumnya (*introductory review*) dan mengenalkan kepada siswa mengenai topik yang akan dipelajari serta menarik perhatian siswa (*introductory focus*). Dalam menarik perhatian siswa, guru dapat memanfaatkan benda-benda yang dapat dilihat, didengar, bahkan dirasakan oleh siswa. Hal ini memiliki kontribusi penting dalam upaya meningkatkan motivasi siswa. Hal tersebut dimuat dalam komponen keterampilan membuka pelajaran menurut Usman (2013:92) yang meliputi: (1) menarik perhatian siswa, (2) menimbulkan motivasi, (3) memberi acuan melalui berbagai usaha, (4) membuat kaitan diantara materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai siswa.

Rusman (2011:92) menjelaskan bahwa keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri pelajaran untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Cara-cara yang dapat dilakukan guru saat menutup pelajaran antara lain (1) merangkum

atau menyimpulkan, (2) mengevaluasi, dan (3) memberikan tindak lanjut. Cara tersebut juga sependapat dengan Sardiman (2011:221) bahwa dalam mengakhiri pembelajaran dapat dilakukan dengan meminta siswa mempelajari kembali materi yang telah dipelajari atau mempelajari materi selanjutnya dan pemberian tugas.

Pembelajaran yang efektif diakhiri dengan kegiatan meninjau kembali (*review*) dan penilaian (*assessment*). Guru mendorong siswa untuk membuat ringkasan atau simpulan secara bersama-sama dan melakukan penilaian kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari. Kegiatan menutup pelajaran penting untuk dilakukan karena secara naluriah struktur informasi yang didapat selama pembelajaran akan menjadi pengalaman belajar yang digunakan untuk pembelajaran berikutnya.

2.1.3.1.6 Keterampilan Membimbing Diskusi

Diskusi adalah strategi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan afektif, dan kemampuan komunikasi interpersonal (dalam Kauchak & Eggen, 1998:260). Komunikasi antara guru-siswa dan siswa-siswa adalah hal yang utama yang perlu diperhatikan dalam berdiskusi. Selama diskusi berlangsung, guru harus mendengarkan secara cermat respon dari setiap siswa, menghindari berkomentar saat siswa sedang berinteraksi, dan memusatkan kembali perhatian siswa saat kegiatan diskusi mulai menyimpang dari alur yang direncanakan.

Komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok yaitu: (1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi; (2)

memperjelas masalah agar menghindari kesalahpahaman; (3) menganalisis pandangan siswa; (4) meningkatkan urunan siswa dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menentang atau dukungan terhadap pendapat siswa; (5) memberikan kesempatan untuk berpartisipasi; (6) menutup diskusi, yaitu membuat rangkuman hasil diskusi (Rusman, 2010: 89).

2.1.3.1.7 Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar (Usman, 2011). Selain itu, Sardiman (2011:169) juga menyatakan bahwa kegiatan guru dalam mengelola kelas menyangkut dengan kegiatan mengatur ruang kelas yang memadai untuk pengajaran dan menciptakan iklim belajar mengajar yang serasi.

Usman (2013:99) menambahkan bahwa dalam mengelola kelas terdapat komponen-komponen sebagai berikut:

1. keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, seperti menunjukkan sikap tanggap, memberikan perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur bila siswa melakukan tindakan yang menyimpang, memberi penguatan.
2. keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, yaitu berkaitan dengan respon guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat melakukan tindakan remedial untuk untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal.

2.1.3.1.8 Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Pengajaran kelompok kecil dan perorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa serta terjadinya hubungan lebih akrab antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa (Usman,2013:102). Rusman (2011:91).menyatakan komponen yang perlu dikuasai guru berkaitan dengan pembelajaran perseorangan adalah sebagai berikut: (1) keterampilan mengadakan pendekatan pribadi; (2) keterampilan mengorganisasi; (3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar; (4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa definisi keterampilan guru dalam penelitian ini adalah perlakuan guru terhadap siswa di dalam kelas dalam proses pembelajaran yang utuh dengan tujuan mengembangkan kompetensi siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes memiliki indikator keterampilan guru sebagai berikut (1) melaksanakan kegiatan pendahuluan, (2) membentuk kelompok dan mengkondisikan siswa dalam permainan dan berkelompok, (3) menyampaikan materi/informasi, (4) memfasilitasi siswa dalam melaksanakan permainan, (5) membimbing siswa dalam diskusi kelompok, (6) memberikan penguatan, (7) mengkonfirmasi presentasi hasil diskusi/permainan, (8) melakukan kegiatan penutup.

2.1.3.2 Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2011: 96), aktivitas siswa merupakan prinsip dalam interaksi belajar-mengajar. Dalam suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), dibutuhkan aktivitas yang lebih banyak dari siswa. Aktivitas setiap siswa memiliki kekhasan dan sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran terdapat aktivitas siswa yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar masing-masing siswa untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Hamalik (2001:171) mengemukakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Kebebasan dan kesempatan untuk beraktivitas sesuai dengan kemauan siswa merupakan hal yang menyenangkan dan memicu terciptanya pengalaman belajar bagi siswa yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mereka.

Dalam pembelajaran, dapat diamati berbagai aktivitas siswa yang muncul selama proses belajar mengajar. Aktivitas siswa dapat diklasifikasikan menjadi delapan, yaitu:

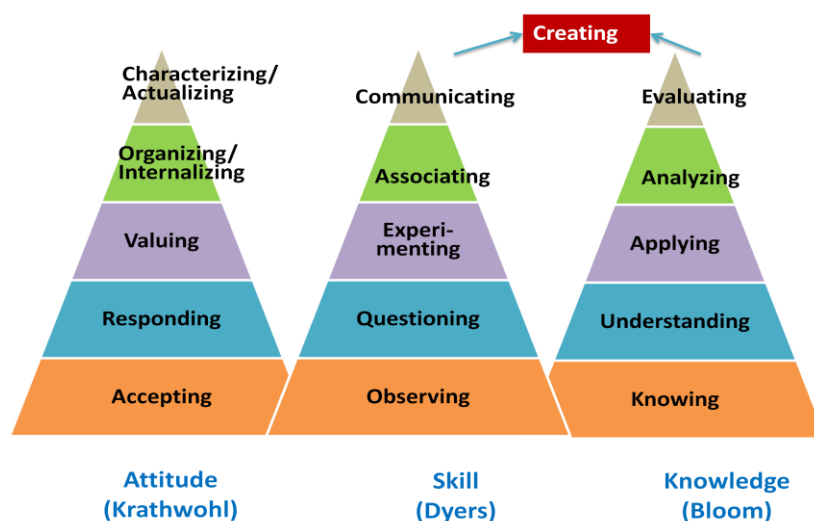
1. *visual activities*, meliputi kegiatan membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain;
2. *oral activities*, meliputi kegiatan mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi;

3. *listening activities*, mencakup kegiatan mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio;
4. *writing activities*, misalnya menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, dan mengerjakan tes;
5. *drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, membuat diagram, dan membuat peta;
6. *motor activities*, misalnya melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, dan membuat model;
7. *mental activities*, meliputi kegiatan merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan;
8. *emotional activities*, misalnya membedakan, minat pada suatu hal, berani, dan tenang (Dierich dalam Hamalik, 2001:172-173).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah segala aktivitas belajar yang dilakukan siswa yang mendukung pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes adalah (1) kesiapan mengikuti pembelajaran; (2) menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok; (3) memperhatikan penyampaian materi/informasi; (4) melakukan aktivitas permainan; (5) berpartisipasi dalam diskusi kelompok; (6) mempresentasikan hasil diskusi/permainan; (7) melaksanakan kegiatan akhir.

2.1.3.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku melalui proses belajar dan akan berlangsung secara berkesinambungan dan dinamis. Selain itu, perubahan tingkah laku ini bersifat menyeluruh pada aspek sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya (Slameto,2010:2-5). Pengertian tersebut sependapat dengan Rifa'i (2010: 85) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Burton (dalam Hamalik, 2001:31) menyebutkan bahwa hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Perbedaan hasil belajar antarsiswa dipengaruhi oleh perbedaan individual di kalangan siswa. Berkaitan dengan hal itu, Standar Kompetensi Lulusan pada kurikulum 2013 (Permendikbud,2013) mengarahkan sasaran pembelajaran pada pengembangan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik sesuai dengan yang ditetapkan kurikulum, serta dikembangkan secara bersamaan dan berkesinambungan dalam pelaksanaan pembelajaran.



Gambar 2.1 Taksonomi Hasil Belajar pada ranah afektif, kognitif, psikomotor

2.1.3.6.1 Ranah Sikap/ Afektif

Allen & Friedman (2010:1) menjelaskan bahwa ranah afektif berasal dari kehidupan emosional siswa dan mencerminkan kepercayaan siswa, sikap, kesan, keinginan, perasaan, nilai, aturan, dan minat.

Terdapat lima kategori afektif menurut Krathwohl (dalam Allen & Friedman, 2010:4) sebagai berikut

- 1) menerima (*receiving*), yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar dalam bentuk masalah, situasi, gejala, yang ditunjukkan dengan keinginan memperhatikan atau menunjukkan adanya kesenangan terhadap suatu fenomena atau stimulus atau hal-hal yang menyangkut belajar, mengerjakan soal, membaca dan sebagainya (Kunandar,2013:105);
- 2) merespon (*responding*), merupakan partisipasi aktif atau mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu atau kemampuan menanggapi, melakukan sesuatu hal. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memperhatikan namun juga bereaksi sebagai bentuk responnya misalnya dengan menanggapi pendapat, mengerjakan tugas (Kunandar, 2013:106);
- 3) menghargai (*valuing*), berkenaan dengan memberikan nilai atau kepercayaan dan penghargaan terhadap gejala atau stimulus yang diterima. Kegiatan *valuing* dapat ditunjukkan dengan mengapresiasi, menghargai peran, menjelaskan alasan, dan dapat ditunjukkan dengansikap rajin, disiplin waktu, mandiri, objektif (Kunandar,2013:107);

- 4) mengorganisasikan (*organization*), yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya;
- 5) karakterisasi/ pengamalan (*characterizing/actualization*), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Penilaian kompetensi sikap adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap siswa. Kompetensi sikap dalam kurikulum 2013 masuk menjadi kompetensi inti yakni kompetensi inti 1 untuk sikap spiritual dan kompetensi inti 2 untuk sikap sosial dan masing-masing memiliki kompetensi dasar. Walaupun demikian, kompetensi dasar tersebut tidak dijabarkan dalam materi dan konsep yang harus disampaikan/diajarkan melainkan melalui pembiasaan dan keteladanan. Oleh karena itu, pencapaian kompetensi sikap baik sikap spiritual dan sikap sosial juga dinilai oleh guru menggunakan instrument-instrumen tertentu.

