

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan mengemukakan tentang kajian teori, tinjauan pustaka, kerangka berfikir, dan hipotesis. Kajian teori yang akan dipaparkan adalah variabel dan sub variabel yang digunakan dalam penelitian. Tinjauan pustaka merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dan ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Kerangka pemikiran berisi kerangka konsep yang akan digunakan untuk menjawab masalah yang diteliti, disusun berdasarkan kajian teori dan kajian hasil penelitian yang telah dikemukakan. Hipotesis merupakan rumusan sementara terhadap permasalahan yang diteliti atas dasar kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah dilakukan.

A. Kajian Teori

1. Strategi Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization dan Intellectually*) dengan Media Gambar
 - a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Kata strategi berasal dari bahasa Latin *strategia* yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan. Strategi merupakan perencanaan untuk mencapai sesuatu. Strategi dapat diartikan sebagai ilmu atau kiat dalam memanfaatkan sumber untuk mencapai tujuan. Strategi dapat pula dimaknai sebagai suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Menurut Frelberg dan Discoll (1992), strategi pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pemberian materi pelajaran pada berbagai tingkatan untuk siswa yang berbeda dalam konteks yang berbeda pula. Gerlach dan Ely (1980) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Sedangkan menurut Dick and Carey (1985), strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Setiadi dan Mistar, 2007: 12).

Strategi pembelajaran didefinisikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah digariskan (Bahri, 2002: 5).

b. Strategi Pembelajaran SAVI

1) Hakikat Pembelajaran SAVI

Anak kecil adalah pembelajar yang hebat karena mereka menggunakan seluruh tubuh dan semua indera untuk belajar. Belajar berdasarkan aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/ pikiran terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menyuruh anak berdiri dan bergerak. Akan tetapi menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar terhadap pembelajaran. Strategi pembelajaran tersebut dinamakan dengan strategi pembelajaran SAVI.

Unsur-unsurnya, yaitu:

- a) Somatis : Belajar dengan bergerak dan berbuat.
- b) Auditori : Belajar dengan berbicara dan mendengar.
- c) Visual : Belajar dengan mengamati dan menggambarkan.
- d) Intelektual : Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

2) Landasan Teori Pembelajaran SAVI

SAVI singkatan dari *Somatic, Auditory, Visualization* dan *Intellectually*. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*; teori otak kanan/kiri; teori otak triune; pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik); teori kecerdasan ganda; pendidikan holistik (menyeluruh); belajar berdasarkan pengalaman; serta belajar dengan simbol.

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

3) Prinsip Dasar Pembelajaran SAVI

Pembelajaran SAVI dianggap sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), sehingga prinsipnya juga sejalan dengan AL yaitu:

- a) pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh;
- b) pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi;
- c) kerjasama membantu proses pembelajaran;
- d) pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan;
- e) belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik;
- f) emosi positif sangat membantu pembelajaran; serta
- g) otak citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

4) Karakteristik Pembelajaran SAVI

Sesuai dengan singkatan dari SAVI sendiri yaitu *Somatic*, *Auditory*, *Visualization* dan *Intellectualy*, maka karakteristiknya ada empat bagian yaitu:

a) *Somatic*

“*Somatic*” berasal dari bahasa Yunani, *soma* yang berarti tubuh. Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat. Sehingga pembelajaran *somatic* adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung).

b) *Auditory*

Belajar dengan berbicara dan mendengar. Pikiran kita lebih kuat dari yang kita sadari, telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara beberapa area penting, otak kita menjadi aktif. Hal ini dapat diartikan dalam pembelajaran siswa hendaknya mengajak siswa membicarakan apa yang sedang mereka pelajari, termasuk menerjemahkan pengalaman siswa dengan suara. Mengajak siswa berbicara saat memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

c) *Visualization*

Belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Dalam otak kita terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indera yang lain. Setiap siswa yang menggunakan visualnya lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Secara khusus, pembelajar visual yang baik dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon dan sebagainya ketika belajar.

d) *Intellectually*

Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta dan memecahkan masalah.

e) Menyatukan SAVI

Belajar dapat optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran.

5) Ciri-ciri Gaya Belajar SAVI

Ciri-ciri yang mencerminkan gaya belajar tersebut adalah:

- a) Belajar visual senang menggambar diagram, gambar, dan grafik, serta menonton film. Mereka juga suka membaca kata tertulis, buku, poster berslogan, bahan belajar berupa teks tertulis yang jelas.
- b) Pembelajaran auditori dengan mendengar informasi baru melalui penjelasan lisan, komentar dan kaset. Mereka senang membaca teks kunci dan merekamnya di kaset.
- c) Pembelajaran fisik (somatis) senang pembelajaran praktik supaya bisa langsung mencoba sendiri. Mereka suka berbuat saat belajar, misalnya: menggaris bawahi, mencorat-coret, menggambarkan.

d) Pembelajaran intelektual yang bercirikan sebagai pemikir. Pembelajar menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. “Intelektual” adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna.

Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman menjadi kearifan.

6) Aktivitas Pembelajaran SAVI

Dibawah ini adalah beberapa contoh bagaimana membuat aktivitas sesuai dengan cara belajar/ gaya belajar siswa:

Tabel 2.1. Gaya Belajar dan Aktivitas Siswa

Gaya Belajar	Aktivitas
Somatis	Siswa dapat bergerak ketika mereka: <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat model dalam suatu proses atau prosedur. 2. Menciptakan piktogram dan periferalnya. 3. Memeragakan suatu proses, sistem, atau seperangkat konsep. 4. Mendapatkan pengalaman lalu menceritakannya dan merefleksikannya.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Menjalankan pelatihan belajar aktif (simulasi, permainan belajar, dan lain-lain). 6. Melakukan kajian lapangan. Lalu tulis, gambar, dan bicarakan tentang apa yang dipelajari.
Auditori	<p>Berikut ini gagasan-gagasan awal untuk meningkatkan sarana auditori dalam belajar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ajaklah siswa membaca keras-keras dari buku panduan dan komputer. 2. Ceritakanlah kisah-kisah yang mengandung materi pembelajaran yang terkandung di dalam buku pembelajaran yang dibaca mereka. 3. Mintalah siswa berpasang-pasangan membicarakan secara terperinci apa yang mereka baru saja mereka pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya. 4. Mintalah siswa mempraktikkan suatu ketrampilan atau memperagakan suatu fungsi sambil mengucapkan secara singkat dan terperinci apa yang sedang mereka kerjakan. 5. Mintalah siswa berkelompok dan berbicara <i>non stop</i> saat sedang menyusun pemecahan masalah atau membuat rencana jangka panjang.

Visual	<p>Hal-hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih visual adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang penuh gambar (metafora, analogi) 2. Grafik presentasi yang hidup. 3. Benda 3 dimensi. 4. Bahasa tubuh yang dramatis. 5. Cerita yang hidup. 6. Kreasi piktogram (oleh siswa). 7. Pengamatan lapangan. 8. Dekorasi berwarna-warni. 9. Ikon alat bantu kerja.
Intelektual	<p>Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jika kita mengajak pembelajaran tersebut dalam aktivitas seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memecahkan masalah. 2. Menganalisis pengalaman. 3. Mengerjakan perencanaan strategis. 4. Memilih gagasan kreatif. 5. Mencari dan menyaring informasi. 6. Merumuskan pertanyaan. 7. Menerapkan gagasan baru pada pekerjaan. 8. Menciptakan makna pribadi. 9. Meramalkan implikasi suatu gagasan.

Belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam suatu peristiwa pembelajaran. Siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka memecahkan masalah (intelektual) jika mereka secara simultan menggerakkan sesuatu (somatis) untuk menghasilkan piktogram atau pajangan tiga dimensi (visual) sambil membicarakan apa yang sedang mereka kerjakan (auditori). Menggabungkan keempat modalitas belajar dalam satu peristiwa pembelajaran adalah inti dari pembelajaran multi indriawi seperti pembelajaran SAVI.

7) Kerangka Perencanaan Pembelajaran SAVI

Pembelajaran SAVI dapat direncanakan dan dikelompokkan dalam empat tahap:

a) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

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

Secara spesifik meliputi hal: (1) memberikan sugesi positif, (2) memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa, (3) memberikan tujuan yang jelas dan bermakna, (4) membangkitkan rasa ingin tahu, (5) menciptakan lingkungan fisik yang positif, (6) menciptakan lingkungan emosional yang positif,

(7) menciptakan lingkungan sosial yang positif, (8) menenangkan rasa takut, (9) menyingkirkan hambatan-hambatan belajar, (10) banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah, (11) merangsang rasa ingin tahu siswa, dan (12) mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal.

b) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi pembelajaran yang baru dengan cara mencari, secara menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar.

Hal-hal yang dapat dilakukan guru: (1) uji coba kolaboratif dengan berbagai pengetahuan, (2) pengamatan fenomena dunia nyata, (3) pelibatan seluruh otak dan seluruh tubuh, (4) presentasi interaktif grafik dan sarana yang berwarna-warni atau aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar, (5) proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim latihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok), (6) pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual, dan (7) pelatihan memecahkan masalah.

c) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)

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

yang dilakukan guru yaitu: (1) aktivitas pemrosesan siswa, (2) usaha aktif atau umpan balik atau renungan atau usaha kembali, (3) simulasi dunia nyata, (4) permainan dalam belajar, (5) pelatihan aksi pembelajaran aktivitas pemecahan masalah, (6) refleksi dan artikulasi individu, (7) dialog berpasangan atau berkelompok, (8) pengajaran dan tinjauan kolaboratif aktivitas praktis, dan (9) membangun keterampilan mengajar balik.

d) Tahap Penampilan Hasil (Kegiatan Penutup)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah: (1) penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera, (2) penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi, (3) aktivitas penguatan, (4) penerapan materi, (5) penguatan proses, (6) pelatihan terus menerus, (7) umpan balik dan evaluasi kinerja, (8) aktivitas dukungan kawan, (9) perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung.

Jadi, pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa, mencakup: *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa

belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectualy* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*). Belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

8) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran SAVI

Kelebihan pembelajaran SAVI yaitu: a) menimbulkan suasana pembelajaran yang gembira dan menyenangkan serta mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok, sehingga dapat menimbulkan rasa kebersamaan siswa. Jadi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami; b) dalam pembelajaran SAVI, siswa tidak hanya tergantung pada guru. Dengan memanfaatkan seluruh indera maka akan dapat meningkatkan aktivitas siswa; c) pembelajaran SAVI lebih fleksibel bila dimodifikasi dengan metode pembelajaran yang ada, selain itu strategi ini bersifat mengasuh, bukan mengontrol siswa.

Namun, pembelajaran SAVI memiliki kelemahan, yaitu:

a) pembelajaran SAVI berdasarkan hasil sehingga memerlukan waktu yang relatif lama karena siswa harus benar-benar mengerti; b) dalam pembelajaran SAVI guru hanya sebagai fasilitator dan siswa harus aktif, apabila siswa tidak aktif maka akan tertinggal dengan yang lain; c) dalam pembelajaran SAVI, guru tidak memerintah siswa untuk belajar, tetapi siswa belajar sendiri dan guru membimbingnya.

c. Media Gambar

1) Pengertian Media Gambar

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2003: 3).

Menurut Purnamawati dan Eldarni (dalam Kusuma, 2007:1), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Sedangkan menurut Anitah (2010: 7), gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal itu disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Melalui media gambar dapat ditunjukkan sesuatu yang jauh dari jangkauan pengalaman anak, selain itu juga dapat memberikan gambaran tentang peristiwa yang telah berlalu maupun gambaran masa yang akan datang.

Di bawah ini pengertian media gambar, antara lain:

- a) Menurut Hamalik (1994: 95) mengemukakan bahwa media gambar adalah: “Segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam, seperti lukisan, potret, *slide*, film, *strip*, *opaque projector*”.
- b) Menurut Sadiman (2006: 29) media gambar adalah: “Media yang umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja”.
- c) Menurut Soelarko (1980: 3) media gambar adalah: “Merupakan penurunan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan”.

2) Jenis-jenis Media Gambar

Basuki dan Farida (2001: 36-60) membedakan jenis-jenis media gambar menjadi beberapa macam, yaitu:

a) Gambar Datar

Media gambar datar mencakup: foto, gambar ilustrasi, *flash card* (kartu bergambar), gambar pilihan dan potongan gambar. Media ini dapat digunakan untuk memperkuat impresi, menambah fakta baru dan memberi arti suatu abstraksi.

b) Media Proyeksi Diam

Gambar yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada penerima harus diproyeksikan terlebih dahulu dengan proyektor agar dapat dilihat oleh penerima pesan. Media proyeksi diam dapat digunakan guru untuk mengajar berbagai mata pelajaran di semua tingkatan. Media ini bertujuan memberi informasi faktual, memberi persepsi yang benar dan cepat terutama dalam pengembangan keterampilan, merangsang terhadap apresiasi seni, gejala alam, orang, dan sebagainya.

c) Media Gambar Grafis

Media gambar grafis merupakan media pengajaran yang paling mudah ditemui dan banyak digunakan sebagaimana halnya media lain. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

3) Manfaat Media Gambar

Gambar adalah salah satu media pembelajaran yang amat dikenal di setiap kegiatan pembelajaran, karena media gambar memberikan manfaat dalam pembelajaran.

Menurut Anitah (2010: 9), manfaat gambar sebagai media visual antara lain:

- a) Menimbulkan daya tarik bagi pembelajar. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian pembelajar.
- b) Mempermudah pengertian pembelajar. Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga pembelajar lebih memahami apa yang dimaksud.
- c) Memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar dapat diperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati lebih jelas.
- d) Menyingkat suatu uraian panjang. Uraian tersebut mungkin dapat ditunjukkan dengan sebuah gambar saja.

4) Prinsip-prinsip Penggunaan Media Gambar

Menurut Rahadi (2003: 27-28), prinsip-prinsip penggunaan media gambar meliputi:

- a) Autentik, artinya dapat menggambarkan objek seperti jika anak melihat langsung.