2.1.3.6.2 Ranah Pengetahuan/ Kognitif

Krathwohl (2002:215) mengemukakan tentang enam kategori taksonomi proses kognitif yang merupakan revisi dari taksonomi Bloom. Dalam taksonomi ini diketahui bahwa kategori proses kognitif dari yang rendah ke yang tinggi dimulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Mayer (2002:228-232) menjelaskan masing-masing kategori sebagai berikut:

1) Mengingat (*remember*) atau C1

Mengingat diartikan sebagai menarik kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Kategori ini mencakup dua proses kognitif yang lebih spesifik, yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat (*recalling*).

2) Memahami (*understand*) atau C2

Proses memahami terjadi apabila siswa mampu mengaitkan pengetahuan awal dengan pengetahuan baru yang akan mereka peroleh. Secara spesifik, pengetahuan baru akan diintegrasikan dengan skema dan kerangka pikir yang sudah ada.

3) Menerapkan (*apply*) atau C3

Menerapkan adalah menggunakan prosedur untuk mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah dan berkaitan dengan pengetahuan prosedural.

4) Menganalisis (*analyze*) atau C4

Menganalisis artinya menguraikan suatu objek menjadi unsur-unsur penyusunnya dan menentukan keterkaitan antar unsur serta keterkaitan secara keseluruhan.

5) Mengevaluasi (*evaluate*) atau C5

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat suatu penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, keefektifan, efisiensi, dan konsistensi. Kategori ini meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).

6) Menciptakan (*create*) atau C6

Menciptakan artinya menggabungkan beberapa elemen untuk membentuk suatu kesatuan fungsional, yakni mengorganisasikan kembali elemen-elemen ke bentuk

atau pola yang baru. Kategori ini mencakup membuat (*generating*), merencanakan (*planning*), memproduksi (*producing*).

Penilaian kompetensi pengetahuan adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan siswa. Kompetensi pengetahuan dalam kurikulum 2013 masuk dalam kompetensi inti 3 dan memiliki kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran.

2.1.3.6.3 Ranah Keterampilan/ Psikomotorik

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotorik pada kurikulum 2013 terdiri atas mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), menalar (*associating*), menyajikan/mengkomunikasikan (*communicating*), dan mencipta (*creating*).

Penilaian kompetensi keterampilan adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi keterampilan siswa. Kompetensi sikap dalam kurikulum 2013 masuk dalam kompetensi inti 4 dan memiliki kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah kompetensi atau kemampuan yang dicapai dan dikuasai atau perubahan tingkah laku siswa baik pada sikap, pengetahuan dan keterampilan setelah mengikuti proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, walaupun dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik integrative, namun hasil belajar siswa dalam kurikulum 2013 tetap ditekankan pada setiap kompetensi baik

kompetensi di setiap muatan pelajaran dan kompetensi pada setiap ranah pembelajaran.

Sementara itu, indikator hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes dalam penelitian ini merupakan indikator dari kompetensi yang dikembangkan pada muatan pelajaran IPA yang ada dalam setiap pembelajaran. Indikator hasil belajar IPA ranah sikap dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes diantaranya berdoa, perilaku syukur/bersyukur, toleransi untuk ranah sikap spiritual, sedangkan untuk ranah sikap sosial cinta lingkungan, menghargai, peduli.

Indikator hasil belajar IPA ranah pengetahuan dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes diantaranya: (1) Menjelaskan teknologi pengolahan sampah; (2) menjelaskan manfaat teknologi pengolahan sampah bagi lingkungan dan masyarakat; (3) mendeskripsikan proses pembudidayaan terumbu karang; (4) menentukan jenis teknologi yang digunakan pada peralatan sehari-hari; (5) mendeskripsikan proses pembuatan kapal menggunakan teknologi tradisional dan modern; (6) membandingkan teknologi sederhana dan modern pada proses pembuatan kapal; (7) menyebutkan jenis teknologi yang digunakan dalam pembuatan lat permainan tradisional; (8) menjelaskan manfaat dari penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari.

Indikator hasil belajar IPA ranah keterampilan dalam pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes diantaranya: (1) menuliskan cara pengolahan sampah berdasarkan pengamatan bagan; (2) menuliskan cara pembudidayaan terumbu karang berdasarkan pengamatan bagan; (3) menjelaskan teknologi sederhana dan tradisional pada proses pembuatan kapal; (4) menuliskan informasi yang berkaitan dengan permainan tradisional dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan alat permainan tradisional.

2.1.4 Pembelajaran Tema Tempat Tinggalku pada Kurikulum 2013

2.1.4.1 Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar teori “pendidikan berdasarkan standar” dan teori “kurikulum berbasis kompetensi” (Permendikbud,2013). Pendidikan berdasarkan standar menetapkan bahwa adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warganegara yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketrampilan, dan bertindak. Tujuan kurikulum 2013 dalam Permendikbud (2013) sebagai berikut:

“Kurikulum 2013 tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradapan dunia.”

Struktur kurikulum SD (Mulyasa, 2013: 169) sebagai berikut : (1) tiap mata pelajaran mendukung semua kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan), (2)

mata pelajaran dirancang terkait satu dengan yang lain dan memiliki kompetensi dasar yang diikat oleh kompetensi inti tiap kelas, (3) Bahasa Indonesia sebagai penghela mapel lain, (4) semua mata pelajaran diajarkan dengan pendekatan yang sama (saintifik), (5) bermacam jenis konten pembelajaran diajarkan terkait dan terpadu satu dengan lain, (6) konten ilmu pengetahuan diintegrasikan dan dijadikan penggerak konten pembelajaran lainnya, (7) Tematik integratif untuk kelas I-VI.

Dalam penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut :

a. Kolaborasi

Kolaborasi menurut Lutfianto (2011) merupakan kemampuan dalam kerjasama berkelompok dan kepemimpinan; beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab; bekerja secara produktif dengan yang lain; menempatkan empati pada tempatnya; menghormati perspektif berbeda. Selain itu juga menjalankan tanggung jawab pribadi dan fleksibilitas secara pribadi, pada tempat kerja, dan hubungan masyarakat; menetapkan dan mencapai standar dan tujuan yang tinggi untuk diri sendiri dan orang lain; memaklumi kerancuan.

b. Komunikasi

Komunikasi dalam kurikulum 2013 tidak hanya terjadi antara guru dan siswa atau sebaliknya, namun juga antara siswa itu sendiri. Lutfianto (2011) menyatakan dalam komunikasi siswa dituntut untuk memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan, dan multimedia. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengungkapkan

ide-idenya, baik dalam berdiskusi maupun dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru.

c. Kreativitas

Kreativitas menurut Lutfianto (2011) merupakan kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain; bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda.

d. Kritis

Berpikir kritis menurut Lutfianto (2011) merupakan usaha yang dilakukan siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara mandiri menggunakan kemampuan yang dimiliki untuk menyusun dan mengungkapkan, menganalisa, dan menyelesaikan masalah.

e. Komputer

Perubahan sistem pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional menjadi sistem pembelajaran yang berbasis *ICT (Information and Communication Technology)*. Penguasaan teknologi komputer dan internet yang dimiliki guru akan mempermudah dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan guru itu sendiri dalam menerapkan berbagai strategi atau metode berbasis ICT.

Pembelajaran yang berbasis *ICT* salah satunya penggunaan laptop dalam KBM memiliki keunggulan-keunggulan diantaranya pembelajaran akan menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media dan metode yang bervariasi seperti

media audio, media visual, dan media video akan menghasilkan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan.

f. Kewarganegaraan

Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat diterapkan di kurikulum 2013 ini. Pembiasaan sejak dini kepada siswa dilakukan untuk melaksanakan norma yang baik sesuai dengan budaya masyarakat setempat. Dalam ruang lingkup yang lebih luas, siswa perlu mengembangkan kecakapan berpikir, bertindak, berbudi sebagai bangsa, bahkan memiliki kemampuan untuk menyesuaikan dengan dengan kebutuhan beradaptasi pada lingkungan global.

g. Karakter

Mendiknas (2010) mencanangkan pendidikan karakter sebagai pusat pengembangan sikap dalam pembelajaran pendidikan, adapun sikap/karakter yang menjadi perhatian adalah religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, komunikatif, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli social, tanggung jawab.

2.1.4.2 Pembelajaran Tema dalam Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 khususnya di SD merupakan kurikulum tematik yang mana dapat diartikan sebagai kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran bermakna kepada para peserta didik (Hajar,2013:21). Hal tersebut diperkuat dengan Lampiran Permendikbud no 67 tahun 2013 menyatakan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 khususnya di SD ialah

pembelajaran tematik integratif/terpadu yang diberlakukan untuk kelas I-VI dan konten ilmu pengetahuan diintegrasikan dan dijadikan penggerak konten pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi baik konsep dasar/ materi/ pengetahuan, sikap, keterampilan dari berbagai mata pelajaran dan ke dalam tema.