- b) Sederhana, artinya harus menunjukkan dengan jelas bagian-bagian pokok dari gambar.
- c) Ukuran proporsional sehingga anak mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda atau objek yang digambar.
- d) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam menggunakan gambar, guru setidaknya memiliki prinsip penerapannya. Beberapa prinsip yang harus dipegang guru adalah: 1) gambar yang digunakan mudah dimengerti anak; 2) menarik minat anak untuk belajar; 3) tidak memerlukan biaya yang besar; dan 4) gambar mudah didapat untuk pembelajaran.

Menurut Anitah (2010: 8), menggunakan gambar untuk tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pembelajaran atau pokok-pokok pembelajaran. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat anak kepada pokok-pokok terpenting untuk memadukan gambar-gambar kepada pelajaran, sebab keefektifan pemakaian gambar dalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan.

5) Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

a) Kelebihan Media Gambar

Menurut Sadiman, dkk.(2006: 29), kelebihan penggunaan media gambar adalah:

- (1) Sifatnya kongkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal.
- (2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, tetapi melalui media gambar dapat disajikan dengan lebih mudah.
- (3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bagian apa saja sehingga dapat mencegah/ membetulkan kesalahpahaman.
- (5) Murah harganya dan dapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sedangkan menurut Basuki dan Mukti (2001: 29), media gambar mempunyai kelebihan antara lain:

- (1) umumnya harganya murah,
- (2) mudah didapat dan mudah digunakan,
- (3) dapat memperjelas suatu masalah dan lebih realistis,
- (4) dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta
- (5) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.

b) Kekurangan Media Gambar

Kekurangan media gambar menurut Sadiman dkk. (2006: 31) adalah:

- (1) Media gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- (2) Media gambar kurang efektif jika menerangkan gambar yang terlalu kompleks.
- (3) Ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

Sedangkan menurut Letuheru (1988: 42), kelemahan media gambar adalah:

- (1) Untuk memperbesar media gambar memerlukan suatu proses dan memerlukan biaya yang cukup besar.
- (2) Pada umumnya hanya dua dimensi yang nampak pada suatu gambar, sedangkan yang lainnya tidak jelas.
- (3) Tidak dapat memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh untuk suatu gambar, kecuali jika menampilkan sejumlah gambar dalam suatu urutan peristiwa pada pola gerakan tertentu.
- (4) Tanggapan bisa berbeda terhadap gambar yang sama.

6) Cara Mengurangi Kelemahan Media Gambar

Menurut Letuheru (1988: 43), cara untuk mengurangi kelemahan media gambar adalah:

- a) Gunakan media gambar yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.

- b) Hindari penggunaan media gambar dalam jumlah dan jenis yang terlampau banyak, sebab hal ini cenderung membingungkan siswa. Kecuali jika ingin membandingkan beberapa media gambar satu per satu agar perhatian siswa hanya tertuju pada media gambar yang diamati.
 - c) Arahkan perhatian siswa pada sebuah gambar, kemudian ajukan beberapa pertanyaan langsung sehubungan dengan media gambar tersebut.
- d. Penerapan Strategi Pembelajaran SAVI dengan Media Gambar

Strategi pembelajaran SAVI adalah strategi belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar yang mereka miliki.

Proses pembelajaran SAVI menggunakan media gambar meliputi:

- 1) Somatis, untuk merangsang hubungan pikiran dan tubuh dalam pembelajaran bahasa Inggris, maka perlu diciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu.
- 2) Auditori, dengan merancang pembelajaran bahasa Inggris yang menarik saluran auditori, guru dapat melakukan tindakan seperti mengajak siswa membicarakan materi apa yang sedang dipelajari. Siswa diminta mengungkapkan pendapat atas informasi yang telah didengarkan dari penjelasan guru. Dalam hal ini siswa diberi pertanyaan oleh guru tentang materi yang telah diajarkan.

- 3) Visual, dalam merancang pembelajaran bahasa Inggris yang menarik kemampuan visual guru dapat melakukan tindakan seperti meminta siswa menerangkan kembali materi yang telah diajarkan menggunakan media gambar.
- 4) Intelektual, belajar intelektual berarti menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut.

2. Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Inggris

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1) Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Perubahan terjadi melalui latihan atau pengalaman dalam periode waktu yang cukup panjang. Perubahan ini disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman perhatian, biasanya hanya berlangsung sementara. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis seperti perubahan dalam pengertian pemecahan masalah, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap (Purwanto, 2009: 85).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2).

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Hamalik, 2008: 27). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Sedangkan menurut Budiningsih, (2005: 34) model belajar kognitif menyatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak.