Dewey (dalam Trianto,2010:81) menambahkan bahwa pembelajaran terpadu adalah pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembentukan pengetahuan berdasarkan pada interaksi dengan lingkungan dan pengalaman kehidupannya.

Joni (dalam Trianto, 2010:81) juga menambahkan bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Sementara itu, pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran dalam pembelajaran tematik terpadu yaitu intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner, tran-disipliner. Integrasi intra-disipliner dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, keterampilan, pengetahuan dalam satu kesatuan yang utuh. Integrasi inter-disipliner dilakukan dengan menggabungkan kompetensi-kompetensi dasar beberapa mata pelajaran agar terkait satu dengan yang lain, sehingga memperkuat, menghindari tumpang tindih, menjaga kesaelarasan pembelajar. Integrasi multi-disipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap mata pelajaran sehingga tiap mata pelajaran masih memiliki kompetensi dasarnya sendiri.

Integrasi trans-disipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan yang dijumpai sehingga pembelajaran lebih kontekstual (Permendikbud,2013).

Adapun ruang lingkup mata pelajaran di SD yang diintegrasikan kompetensinya dalam tema-tema tertentu ialah Pendidikan Kewarga-negeraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan.

Pembelajaran tematik terpadu di kurikulum 2013 juga diperkaya dengan penempatan mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas I,II,III sebagai penghelel mata pelajaran. Penguatan peran mapel Bahasa Indonesia dilakukan secara utuh melalui integrasi inter-disipiner. Sedangkan untuk kelas IV,V,VI, kompetensi dasar mapel IPA dan IPS masing-masing berdiri sendiri sehingga diintegrasikan dengan integrasi multi disipliner (Permendikbud,2013).

Keuntungan pembelajaran tematik terpadu antara lain (1) adanya pemahaman terhadap materi pelajaran secara mendalam, nyata, dan berkesan serta memudahkan siswa untuk fokus terhadap materi dalam tema, (2) memotivasi belajar siswa karena mendapatkan pengalaman nyata dan menyenangkan, (3) tidak memerlukan penambahan waktu untuk belajar, guru tidak perlu mengulang kembali materi yang tumpang tindih sehingga efisiensi dan efektivitas pembelajaran tercapai.

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu antara lain, berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, sesuai minat

dan kebutuhan siswa, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Depdiknas dalam Trianto,2009:91).

Adapun Karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Tim pengembang PGSD antara lain : (1) holistik,gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus;(2) bermakna, pengkajian dari berbagai aspek memungkinkan terbentuknya jalinanantar skemata yang dimiliki siswa, yang gilirannya akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari; (3) otentik, memungkinkan siswa mempelajari secara langsung konsep dan prinsip yang ingin ddipeajari; (4) aktif, pembelajarn dikembangkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penjadwalan pelajaran dalam pembelajaran tematik terintegrasi di sekolah dasar pada kurikulum 2013 ini menggunakan tema-tema bukan nama mata pelajaran. Oleh karena itu, dalam jadwal pelajaran tidak tertulis nama-nama mata pelajaran.Tema-tema yang digunakan dalam pembelajaran selama satu semester telah disepakati oleh sekolah atau instansi yang berwenang dan bersangkutan. Pembelajaran tematik terintergrasi di kelas IV sesuai dengan kurikulum 2013 terdapat 9 tema terdiri dari 4 tema di semester 1 dan 5 tema di semester 2. Setiap 1 tema terdapat 3 subtema dan setiap 1 subtema terdapat 6 pembelajaran yang dialokasikan untuk 6 hari sehingga 1 pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari.

2.1.4.3 Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013

Semua mata pelajaran atau tema pada kurikulum 2013 di SD diajarkan dengan pendekatan yang sama yakni pendekatan saintifik. Hal ini sepaham

dengan pernyataan Mendikbud dalam pidato peringatan hari Guru Nasional 2012 bahwa kurikulum 2013 menggunakan pendekatan berbasis sains (Muzamiroh, 2013:116). Pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui metode sains mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah/menalar, menyajikan/mengkomunikasikan untuk semua mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Permendikbud nomor 81A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum yang menyatakan bahwa proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan/ menyajikan.

Pengimplementasian lima pengalaman belajar pokok (dalam Permendikbud no 81A, 2013) dalam pelajaran dapat dipahami sebagai berikut :

a. Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, siswa diberikan kesempatan melakukan pengamatan baik dengan membaca, mendengar, menyimak, dan sebagainya dalam mencari informasi.

b. Menanya

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan dimulai dari pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak.

Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu siswa. Semakin terlatih dalam bertanya maka rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan peserta didik, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

c. Mengumpulkan informasi/mencoba dan mengasosiasikan/ mengolah/ menalar

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Siswa dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.

Informasi tersebut menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memeroses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan.

d. Mengkomunikasikan /menyajikan hasil

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar siswa atau kelompok siswa tersebut.

Komponen penting dalam mengajar menggunakan pendekatan saintifik (Supinah, 2013) adalah menyajikan pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterampilan mengamati, melakukan analisis, berkomunikasi. Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang dinyatakan dalam Pelatihan Pendampingan Kurikulum 2013 oleh Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Kemendikbud (2013) adalah:

- a. untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- b. untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis.
- c. terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- d. diperolehnya hasil belajar yang tinggi.
- e. untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah
- f. Untuk mengembangkan karakter siswa

Prinsip pendekatan saintifik dalam pembelajaran sebagai berikut : (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran membentuk *students' self*

concept, (3) pembelajaran terhindar dari verbalisme, (4) pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip, (5) pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa, (6) pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru, (7) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi, (8) adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

Penekanan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 juga diterapkan dalam penelitian ini yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 Penerapan Pendekatan Saintifik pada Langkah Pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan

Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013	Tahapan/langkah pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan
	1. Melaksanakan apresepasi
	2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
	3. Guru membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa.
A. Mengamati	4. Siswa mendapatkan informasi/materi (A, B, C)
B. Menanya	5. Guru mengkondisikan siswa sebelum melakukan permainan
C. Mencoba	
D. Menalar	6. Siswa melakukan permainan dan berdiskusi kelompok (A, B, C, D)
E. Mengkomunikasikan hasil	7. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok / permainan
	8. Melakukan kegiatan penutup (E)

2.1.4.4 Muatan Pelajaran IPA dalam Tema Tempat Tinggalku

Tema Tempat Tinggalku merupakan salah satu tema pembelajaran dari lima tema pembelajaran yang ada di kelas IV semester 2. Dalam Tema Tempat Tinggalku terdapat 3 subtema yakni sub tema 1 “Lingkungan Tempat Tinggalku”,

Subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”, subtema 3 “Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku” dan memiliki 6 pembelajaran pada setiap subtema.

Kompetensi Inti pada pembelajaran tema Tempat Tinggalku :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya;
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya;
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain;
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Sementara itu, Kompetensi dasar pada setiap sub tema ialah

Tabel 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar setiap muatan pelajaran pada tema Tempat Tinggalku

Muatan Pelajaran	Kompetensi dasar		
	Sub tema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku	Sub tema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku	Sub tema 3 Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku
PPKn	1.2, 2.3, 3.2, 4.2	1.2, 2.2, 3.3, 4.3	1.1, 2, 3.3, 4.3
Bahasa Indonesia	1.2, 2.5, 3.1, 4.1	1.2, 2.2, 3.1, 3.4, 4.1, 4.4	1.1, 2.2, 3.1, 3.4, 4.1, 4.4

Matemati ka	1.1, 2.1, 4.8	1.1, 2.1, 4.12	1.3, 2.3, 3.5, 4.5
IPA	1.1, 2.1, 3.7, 4.6	1.1, 2.1, 3.7, 4.7	1.1, 2.1, 3.7, 4.7
IPS	1.2, 2.3, 3.3, 3.4, 4.3, 4.4	1.3, 2.3, 3.5, 4.5	1.3, 2.3, 3.5, 4.5
SBdP	1.1, 2.1, 3.2, 3.4, 4.7, 4.2	1.1, 2.3, 3.4, 4.4	1.2, 2.1, 3.5, 4.14
PJOK	1.1, 2.4, 3.4, 4.4	1.1, 2.4, 3.4, 4.4	1.2, 2.6, 3.6, 4.6

Pembelajaran tema Tempat Tinggalku mengintegrasikan beberapa muatan pelajaran pada setiap pembelajaran yakni Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Penelitian ini menfokuskan pada hasil belajar muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *nature science* atau *science* adalah ilmu pengetahuan tentang alam dan peristiwa yang terjadi di alam. Darmojo menyatakan IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya (dalam Samatowa, 2011:2). Nash menyatakan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam, cara IPA mengamati alam bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah berupa pengamatan, eksperimen, kesimpulan, dan sebagainya (Djojosoediro, 2012:3).

Djojosoediro (2012:5) menambahkan bahwa IPA mempunyai karakteristik sebagai berikut

- a. IPA mempunyai mempunyai nilai ilmiah artinya kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemunya.
- b. IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum. Secara sistematis artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh. Sedangkan, berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku pada seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten (Powler dalam Samatowa, 2011:3).
- c. IPA merupakan pengetahuan teoritis artinya teori IPA diperoleh dengan cara yang khusus yaitu dengan melakukan pengamatan, eksperimentasi, simpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan seterusnya saling mengkait antara cara yang satu dnegan cara yang lain.
- d. IPA merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan, artinya konsep-konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi, yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut.
- e. IPA meliputi empat unsur yaitu produk, proses, sikap, dan aplikasi.