Unsur-unsur dinamis dalam proses belajar terdiri dari: 1) motivasi dorongan untuk berbuat, 2) bahan belajar, yakni materi yang dipelajari, 3) alat bantu belajar, yakni alat yang digunakan untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar, 4) suasana belajar, yakni keadaan lingkungan fisik dan psikologis yang menunjang belajar, 5) kondisi subjek belajar, ialah keadaan jasmani dan mental untuk melakukan kegiatan belajar.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2003: 54-71), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa adalah sebagai berikut:

a) Faktor intern

- (1) Faktor jasmani yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- (2) Faktor psikologi yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- (3) Faktor kelelahan yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

b) Faktor ekstern

- (1) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- (2) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- (3) Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, *mass media*, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

3) Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiyono (2006: 42-49), prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- a) Perhatian dan motivasi, perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Sedangkan motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Siswa yang menyukai bahasa Inggris akan merasa senang belajar bahasa Inggris dan terdorong untuk belajar lebih giat.
- b) Keaktifan, dalam setiap proses belajar siswa menampilkan keaktifan. Keaktifan fisik berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya.
- c) Keterlibatan langsung/ berpengalaman, belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung. Belajar dilakukan siswa secara aktif, baik individual maupun kelompok dengan cara memecahkan masalah.
- d) Pengulangan, dengan pengulangan maka siswa akan semakin memahami materi yang diajarkan guru seperti halnya pisau jika selalu diasah akan semakin tajam.
- e) Tantangan, tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya. Bahan belajar yang baru yang banyak mengandung masalah membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya.

- f) Balikan dan penguatan, balikan dan penguatan yang segera diperoleh siswa setelah belajar akan membuat siswa untuk belajar lebih giat dan bersemangat. Misalnya siswa belajar sungguh-sungguh dan mendapat nilai yang baik maka siswa tersebut akan belajar lebih giat untuk mendapat nilai yang lebih baik.
 - g) Perbedaan individual. Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian dan sifat-sifatnya.
- 4) Hakekat Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terjadi suatu proses, yaitu kejadian berubahnya sesuatu menjadi sesuatu yang lain, dalam arti berubahnya peserta didik dari belum terdidik menjadi terdidik dari belum menguasai kompetensi tertentu menjadi menguasai kompetensi tertentu (Surtikanti dkk., 2007: 20).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan peserta didik atau siswa. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, di satu pihak guru melakukan kegiatan atau perbuatan-perbuatan untuk membawa siswa kearah tujuan dimana siswa melakukan serangkain kegiatan atau perbuatan yang disediakan oleh guru yaitu kegiatan yang terarah pada tujuan yang hendak dicapai.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Sedangkan material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, komputer. Prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya (Hamalik, 2007: 57).

Pembelajaran atau pengajaran menurut Daeng (Uno, 2006: 134-135) adalah upaya untuk membelajarkan siswa secara implicit. Dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa.

Siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran menaruh perhatian pada "Bagaimana membelajarkan siswa" dan bukan pada "Apa yang dipelajari siswa". Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana cara agar tujuan dapat tercapai (Uno, 2006: 135).

Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran yaitu: 1) pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik siswa di sekolah, 2) pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah, 3) pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik, 4) pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik, 5) pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari (Hamalik, 1995: 56).

Berdasarkan Peraturan pemerintah No.19 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1) dinyatakan bahwa: "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik."

Dari pernyataan diatas bahwa dalam proses pembelajaran guru menciptakan suasana secara: (1) interaktif antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, (2) inspiratif untuk menuangkan perasaan dan hasratnya ke dalam sebuah seni, (3) menyenangkan/ menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh,

(4) menantang siswa untuk mengetahui yang belum diketahui, (5) memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, (6) memberikan ruang gerak yang cukup bagi siswa untuk menumbuhkan kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat yang dimiliki siswa serta perkembangan fisik dan psikologi siswa.

b. Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa dapat diartikan sebagai proses secara sadar dimana bahasa dipilih untuk dipelajari oleh pembelajar yang dihasilkan dalam bertingkah laku, dimana dalam penggunaan bahasa asing pembelajar mengalami penyimpanan, pengingatan, pemanggilan kembali dan pengaplikasian tentang semua pengetahuan dalam bahasa tersebut. Sementara dalam KTSP, pembelajaran bahasa Inggris dimasukkan dalam muatan lokal yang harus diajarkan.

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu solusi dalam mencapai tujuan untuk berkomunikasi dengan dunia luar, mengingat bahasa Inggris menjadi bahasa persatuan internasional, dimana semua orang di segala negara dapat berkomunikasi dengan satu bahasa yang netral dan dimengerti.