Keempat unsur IPA dijelaskan sebagai berikut :

- 1) IPA sebagai produk adalah sekumpulan hasil kegiatan baik kegiatan nyata (empirik) dan kegiatan analitik yang dilakukan oleh peneliti. Pudyo (dalam Djojosoediro, 2012:30) menyebutkan bentuk-bentuk produk IPA berupa istilah, fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Istilah adalah sebutan, simbol atau nama dari benda-benda dan gejala alam, orang, tempat. Fakta adalah pernyataan-pernyataan tentang benda yang benar-benar ada atau peristiwa-peristiwa yang benar terjadi dan sudah dikonfirmasi secara objektif. Konsep merupakan hubungan fakta-fakta yang memang berhubungan. Prinsip diartikan sebagai generalisasi tentang hubungan antara konsep-konsep. Sedangkan prosedur diartikan sebagai langkah-langkah dari suatu rangkaian kejadian, suatu proses, atau suatu kerja (Djojosoediro, 2012:30-34).
- 2) IPA sebagai proses mengandung pengertian cara berfikir dan bertindak untuk menghadapi atau merespon masalah-masalah yang ada di lingkungan. IPA sebagai proses juga menyangkut cara kerja untuk memperoleh hasil (produk) dan dikenal sebagai proses ilmiah. Keterampilan dalam proses ilmiah adalah keterampilan melakukan observasi, keterampilan mengajukan hipotesis, keterampilan menginterpretasi data, keterampilan merencanakan percobaan, keterampilan melakukan investigasi, keterampilan menarik kesimpulan dan keterampilan mengkomunikasikan hasil (Samatowa, 2011:101).
- 3) IPA sebagai sikap ilmiah adalah sikap tertentu yang diambil dan dikembangkan oleh ilmuwan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Sikap ilmiah secara langsung akan berpengaruh pada budi pekerti seseorang sehingga dapat

dikatakan bahwa sikap ilmiah merupakan cerminan seseorang yang berbudi pekerti. Oleh karena itu, sikap ilmiah perlu dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan karakteristik muatan pelajaran. Lebih lanjut, Samatowa (2011: 97) menyatakan bahwa sikap siswa terhadap mata pelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Sikap ilmiah yang perlu dikembangkan menurut Kharmani (dalam Samatowa, 2011:97) adalah sikap ingin tahu (*curiosity*), sikap untuk senantiasa mendahulukan bukti (*respect for evidence*), sikap luwes terhadap gagasan baru (*flexibility*), sikap merenung secara kritis (*critical reflection*), dan sikap peduli terhadap makhluk hidup dan lingkungan (*sensitivity to living things and environment*).

- 4) IPA sebagai aplikasi artinya IPA baik secara sikap, metode atau kerja ilmiah, dan konsepnya dapat diterapkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh dari IPA sebagai aplikasi ialah teknologi, sebab pengetahuan dasar atau dasar dari sebuah teknologi adalah IPA (Samatowa (2011:4).

2.1.4.5 Penilaian Autentik

Penilaian dalam kurikulum 2013 mengacu pada Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Menurut Permendikbud, standar penilaian pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Salah satu penekanan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian autentik (*authentic assessment*). Penilaian autentik dalam Lampiran Permendikbud nomor 81A tahun 2013 adalah proses pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian

pembelajaran yang dilakukan peserta didik melalui berbagai teknik yang dapat menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan telah dikuasai dan dicapai oleh peserta didik. Sependapat dengan hal tersebut, Kunandar (2013:35) menyatakan bahwa penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan kompetensi yang ada dalam kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Sementara itu, penilaian autentik dalam Lampiran Permendikbud nomor 66 tahun 2013 dinyatakan bahwa penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari input, proses, dan output pembelajaran.

Adapun ciri-ciri penilaian autentik menurut Kunandar (2013:38) adalah (a) mengukur semua aspek pembelajaran baik proses dan hasil atau produk, (b) dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung, (c) menggunakan berbagai cara dan sumber atau teknik penilaian, (d) tes hanyalah salah satu alat pengumpul data penilaian, (e) tugas yang diberikan mencerminkan bagian-bagian kehidupan nyata peserta didik, (f) menekankan kedalaman pengetahuan dan keahlian atau mengukur penguasaan kompetensi secara objektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai *input*, proses, *output* pembelajaran pada setiap ranah baik sikap, pengetahuan, keterampilan.

2.1.5 Model SAVI

Dave meier menyajikan suatu sistem lengkap untuk melibatkan seluruh indra dan emosi dalam proses belajar dengan menggunakan cara belajar secara

alami yang dikenal dengan model SAVI yaitu *somatic, auditory, visual, Intellectual*. SAVI merupakan salah satu model pada *Accelerated Learning* yang mana dalam pembelajarannya menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra (Meier, 2002:91). SAVI memiliki unsur yang mudah untuk diingat antara lain *somatic* yakni belajar dengan bergerak atau berbuat (*Learning by doing*), *auditory* yakni belajar dengan berbicara dan mendengar (*learning by hearing*), *visualization* yakni belajar dengan mengamati dan menggambarkan (*learning by seeing*), *intellectual* yakni belajar dengan memecahkan masalah dan merenung (*learning by thinking*).

2.1.5.1 Komponen Model SAVI

Komponen dan cara belajar dalam Model SAVI (Meier,2002) antara lain :

a. Belajar Somatis

Belajar somatis berarti belajar dengan indera peraba, kinestetis, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh pada waktu belajar. Menurut Meier tubuh adalah pikiran, pikiran adalah tubuh, maksudnya tubuh dan pikiran itu satu, jadi dengan menghalangi pembelajar (khususnya pembelajar somatis) menggunakan aktivitas tubuh dalam belajar sama halnya dengan menghalangi fungsi pikiran pembelajar sepenuhnya.

Pembelajaran somatis dapat diciptakan dengan belajar sambil bereksperimen, membuat model atau produk, memeragakan suatu proses atau sistem, bermain peran, permainan/ bermain, melakukan tinjauan lapangan, membuat coretan atau menulis, dan sebagainya.

b. Belajar Auditori

Belajar auditori merupakan cara belajar yang memfokuskan diri tentang apa yang pembelajar dengar, dan bicarakan. Belajar auditori mempunyai ciri bahwa belajar itu dari suara, dari dialog, dari membaca keras, dari menceritakan apapun kepada orang lain, dari mendengarkan kaset, menirukan.

Pembelajaran auditori dapat diciptakan dengan meminta siswa untuk berdiskusi, membaca hasil diskusi, membacakan sebuah buku, gagasan atau cerita dengan suara lantang, membuat rekaman, menceritakan kisah, dan dengan mengajak pembelajar berbicara saat melakukan curah pendapat dalam diskusi.

c. Belajar Visual

Belajar visual merupakan gaya belajar yang memfokuskan pada apa yang dilihat, artinya pembelajar (khususnya pembelajar visual) lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan, melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, gambar, ikon. Sutikno (2013:14) juga menyatakan bahwa siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pembelajaran.

Pembelajaran visual dapat diciptakan dengan meminta siswa untuk mengamati situasi dunia nyata, mengamati cerita hidup, menggambarkan proses, membuat *mindmapping*, menulis, membuat ringkasan, menandai buku pelajaran dengan katakunci, simbol dan diagram.

d. Belajar Intelektual

Menurut Meier (2002:99), belajar intelektual dilakukan pembelajar secara internal dengan menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman

dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual merupakan sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman menjadi kearifan.

Pembelajaran intelektual dapat diciptakan dengan mengajak siswa untuk memecahkan masalah, menganalisis pengalaman, mengungkapkan gagasan, merumuskan pertanyaan, mencari dan menyaring informasi.

2.1.5.2 Tahapan Model SAVI

Tahapan dalam Model SAVI menurut Meier (2002) sebagai berikut

a. Tahap persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk belajar dengan tujuan menggugah minat siswa, memberi perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan siswa dalam situasi optimal untuk belajar. Unsur persiapan pembelajaran meliputi sugestif positif, lingkungan fisik yang positif, tujuan yang jelas dan bermakna, manfaat bagi siswa, sarana persiapan belajar, lingkungan sosial yang positif, keterlibatan penuh pembelajar, rangsangan rasa ingin tahu.

b. Tahap penyampaian

Tahap penyampaian dimaksudkan untuk mempertemukan siswa dengan materi belajar yang mengawali proses belajar. Tahap ini mempunyai tujuan membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindra, dan cocok untuk semua gaya belajar. Misalnya dengan mengamati fenomena dunia nyata, pelatihan

memecahkan masalah, pengalaman dunia nyata, uji kolaboratif dan berbagi pengetahuan.

c. Tahap pelatihan

Tahap ini mempunyai tujuan untuk membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Misalnya dengan melakukan permainan dalam belajar, aktivitas pemecahan masalah, pelatihan aksi pembelajaran, simulasi dunia nyata.

d. Tahap Penampilan hasil

Tahap penampilan hasil adalah tahap dimana memastikan pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan. Tujuan tahap penampilan hasil adalah membantu siswa menerapkan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan baru sehingga pembelajaran terus meningkat. Tahap ini dapat dilakukan dengan aktivitas penguatan lanjut, materi penguatan pasca sesi, evaluasi prestasi dan umpan balik.

2.1.5.3 Karakteristik, Prinsip, dan Tujuan Model SAVI

Model SAVI juga memiliki karakteristik sebagai berikut :

a. Mengutamakan hasil

Cara belajar SAVI mengutamakan hasil yang dikaitkan dengan dampak (outcomes), yaitu aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari serta perolehannya. Metode apapun yang digunakan selama meningkatkan pembelajaran dapat dilakukan.

b. Bersifat alamiah

Cara belajar SAVI bersifat alamiah karena berbasis pada cara bagaimana seseorang belajar secara alamiah seperti berbicara atau diskusi dengan temannya, mengamati alam dengan seluruh panca indera, pikiran, emosi, dan kepribadiannya, tidak hanya melalui duduk belajar di kelas menghadapi komputer atau membaca buku.

c . Bersifat menyeluruh

Cara belajar SAVI bersifat menyeluruh, yaitu mencakup penggunaan pikiran, emosi, fisik, dan intuisi secara serempak (dalam waktu yang bersamaan)

Prinsip dasar dalam Model SAVI merupakan prinsip dasar yang digunakan pada Accelerated Learning (Meier, 2002:54) sebagai berikut : (1) belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh; (2) belajar berkreasi, bukan mengkonsumsi; (3) kerjasama membantu proses belajar; (4) pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara silmutan; (5) belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri; (6) emosi positif sangat membantu pembelajaran; (7) otak citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis. Berdasarkan uraian prinsip pokok tersebut dapatlah disimpulkan bahwa cara belajar SAVI pada prinsipnya adalah pembelajaran yang komperhensif, kreatif, kolaboratif, aktif, dan menuntut emosi yag positif.