Di samping itu, ada beberapa alasan bahasa Inggris perlu dipelajari, yaitu: 1) bahasa Inggris merupakan bahasa yang banyak digunakan yang tersebar di berbagai belahan negara; 2) alasan strategis dan politis, karena kebanyakan negara yang menggunakannya merupakan negara-negara yang memiliki tingkat pendapatan yang lebih besar dari negara lain; dan 3) bahasa Inggris memberikan pengaruh yang luar biasa besar bagi kehidupan, baik bidang teknologi, media-media elektronik, bidang diplomatik, serta pariwisata.

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks lisan dan atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Menurut Wells, 1987 (dalam SKKD KTSP 2006: 3), tingkat literasi mencakup *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Pada tingkat *performative*, orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan. Pada tingkat *functional*, orang mampu menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti membaca surat kabar, manual atau petunjuk. Pada tingkat *informational*, orang mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa, sedangkan pada tingkat *epistemic* orang mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, perlu ditetapkan standar kompetensi bahasa Inggris bagi SD/ MI yang menyelenggarakan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Kompetensi lulusan SD/ MI tersebut selayaknya merupakan kemampuan yang bermanfaat dalam rangka menyiapkan lulusan untuk belajar bahasa Inggris di tingkat SMP/ MTs. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berinteraksi dalam bahasa Inggris untuk menunjang kegiatan kelas dan sekolah.

Pendidikan bahasa Inggris di SD/ MI dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau *language accompanying action*. Bahasa Inggris digunakan untuk interaksi dan bersifat "*here and now*". Topik pembicaraannya berkisar pada hal-hal yang ada dalam konteks situasi. Untuk mencapai kompetensi ini, peserta didik perlu diupayakan dan

dibiasakan dengan berbagai ragam pasangan bersanding (*adjacency pairs*) yang merupakan dasar menuju kemampuan berinteraksi yang lebih kompleks.

Mata Pelajaran bahasa Inggris di SD/ MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah.
- 2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Inggris di SD/MI mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan.
- 2) Berbicara.
- 3) Membaca.
- 4) Menulis.

c. Aktivitas Belajar

1) Konsep Aktivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 17), aktivitas diartikan keaktifan, kegiatan, kesibukan. Kata aktivitas berasal dari bahasa Inggris dari kata *activity* yang berarti kegiatan. Di dalam belajar diperlukan aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat yaitu berbuat untuk mengubah tingkah laku.

Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani maupun rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan.

Hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah aktivitas siswa. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendaayagunaan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2) Manfaat Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain: a) siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri, b) berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, c) memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok, d) memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, e) pembelajaran dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman.

3) Konsep Aktivitas Belajar Bahasa Inggris

Menurut Paul B. Diedirich (dalam Rohani, 2004: 9) setelah mengadakan penyelidikan, menyimpulkan terdapat 177 macam kegiatan peserta didik yang meliputi aktivitas jasmani dan aktivitas jiwa, antara lain:

- a) *Visual activities*, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
- b) *Oral activities*, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi, dan sebagainya.
- c) *Listening activities*, mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya.
- d) *Writing activities*, menulis cerita, karangan, laporan, tes angket, menyalin, dan sebagainya.

- e) *Drawing activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- f) *Motor activities*, melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- g) *Mental activities*, menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h) *Emotional activities*, menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Aktivitas-aktivitas tersebut tidaklah terpisah satu sama lain. Dalam setiap aktivitas motoris terkandung aktivitas mental disertai oleh perasaan tertentu, dan seterusnya. Pada setiap pelajaran terdapat berbagai aktivitas yang dapat diupayakan.

Aktivitas belajar siswa yang dimaksud dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris ini adalah aktivitas jasmaniah dan aktivitas mental, antara lain:

- a) Aktivitas visual, yaitu mengamati gambar atau bagan.
- b) Aktivitas lisan, yaitu menyanyi, bercerita, dan mengemukakan pendapat.
- c) Aktivitas mendengarkan, yaitu mendengarkan penjelasan, ceramah, dan pengarahan guru.
- d) Aktivitas gerak, yaitu senam-senam kecil, dan tepuk tangan.
- e) Aktivitas menulis, yaitu mencatat, merangkai kata dan membuat kalimat.

Dalam penelitian ini, indikator aktivitas yang dinilai adalah:

- a) Aktivitas siswa dalam bertanya.
- b) Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan.
- c) Aktivitas siswa dalam mengemukakan ide atau pendapat.
- d) Aktivitas siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan dan tugas.
- e) Aktivitas siswa dalam berdiskusi dengan kelompok.

d. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2009: 5-6), hasil belajar berupa:

- a) Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif secara khas.

- c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Purwanto (2009: 54), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level: penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan dalam domain psikomotorik terdiri dari level: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreatifitas.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produksi, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Sedangkan menurut Winkel (dalam Purwanto, 2009: 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan perubahan dalam sikap dan tingkah lakunya. Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil usaha anak setelah melalui kegiatan belajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru dalam kurun waktu tertentu. Sedangkan hasil belajar bahasa Inggris adalah hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dapat berupa pemahaman, pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggrisnya. Hasil belajar bahasa Inggris merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah kegiatan belajar

bahasa Inggris yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan berupa aspek kognitif dapat dilihat dari kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal yang diberikan, kemampuan aspek afektif dapat dilihat dari kemampuan siswa bekerjasama dengan setiap anggota kelompok, selanjutnya kemampuan siswa dalam bertanya, memberikan penjelasan merupakan kemampuan yang dapat dilihat dari aspek psikomotor.

2) Variabel yang Menentukan Keberhasilan Belajar

Menurut Usman (1994: 16-28) dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif sedikitnya ada lima jenis variabel yang menentukan keberhasilan belajar siswa, diantaranya adalah:

a) Melibatkan Siswa secara Aktif

Betapa pentingnya aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Aktivitas belajar siswa yang dimaksud di sini adalah aktivitas jasmaniah dan aktivitas mental.

b) Menarik Minat dan Perhatian Siswa

Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang, sedangkan perhatian sifatnya sementara, adakalanya timbul adakalanya menghilang. Dalam kegiatan belajar di dapati dua tipe perhatian, yaitu:

- (1) Perhatian terpusat, yaitu perhatian yang hanya tertuju pada satu objek saja
- (2) Perhatian terbagi, yaitu perhatian tertuju kepada berbagai hal atau objek secara sekaligus.

c) Membangkitkan Motivasi Siswa

Motif adalah daya dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu, sedangkan motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Motivasi dapat timbul dari dalam individu sendiri tanpa adanya paksaan dan dorongan dari orang lain tetapi atas kemauan sendiri atau disebut motivasi intrinsik. Dan motivasi yang timbul akibat pengaruh dari luar individu, misalnya adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain untuk melakukan sesuatu tindakan.

d) Prinsip Individualitas

Individu sebagai manusia, merupakan orang-orang yang memiliki pribadi/ jiwa sendiri. Tidak ada dua manusia yang sama persis. Kekhususan tersebut menyebabkan individu berbeda dengan individu yang lainnya. Dalam pengajaran hendaknya memperhatikan dan memahami serta berupaya menyesuaikan bahan pelajaran dengan keadaan peserta didiknya, baik yang menyangkut segi perbedaan usia, bakat, kemampuan, intelegensi, perbedaan fisik, watak, dan sebagainya.

e) Peragaan dalam Pembelajaran

Alat peraga pengajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa. dengan alat peraga proses pengajaran akan lebih menarik dan mendapatkan pengalaman langsung atau kongkret. Misalnya pada bangun datar persegi panjang guru dapat menggunakan bangun disekitar siswa dengan contoh papan tulis.

3. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar

Peningkatan merupakan usaha menjadikan sesuatu keadaan menjadi lebih baik yang dapat menciptakan atau diusahakan kriterianya. Dalam penelitian ini, peningkatan difokuskan pada aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris.

Indikator keberhasilan peningkatan adalah bertambahnya kondisi atau hal yang dianggap baik. Penelitian ini mengoptimalkan penggunaan strategi pembelajaran SAVI dengan media gambar sebagai usaha untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

B. Tinjauan Pustaka

Penelitian oleh Veranita (2010) menyimpulkan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran aktif tipe *giving questions and getting answer*, dilihat dari beberapa indikator, yaitu: 1) aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan, 2) aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan, 3) aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat, 4) aktivitas siswa dalam diskusi, dan 5) aktivitas siswa dalam mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru, dan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika ini berdampak pada prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Mardana (2009) menyimpulkan bahwa ada peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui SAVI, hal ini dapat dilihat dari aspek: 1) keaktifan bertanya siswa dalam

pembelajaran matematika meningkat; 2) keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan ada peningkatan tiap putaran; 3) keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat mengalami peningkatan; dan 4) hasil belajar matematika mengalami peningkatan tiap putarannya.

Handayani (2011) menyimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain dengan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Peningkatan kemampuan berhitung ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat pada setiap putarannya.

Al-Afgani (2011) menyimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi materi sistem peredaran darah manusia menggunakan pendekatan SAVI dan media gambar. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap putarannya.