Keuntungan model pembelajaran SAVI: (1) merangsang hubungan pikiran dan tubuh yang kemudian menciptakan suasana belajar yang membangkitkan motivasi; (2) membantu pembelajar melihat inti masalah dan memecahkan masalah.

2.1.6 Metode Permainan

Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar bagi anak. Thobroni dan Mumtaz (2013:39-40) menyatakan bahwa dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra, mengeksplorasi, merespons dunia sekitar, serta menemukan seperti apa dunia dan dirinya sendiri. Memberikan kesempatan bermain berarti memberikan kesempatan untuk membangun dunianya berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosi, mengembangkan kecakapan, dan mengembangkan keterampilan (Hamdani 2011:123). Joan Freeman (dalam Ismail,2009:23) menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Ostroff (2013:33) menambahkan bahwa bermain merupakan motivator utama anak, bermain meningkatkan pengendalian diri dan keberanian untuk melakukan percobaan, bermain merangsang perkembangan otak. Bahkan Ostroff menyatakan bahwa bermain menyiapkan otak untuk menangani apa yang tidak terduga.

Permainan sebagai metode adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Metode ini dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang dipahami, atau memecahkan suatu masalah (Hamdani 2011: 281). Sepaham dengan Hamdani, Suyatno (dalam Yusuf dan Auliya 2011: 16) menyatakan bahwa melalui permainan siswa dapat merumuskan pemahaman tentang konsep, kaidah, unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya. Menurut dananjaya (2012:33) permainan atau *games*, skenarionya dibuat oleh

guru, diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan dan menantang. Pelaksanaan permainan, keberhasilan atau kegagalan menjadi pengalaman bagi siswa.

Terkait dengan adanya pandangan bahwa permainan menyamakan penanaman konsep atau materi pelajaran karena hanya cenderung untuk kesenangan saja, Ismail (2009:117) mengemukakan bahwa permainan mempunyai tujuan untuk mengembangkan konsep diri, mengembangkan kreativitas, mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, mengembangkan aspek kognisi, mengasah ketajaman pengindraan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Ismail (2009:138) menambahkan bahwa fungsi dari permainan ialah :

1. Memberikan ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, bahasa agar dapat menumbuhkan sikap mental serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sementara itu, Rifa (2012:13) menyatakan bahwa bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak yakni mengembangkan kemampuan motorik dengan melatih siswa menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi sebuah keseimbangan, melatih kemampuan kognitif dengan memberikan kesempatan

siswa untuk berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya, meningkatkan kemampuan afektif dengan melatih siswa menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan, melatih kemampuan bahasa siswa dalam berkomunikasi dengan temannya, melatih kemampuan berinteraksi siswa dengan mengajarkan siswa merespons, memberi dan menerima serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain.

Thobroni dan Mumtaz (2013:43-45) menyatakan bahwa manfaat bermain adalah untuk kesehatan atau kebugaran fisik anak, memberikan kesempatan anak untuk membuat keputusan dan menyiasati suatu permainan sehingga memunculkan kecerdasannya yang akan berimplikasi pada keterampilannya, melatih berinteraksi dengan orang lain dan teman sebaya, belajar memecahkan masalah, mengasah keterampilan verbal, menumbuhkan rasa percaya diri dan menghargai. Sepaham dengan hal itu, metode permainan mempunyai manfaat (Hamdani,2011:281) antara lain:(1) pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipelajari, atau memecahkan masalah; (2) mengembangkan motivasi intrisik; (3) memberikan kesempatan berlatih mengambil keputusan dan mengembangkan pengendalian emosi siswa.

Manfaat permainan juga dinyatakan oleh Yusuf dan Auliya (2011:16) bahwa permainan belajar bila digunakan dengan bijaksana dapat menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun

keaktivitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, memfokuskan siswa sebagai subjek.

Namun, Rifa (2012:27) menyatakan bahwa tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan atau game edukatif. Nilai edukatif bisa didapatkan bila ada hal-hal bermanfaat bagi penggunanya misalnya merangsang daya pikir, kemampuan *problem solving*, meningkatkan konsentrasi dan sebagainya. Rifa juga memberikan beberapa acuan agar permainan dapat bersifat edukatif yakni (1) sesuai dengan sasaran, sasaran dari permainan adalah untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa; (2) multifungsi, artinya tidak hanya mengembangkan kognitif, afektif, ataupun psikomotor melainkan penggabungan dari dua atau seluruh ranah; (3) sesuai dengan tujuan, artinya permainan harus memiliki tujuan yang jelas dan memiliki nilai edukasi, misalnya mengembangkan kemampuan *problem solving*, ketangkasan dan sebagainya; (4) melatih konsep-konsep dasar, misalnya merangsang konsep tentang operasi hitung, menghargai pendapat, dan konsep lainnya; (5) merangsang kreatifitas, artinya mendorong anak berfikir kreatif.

Selain itu Rifa (2012:36) memberikan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih atau membuat permainan untuk siswa, antara lain (1) permainan harus menyenangkan, artinya dalam memilih atau menggunakan permainan sebaiknya menggunakan permainan yang berbeda-beda atau berselang-seling karena karakter siswa SD cepar mengalami kebosanan, selain itu permainan harus dikemas dengan efektif terencana, dan tepat waktu; (2) tingkat kesulitan, artinya permainan sebaiknya menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa,

karena permainan yang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik; (3) perkembangan, sama halnya dengan tingkat kesulitan bahwa permainan sebaiknya menyesuaikan tingkat kemampuan dan kondisi siswa; (4) keselamatan, artinya permainan yang dipilih atau dibuat sebaiknya cukup aman untuk dimainkan terlebih untuk siswa sekolah dasar karena siswa sekolah dasar terkadang tidak mengetahui permainan itu berbahaya atau tidak.

Berdasarkan uraian singkat tentang metode permainan di atas, dapat dipahami bahwa metode permainan merupakan cara yang digunakan dalam pembelajaran melalui aktivitas bermain dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, yang tidak hanya melibatkan aktivitas yang menyenangkan, namun juga mendukung kemampuan kognitif siswa. Selain itu, menerapkan metode permainan menuntut kreativitas guru dalam merancang permainan yang kreatif dan menarik minat siswa.

Subagyo (2010) merumuskan tahapan-tahapan dalam metode permainan sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses pembelajaran;
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok;
3. Guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan
4. Siswa melakukan permainan;
5. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari;
6. Siswa melaporkan hasil diskusi.

2.1.7 Model SAVI dengan metode permainan

2.1.7.1 Teori yang mendukung Model SAVI dengan Metode Permainan

Pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan didasarkan pada faktor-faktor dalam dunia pendidikan (Yusuf dan Auliya, 2011:11) bahwa setiap siswa adalah unik, siswa bukan orang dewasa dalam bentuk kecil, dunia siswa adalah dunia bermain, usia siswa merupakan usia paling kreatif. Selain itu, pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan didukung juga oleh teori-teori sebagai berikut :

2.1.7.1.1 Teori Konstruktivisme

Pandangan konstruktivisme tentang cara anak belajar adalah pandangan yang paling representatif untuk menjelaskan proses belajar kepada anak-anak (Hamdani, 2011:99). Prinsip-prinsip konstruktivisme (Suyono, 2011:107) antara lain: (1) belajar merupakan pencarian makna; (2) pemaknaan dalam proses pembelajaran berfokus pada konsep-konsep primer, bukan pada fakta yang terpisah; (3) guru harus paham betul karakteristik siswa; (4) tujuan pembelajaran adalah pengkonstruksian makna pada siswa. Dampak teori konstruktivisme bagi pengajaran adalah guru harus lebih menekankan pada pengalaman siswa atau interaksi siswa dengan lingkungan di sekelilingnya misalnya dengan menerapkan permainan-permainan yang menunjang struktur kognitif. Sedangkan dampak teori konstruktivisme bagi pembelajar adalah diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya (Suyono, 2011:122).

2.1.7.1.2 Teori Kognitif Piaget

Teori perkembangan Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana siswa secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi (Trianto, 2009:29). Menurut Piaget setiap individu mengalami empat perkembangan kognitif mulai dari bayi hingga usia dewasa, empat tingkat perkembangan kognitif tersebut ialah sensorimotor pada usis lahir hingga 2 tahun, praoperasional pada usia 2-7 tahun, operasi konkret pada usia 7-11 tahun, dan operasi formal pada usia 11 tahun hingga dewasa. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasi konkret yang mana pada usia tersebut siswa memiliki kemampuan berpikir logis, kemampuan menyelesaikan masalah yang tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan. Menurut Piaget, perkembangan kognitif siswa sebagian besar bergantung pada seberapa jauh siswa aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.7.1.3 Teori Belajar Bermakna David Ausubel

Belajar bermakna merupakan inti dari teori Ausubel tentang belajar. Belajar bermakna menurut Dahar (dalam Trianto, 2009:37) merupakan proses yang dikaitkan dengan informasi baru pada konsesp-konsep relevan yang terdapat dalam stuktur kognitif seseorang. Kebermaknaan timbul dari proses belajar yang berkaitan dengan struktur kognitif siswa serta melalui pengalaman siswa, bukan melalui menghafal. Tujuan pengajaran ialah untuk membantu siswa memahami arti informasi sehingga mereka dapat mengkombinasikan materi baru secara bijak dengan apa yang sudah mereka ketahui.

2.1.7.1.4 Teori Multiple Intellegences

Menurut teori ini, anak belajar dengan berbagai cara. Setiap anak memiliki kecenderungan cara belajar yang unik dan yang tidak selalu sama. Kegiatan belajar pun dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas. Gardner (dalam Huda, 2013:155) menambahkan bahwa kekuatan dan preferensi siswa berpengaruh tidak hanya pada kemudahannya dalam belajar, tetapi juga dalam memilih caranya sendiri untuk merepresentasikan apa yang diketahui dan dipahami. Berkenaan dengan cara anak belajar dapat disimpulkan bahwa (1) anak merupakan individu yang unik, (2) anak lebih banyak belajar dari apa yang disentuh, digerakan, bermain-main atau dengan pengalaman konkret, (3) anak perlu belajar menggunakan tubuhnya, (4) anak belajar dari anak lain dan dari orang yang lebih tua, (5) anak belajar secara bertahap. Dampak penggunaan teori *multiple intellegences* dalam pembelajaran bagi guru adalah guru wajib merencanakan metode pembelajaran yang sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, menggunakan kombinasi seperti pengalaman, refleksi, eksperimentasi (Suyono,2011:164).

Keempat teori belajar di atas merupakan teori yang mendasari penerapan model SAVI dengan metode permainan. Teori konstruktivisme dapat dimaknai sebagai dasar suatu pembelajaran dengan dominasi siswa aktif dalam membangun pengetahuan sendiri. Sehingga dalam pembelajaran yang berbasis konstruktivisme, peran guru adalah sebagai motivator yang memberikan dorongan pada siswa untuk belajar, fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, dan mediator yang memberikan konfirmasi dan aktif bertanya untuk

mengeksplorasi pengetahuan siswa. Teori kognitif Piaget dapat dimaknai bahwa usia siswa sekolah dasar memiliki kemampuan memecahkan masalah dan berpikir logis, selain itu, kognitif siswa sebagian besar bergantung pada seberapa jauh siswa aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Teori belajar bermakna David Ausubel dapat dimaknai bahwa belajar akan dikatakan bermakna apabila mampu membantu siswa memahami arti informasi, mengkombinasikan materi baru secara bijak dengan apa yang sudah mereka ketahui. Sedangkan teori *multiple intellegences* dapat dimaknai bahwa setiap siswa pada dasarnya berbeda dan unik, setiap anak mempunyai caranya sendiri dalam menciptakan pengetahuan sesuai dengan gaya belajar siswa seperti dalam pembelajaran SAVI yang mengkombinasikan empat gaya belajar dalam suatu pembelajaran.

2.1.7.2 Pengertian Model SAVI dengan Metode Permainan

Model SAVI merupakan salah satu model pada *Accelerated Learning* yang mana dalam pembelajarannya menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra (Meier, 2002:91). SAVI memiliki unsur yang mudah untuk diingat antara lain *somatic* yakni belajar dengan bergerak atau berbuat (*Learning by doing*), *auditory* yakni belajar dengan berbicara dan mendengar (*learning by hearing*), *visualization* yakni belajar dengan mengamati dan menggambarkan (*learning by seeing*), *intellectual* yakni belajar dengan memecahkan masalah dan merenung (*learning by thinking*). Meier juga menjelaskan bahwa model SAVI pada prinsipnya adalah pembelajaran yang komperhensif, kreatif, kolaboratif, aktif, dan menuntut emosi yang positif.

Model SAVI akan dikolaborasikan dengan metode permainan. Ismail (2009:36) menyatakan bahwa cara belajar yang paling efektif yaitu dengan bermain di dalam kegiatan belajar-mengajar. Bermain mampu mengembangkan motorik, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan di lingkungan, membentuk imajinasi. Metode permainan dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang dipahami, atau memecahkan suatu masalah (Hamdani 2011: 281). Metode permainan merupakan cara yang digunakan dalam pembelajaran melalui aktivitas bermain dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak, yang tidak hanya melibatkan aktivitas yang menyenangkan, namun juga mendukung kemampuan kognitif siswa.

Pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan model SAVI dan metode permainan. Berdasarkan uraian model SAVI dan metode permainan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dipahami bahwa model SAVI dengan metode permainan merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa baik secara fisik dan indera, potensi dan intelektual yang dimiliki pada setiap kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan tujuan pembelajaran sehingga pembelajarannya tidak hanya melibatkan aktivitas siswa yang menyenangkan, namun juga mendukung kemampuan kognitif siswa.

2.1.7.3 Karakteristik Model SAVI dengan Metode Permainan

2.1.7.3.1 Langkah-langkah Model SAVI dengan Metode Permainan

Langkah-langkah pembelajaran SAVI menggunakan metode permainan disusun dengan mengkombinasikan tahapan model SAVI (Meier, 2002:103) dan tahapan penggunaan metode permainan (Subagyo, 2010). Langkah perbaikan pembelajaran melalui penerapan model SAVI dengan metode permainan adalah :

1. Melaksanakan apresepsi.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa.
4. Siswa mendapatkan informasi/materi.
5. Guru mengkondisikan siswa sebelum melakukan permainan.
6. Siswa melakukan permainan dan berdiskusi kelompok.
7. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok / permainan
8. Melaksanakan kegiatan penutup.

2.1.7.3.2 Sistem Sosial Model SAVI dengan Metode Permainan

Sistem sosial dapat diartikan sebagai pola hubungan guru dengan siswa atau perlakuan guru dan perilaku siswa selama pembelajaran. Adapun sistem sosial pada model SAVI dengan metode permainan dapat dilihat pada tabel 2.3

Tabel 2.3 Sistem Sosial Model SAVI dengan metode permainan

Langkah pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan	Kegiatan guru pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan	Kegiatan siswa pembelajaran Model SAVI dengan metode permainan
9. Melaksanakan apresepsi	9. Melaksanakan apresepsi	9. Memperhatikan apresepsi (mengamati)
10. Guru menjelaskan tujuan	10. Menjelaskan tujuan pembelajaran	10. Memperhatikan penjelasan tujuan

pembelajaran		pembelajaran (mengamati)
11. Guru membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa.	11. Membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa	11. Menjaga kekondusifan pembagian kelompok (mengamati)
12. Siswa mendapatkan informasi/ materi	12. Menyampaikan informasi/ materi	12. Memperhatikan penyampaian informasi/ materi (mengamati, menanya, mencoba)
13. Guru mengkondisikan siswa sebelum melakukan permainan	13. Mengkondisikan siswa sebelum melakukan permainan	13. Memperhatikan aturan permainan (mengamati)
14. Siswa melakukan permainan dan berdiskusi kelompok	14. Membimbing dalam permainan dan berdiskusi kelompok	14. Melakukan/ berpartisipasi dalam permainan dan berdiskusi kelompok (mengamati, menanya, mencoba, menalar)
15. Siswa mempresentasi kan hasil diskusi kelompok/ permainan	15. Mengkonfirmasi presentasi hasil diskusi/ permainan dan memberikan penguatan	15. Mempresentasi kan hasil diskusi kelompok/ permainan (mengkomunikasikan)
16. Melakukan kegiatan penutup	16. Melakukan kegiatan penutup	16. Melakukan kegiatan penutup (mengkomunikasikan)

Perilaku guru dalam tabel 2.3 mengajak guru untuk (1) menyediakan dan memberkan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai jenis mdia, sumber belajar dan komunikasi yang baik agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi pengetahuan, (2) menciptakan iklim pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara kondusif dengan keterampilan mengelola pembelajaran yang dimiliki guru, (3) mengatur strategi pembelajaran yang efektif agar dapat

membuat siswa mengerti dan memahami setiap informasi/ materi yang disampaikan, (4) membimbing siswa baik individu ataupun kelompok sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, (5) memotivasi siswa agar dapat meningkatkan aktivitas dan minat siswa serta suasana/iklim dalam pembelajaran, (6) mengevaluasi pembelajaran agar tujuan yang ditetapkan tercapai. Dengan demikian, perilaku guru tersebut memungkinkan guru agar berperan sebagai fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, evaluator.

Sementara itu, perilaku siswa dalam tabel 2.3 mengajak siswa untuk (1) mengikuti pembelajaran secara aktif baik dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok, (2) mengembangkan seluruh potensi baik sikap, pengetahuan dan keterampilan serta gaya belajar siswa melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang disediakan dan dilakukan, (3) menciptakan pengetahuannya sendiri melalui proses, mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Dengan demikian, pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-center*) dapat tercipta dengan baik sesuai yang direncanakan.

2.1.7.3.3 Prinsip Reaksi Model SAVI dengan Metode Permainan

Prinsip reaksi berkaitan dengan pola perilaku guru dalam memberikan reaksi terhadap perilaku siswa dalam belajar seperti bagaimana cara guru memperhatikan dan melakukannya siswa, serta merespon stimulus yang berasal dari siswa seperti pertanyaan, jawaban, tanggapan, atau aktivitas lainnya.

Prinsip reaksi yang terjadi dalam pembelajaran dengan model SAVI dengan metode permainan adalah pola interaksi multiarah. Pola interaksi multiarah tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antar guru dengan siswa, tetapi juga bisa

melibatkan interaksi dinamis antara siswa yang satu dengan yang lain. Dengan pola interaksi multiarah ini mengajak guru agar dapat menciptakan kondisi yang memudahkan siswa untuk melakukan perubahan dalam potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan mengelola segala potensi dan sarana yang ada agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Selain itu pola interaksi ini, menuntut siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran baik dalam berdiskusi dan bermain, terbiasa dengan permainan yang membutuhkan aktivitas fisik dan intelektual, mengajak siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, teliti, bertanggungjawab.

2.1.7.3.4 Sistem Pendukung Model SAVI dengan Metode Permainan

Sistem pendukung adalah penunjang keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas misalnya media dan alat peraga. Model SAVI dengan metode permainan tidak menuntut media dan sumber belajar yang serba canggih dan mahal. Guru bisa memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yang telah tersedia di sekolah atau yang ada di lingkungan sekolah. Masyarakat di sekitar, fenomena alam sekitar, benda-benda, koran, majalah bekas, biji-bijian, pohon dan berbagai hal lainnya dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar (Supriadi, 2011). Menurut Hamdani (2010: 127), dalam menerapkan metode permainan, guru perlu memilih alat-alat permainan dengan kriteria sebagai berikut: (1) menarik bagi anak; (2) sesuai dengan kapasitas fisik anak; (3) sesuai dengan perkembangan mental dan sosial anak; (4) sesuai untuk kelompok anak-anak; (5) dikonsultasikan dengan baik, tahan lama, dan aman untuk anak dalam kelompok.

Sistem pendukung model SAVI dengan metode permainan diantaranya :

a. Sarana prasarana

Sarana prasarana yang mendukung pelaksanaan model SAVI dengan metode permainan adalah ruang kelas dan lingkungan sekolah, perlengkapan yang dibutuhkan untuk bermain, sarana presentasi (LCD, proyektor, dsb), papan kelompok/reward.

b. Media belajar

Media belajar yang digunakan dalam pelaksanaan model SAVI dengan metode permainan adalah gambar-gambar, poster, dan powerpoint/artikel terkait materi pembelajaran, kertas, spidol, dsb.

c. Sumber belajar

Sumber belajar yang digunakan dalam pelaksanaan model SAVI dengan metode permainan adalah buku siswa, materi yang telah disediakan guru, lingkungan sekitar siswa.

d. Materi belajar

Materi belajar yang digunakan dalam pelaksanaan model SAVI dengan metode permainan adalah materi yang telah direncanakan dalam rencana pembelajaran yang telah dibuat. Dalam penelitian ini adalah materi kelas IV tema “Tempat Tinggalku” subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pada pembelajaran 1-4.

2.1.7.3.5 Dampak Pengiring dan Dampak Interaksional

Dampak pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional meliputi peningkatan dari tiga aspek yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dan dampak pengiringnya adalah karakter siswa. Adapun karakter yang diharapkan dari penelitian menggunakan model SAVI dengan metode permainan ini adalah cinta lingkungan dan tanah air, peduli, menghargai, tanggungjawab, dsb.

2.1.7.4 Kelebihan Model SAVI dengan Metode Permainan

Menurut kajian teoritis maupun empiris, penerapan model SAVI dengan metode permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (1) mewujudkan pembelajaran menarik, inspiratif, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan semua indera dan aktivitas intelektual, (2) memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori, intelektual karena pembelajaran tidak cukup dengan ceramah namun ada proses nyata, (3) siswa lebih bebas dan nyaman dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, (4) menumbuhkan keberanian siswa dalam mengungkapkan gagasan di dalam kelas, (5) membentuk jiwa sosial siswa melalui masyarakat belajar, dan (6) mempermudah pemahaman siswa.

2.1.8 Hubungan Variabel Tindakan dengan Variabel Masalah

Dalam penerapan model SAVI dengan metode permainan pada pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” di kelas IVB SD Labschool Unnes diperoleh beberapa hubungan dari masing-masing variabel yakni

a. Asumsi

Dalam penelitian ini memiliki hubungan yang positif antara penerapan model SAVI dengan metode permainan dengan peningkatan kualitas pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” di kelas IVB SD Labschool Unnes.

b. Prediksi

Penelitian ini diprediksi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” kelas IVB SD Labschool Unnes baik dalam keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model SAVI dengan metode permainan.

c. Harapan

Penelitian ini diharapkan model SAVI dengan metode permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” kelas IVB SD Labschool Unnes baik dalam keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Ada beberapa temuan yang mendukung penelitian ini diantaranya:

- a. Penelitian oleh Sri Wahyuni Kusumawati (2013) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dengan rata-rata nilai yang diperoleh di siklus I sebesar 70%, siklus II sebesar 77%, dan di siklus III sebesar 85%. Peningkatan keterampilan pemecahan masalah didukung oleh

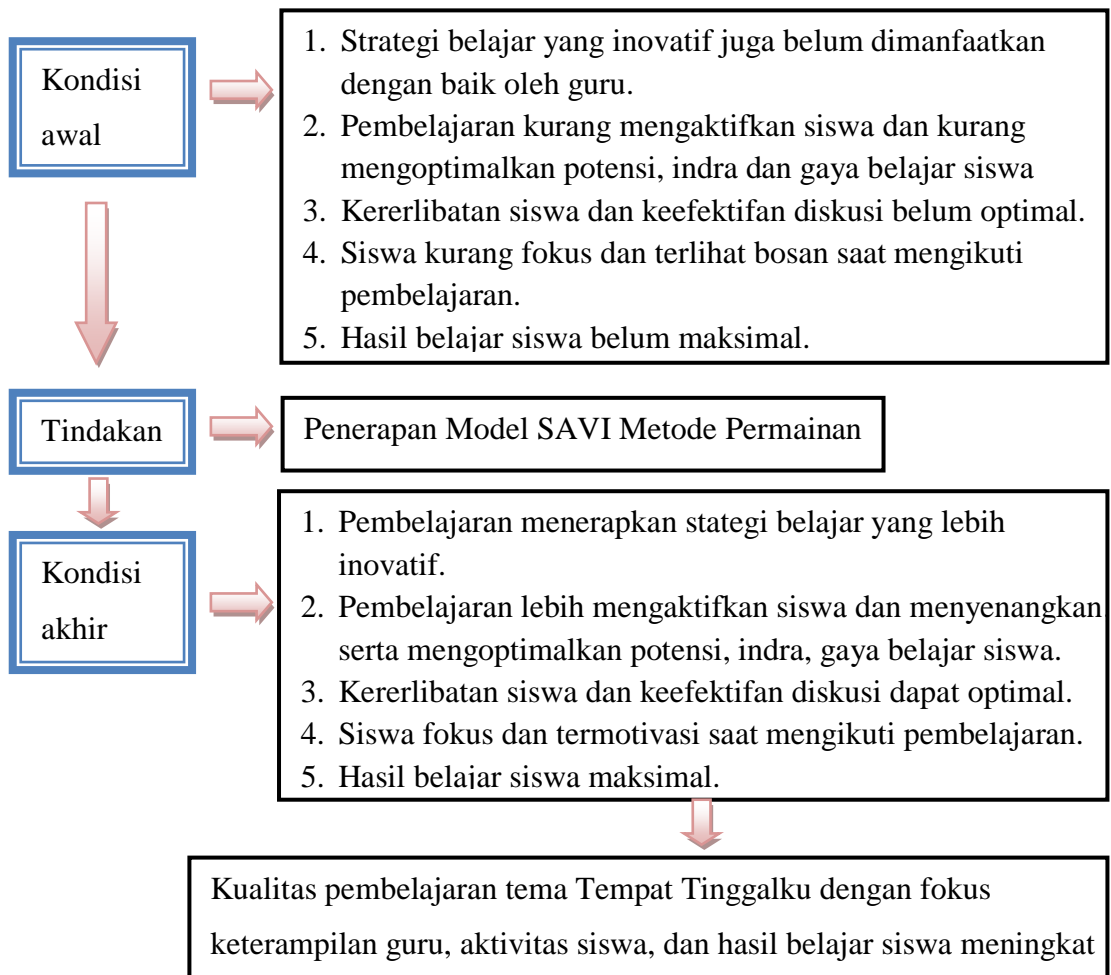
peningkatan aktivitas guru mulai dari siklus I hingga siklus III yakni 73,2%, 84,5%, 89%, serta pada aktivitas siswa yaitu 72,5%, 78,75%, dan 85%.

- b. Penelitian oleh Teti Milawati, (2011) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Anak Memahami Drama dan Menulis Teks Drama Melalui Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI)”. Pembahasan dari data didapatkan pada pra-tindakan nilai rerata 6,24 dan hasil kemampuan menulis setelah diberikan tindakan meningkat sebesar 2,12. Sedangkan aktivitas siswa diperoleh sebanyak 94% dan hasil aktivitas guru sebanyak 96%.
- c. Penelitian oleh Hermuning Puspita Sari (2013) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N Sekaran 01”. Penelitian ini menunjukkan keterampilan guru meningkat dengan data pada siklus I jumlah skor 24 dengan kualifikasi cukup. Siklus II jumlah skor 32 dengan kualifikasi baik. Pada siklus III jumlah skor 37 dengan kualifikasi sangat baik. Aktivitas siswa mengalami peningkatan, siklus I skor rata-rata 24,6 dengan kualifikasi cukup. Pada siklus II skor rata-rata 31,3 dengan kualifikasi baik. Puncaknya pada siklus III skor rata-rata 34,1, dengan kualifikasi sangat baik. Hasil belajar pada siklus I persentase ketuntasan 55,55% dengan nilai rata-rata 66,94. Siklus II meningkat menjadi 72,22%, dengan nilai rata-rata 70. Siklus III persentase ketuntasan 86,11% dengan nilai rata-rata 77,88.
- d. Penelitian oleh Khasanah,dkk (2011) dari Universitas Negeri Surakarta dengan judul “Penggunaan Metode Permainan dalam Peningkatan Pembelajaran PKn

Siswa Kelas IV SD N 2 Jatimulyo, Kecamatan Pertanahan, Tahun ajaran 2011/2012.” Penelitian ini menunjukkan keberhasilan dengan meningkatnya aktivitas siswa yaitu presentase peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 10,8%, dan dari siklus II ke siklus III sebanyak 9,5% dengan kategori sangat baik. Sementara aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebanyak mengalami peningkatan, dari siklus II ke siklus III sebanyak juga meningkat dengan kategori baik. Sedangkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 15,4%, siklus II ke siklus III sebesar 7,7%.

Berdasarkan kajian empiris di atas, diketahui bahwa penerapan SAVI dan penggunaan metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA. Kajian empiris tersebut selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam penelitian dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Tempat Tinggalku melalui Model SAVI dengan metode permainan pada Siswa Kelas IVB SD Labschool Unnes”.

2.3 KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Penjelasan dari bagan kerangka berpikir sebagai berikut :

Pembelajaran tema kelas IV SD Labschool belum maksimal. Inovasi pembelajaran belum terlaksana sepenuhnya karena model pembelajaran, metode, media yang variatif dan kreatif belum diterapkan. Penilaian autentik belum sepenuhnya diterapkan. Selama pembelajaran keterlibatan siswa belum nampak, diskusi pun tidak sepenuhnya efektif. Permasalahan tersebut mengakibatkan belum maksimalnya hasil belajar siswa salah satunya hasil belajar kognitif IPA masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Nilai rata-rata

kelas yang diperoleh pada muatan pelajaran IPA adalah 67,3 dengan nilai terendah 31,6 dan nilai tertinggi 78,9.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti bersama kolaborator menetapkan pemecahan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model SAVI dengan metode permainan. Melalui kolaborasi keduanya dikemukakan 8 langkah pembelajaran model SAVI dengan metode permainan yakni (1) melaksanakan apresepsi, (2) guru menjelaskan tujuan pembelajaran, (3) guru membentuk kelompok beranggotakan 4-6 siswa, (4) siswa mendapatkan informasi/ materi, (5) guru mengkondisikan siswa sebelum melakukan permainan, (6) siswa melakukan permainan dan berdiskusi kelompok, (7) siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok/ permainan, (8) melaksanakan kegiatan penutup. Dalam penelitian ini materi yang akan diberikan merupakan materi yang ada pada pembelajaran 1-4, tema “Tempat Tinggalku” subtema “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”, yakni materi terkait keunikan daerah, cara pengolahan sampah, kalimat tanya, koordinat, pembudidayaan terumbu karang, teknologi pembuatan kapal baik secara modern maupun tradisional, pembuatan layang-layang, permainan tradisonal, teknologi yang digunakan dalam membuat alat permainan tradisonal, dan cara membuat wayang. Sementara itu, permainan yang diberikan pada penelitian ini adalah permainan tebak informasi, teka teki silang, bola ceriwis, selamatkan terumbu karang, kota patbe, kertas kritis, insiyur kapal, lintasan layang, ulat cerdas, bingo hooray.

Dengan menerapkan model SAVI dengan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tema Tempat Tinggalku di kelas IV

SD Labschool Unnes meliputi aspek keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran IPA.

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan analisis teoritis, tinjauan beberapa penelitian relevan, dan kerangka berpikir di atas, maka dalam penelitian ini diajukan suatu hipotesis yaitu melalui model SAVI dengan metode permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes. Adapun hipotesis tindakan tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

4. Penerapan model SAVI dengan metode permainan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran tema Tempat Tinggalku pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes.
5. Penerapan model SAVI dengan metode permainan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran tema Tempat Tinggalku pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes.
6. Penerapan model SAVI dengan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa muatan pelajaran IPA dalam pembelajaran tema Tempat Tinggalku pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa muatan pelajaran IPA, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui model SAVI dengan metode permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tema “Tempat Tinggalku” pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes. Adapun simpulan tersebut dirinci sebagai berikut:

- 4) Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran tema Tempat Tinggalku melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes yang ditunjukkan dengan skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 20,5 dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II yang memperoleh skor rata-rata 29,5 dengan kriteria sangat baik.
- 5) Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran tema Tempat Tinggalku melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes yang ditunjukkan dengan skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 14,41 dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II yang memperoleh skor rata-rata 21,03 dengan kriteria sangat baik.
- 6) Peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran IPA dalam tema Tempat Tinggalku melalui model SAVI dengan metode permainan pada siswa kelas IVB SD Labschool Unnes yang ditunjukkan pada setiap ranah. Ranah sikap spiritual dan sosial mengalami peningkatan dengan skor rata-rata

siklus I yakni 6,96 dengan kriteria baik dan 7,43 dengan kriteria baik kemudian meningkat menjadi 10,38 dengan kriteria sangat baik dan 10,55 dengan kriteria sangat baik pada siklus II, selain itu, ketuntasan belajar klasikal ranah pengetahuan dan psikomotor mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I, hasil belajar ranah pengetahuan sebesar 54,17% sedangkan pada ranah keterampilan sebesar 33,33% dan meningkat menjadi 85,71% pada ranah pengetahuan dan 90,48% pada ranah keterampilan. Hasil belajar siswa kelas IVB sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA untuk ranah sikap mengalami peningkatan sekurang-kurangnya baik (B) dan sebanyak $\geq 75\%$ mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 75 pada ranah pengetahuan dan psikomotor.

Dengan demikian hipotesis dari penelitian ini yaitu melalui penerapan model SAVI dengan metode permainan, maka keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa baik pada ranah sikap spiritual dan sosial, ranah pengetahuan, maupun ranah keterampilan dapat meningkat terbukti benar.

5.2 SARAN

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman selama penelitian yang telah dilakukan maka saran yang diberikan peneliti adalah

5.2.1 Teoritis

- 1) Penerapan model SAVI dengan metode permainan dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui kegiatan belajar yang menyenangkan..

- 2) Penerapan model SAVI dengan metode permainan dapat mengembangkan penilaian yang menyeluruh pada setiap ranah sikap, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang ditetapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan instrumen yang relevan dan bervariasi.

5.2.2 Praktis

5.2.2.1 Bagi Guru

- 1) Pengembangan materi dalam pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran perlu dilakukan agar pengetahuan yang diterima siswa lebih menyeluruh.
- 2) Penyampaian materi dengan jelas dan pemanfaatan berbagai metode dan media yang lebih variatif, efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik siswa perlu diterapkan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diajarkan dengan baik.
- 3) Pengadaan variasi dalam memberikan penguatan, motivasi dan cara mengajar perlu ditingkatkan agar siswa lebih fokus dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.
- 4) Pengadaan variasi lingkungan belajar atau penataan ruang kelas perlu diterapkan agar ruangan kelas lebih hidup, selain itu memberikan ruang gerak yang cukup dan memudahkan guru dalam mengawasi jalannya diskusi dan pembelajaran.

5.2.2.2 Bagi Sekolah

- 1) Sekolah sebaiknya memfasilitasi guru dan siswa dengan sumber belajar yang konkret dan sarana prasarana yang memadai agar memudahkan melakukan proses pembelajaran tematik pada kurikulum 2013.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung:Refika Aditama.
- Allen, Karen dan Bruce D Friedman. 2010. *Affective Learning: A Taxonomy for Teaching Social Work Values*. *Journal of Social Work Values and Ethich*. 7 (2): 1-10.
- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Startegi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasibuan, J.J. dan Moedjiono. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, Kak Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

- Kauchak, Donald P dan Paul D Eggen. 1998. *Learning Teaching: Research Based Methods Third Edition*. Massachusetts: Allyn dan Bacon.
- Kemendikbud. 2013. *Tempat Tinggalku: Buku Guru SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
- _____. 2013. *Tempat Tinggalku: Buku Siswa SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
- Krathwol, David R. 2002. *A Revision of Blom's Taxonomy: An Overview*. Theory Into Practice. 41(4): 212-218.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Kusumawati, Sri Wahyuni. 2013. Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya Volume 1*. Nomor 2: 1-10.
- Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Terjemahan Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa.
- Mendikbud.2013.*Lampiran Permendikbud Nomor 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Mendikbud.
- _____.2013.*Lampiran Permendikbud Nomor 65 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Mendikbud.
- _____.2013.*Lampiran Permendikbud Nomor 66 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Mendikbud.
- _____.2013.*Lampiran Permendikbud Nomor 67 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Mendikbud.
- _____.2013.*Lampiran Permendikbud Nomor 81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Mendikbud.

- Milawati, Teti. 2011. Peningkatan Kemampuan Anak Memahami Drama dan Menulis Teks Drama melalui Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI). *Jurnal UPI*. Nomor 2: 70-78. ISSN 1412-565X.
- Mulyasa, H E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muzamiroh, Mida Latifatul. 2013. *Kupas Tuntas Kurikulum 2013*. Jakarta: Katapena.
- Ostroff, Wendy L. 2013. *Memahami Cara Anak-Anak Belajar*. Jakarta: Indeks.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan. 2013. *Pelatihan Pendampingan Kurikulum 2013 Pendekatan Saintifik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rifa, Ifa. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santosa, Singgih. 2003. *Statistik Deskriptif*. Yoyakarta: Andi.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, Hermuning Puspita. *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) Berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IV SDN Sekaran 01*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Society, Gibasa Learning. 2012. *Membuat Anak Gemar IPA*. Jakarta: Visi Media.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bnadung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukestiyarno dan Wardono. 2009. *Statistika*. Semarang: UNNES Press.
- Supinah. 2013. *Substansi Kurikulum 2013 SDMI*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Implementasi Kurikulum 2013, Jurusan PGSD, UNNES, Semarang, 15 September 2013.
- Supraktikya, A. 2012. *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Non Tes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, M dan Fairuzul Mumtaz. 2013. *Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Usman, Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, Udin S. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.

Daftar pustaka dari website :

Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. 2013. *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud. Diunduh di <http://pdkpd.files.wordpress.com/2013/12/rapor-td-tangan-dirjen-pdf>.

Djojosoediro, Wasih. 2012. *Pengembangan dan Pembelajaran IPA SD*. Malang: Universitas Negeri Malang. Diunduh di http://tpardede.wikispaces.com/file/view/ipa_unit_1.pdf.

Khasanah Makhubi, Setyo Harun, dkk. 2011. Penggunaan Metode Permainan dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N 2 Jatimulyo, Kecamatan Petanahan, tahun Ajaran 2011/2012. *Didaktik PGSD Kebumen Volume I*. Nomor 1:1-6. Diunduh melalui <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/242> (14 Januari 2014, 21:56 WIB)