Sedangkan Wasimin (2006) dalam penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Bahasa Inggrisnya menyimpulkan bahwa ada peningkatan kompetensi sosio kultural bahasa Inggris melalui pemberian proyek menganalisa film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator kinerja yang menargetkan nilai rerata 80 untuk memahami aspek sosio kultural telah tercapai pada setiap siklus sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2. Persamaan dan Perbedaan Penelitian

NO	Peneliti	Tahun	Komponen yang Diteliti					
			Aktivitas Siswa	Hasil Belajar	Prestasi Belajar	Strategi Pembelajaran Aktif	Pembelajaran SAVI	Media Gambar
1.	Veranita	2010	√		√	√		
2.	Mardana	2009	√	√			√	
3.	Handayani	2011		√		√		√
4.	Al-Afgani	2011		√			√	√
5.	Wasimin	2006		√		√		
6.	Peneliti	2011	√	√		√	√	√

C. Kerangka Pemikiran

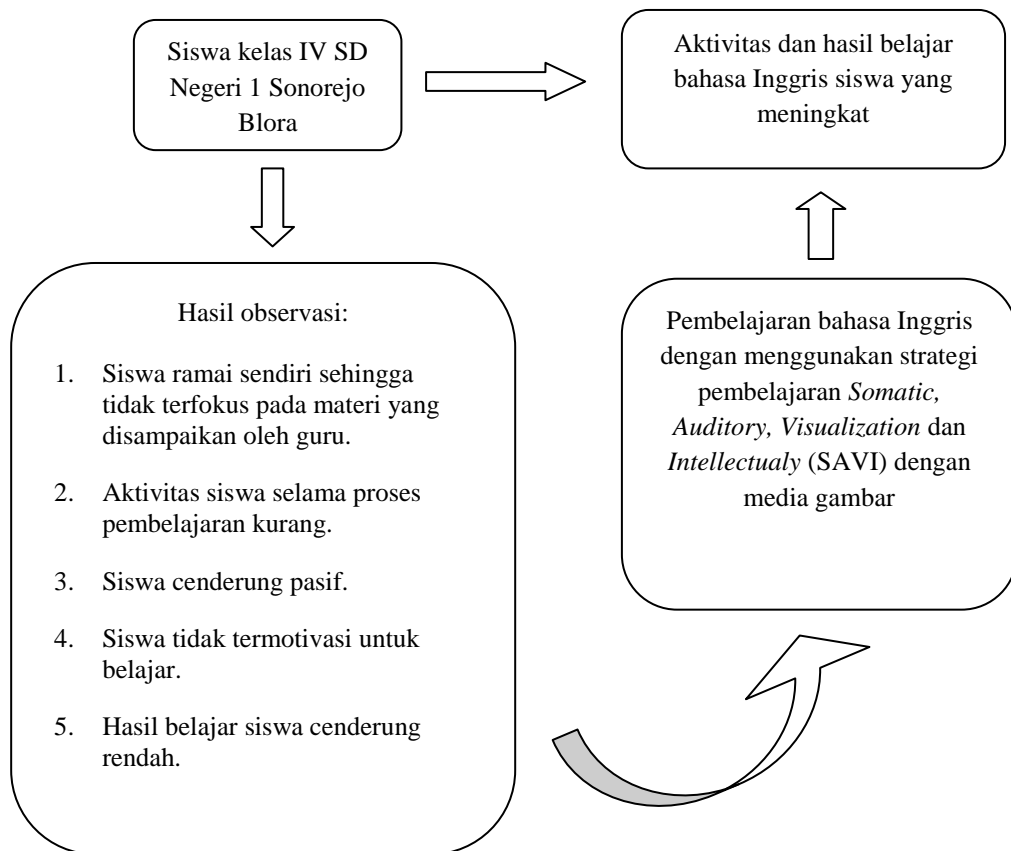
Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah selalu melibatkan guru sebagai pihak pengajar dan siswa sebagai pihak yang menerima pelajaran. Sebagai pihak pengajar, guru bertugas menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dengan demikian, guru bertanggung jawab terhadap keberhasilan pengajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan baik jika proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar siswa, siswa yang melakukan kegiatan untuk mencari, menemukan, memecahkan masalah, menyimpulkan dan memahami ilmu pengetahuan. Permasalahan yang perlu disadari bukannya paradigma pembelajarannya atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran, tetapi bagaimana “proses” tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga mereka dapat belajar lebih optimal. Dengan aktivitas yang optimal itu akan memberikan hasil yang optimal pula, sehingga strategi pembelajaran yang baik adalah strategi yang dapat

membangkitkan kegiatan siswa secara efektif serta memberikan hasil yang optimal.

Pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya dipelajari dengan menghafal saja, tetapi harus pula dipahami dan dimengerti oleh siswa. Untuk menarik perhatian siswa agar aktif dalam pembelajaran, maka diperlukan adanya strategi pembelajaran yang tepat. Dengan strategi pembelajaran SAVI dengan media gambar diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas dapat dituangkan dalam bagan sebagai berikut:

Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran tersebut maka dapat dirumuskan hipotesis bahwa pembelajaran bahasa Inggris melalui strategi pembelajaran SAVI dengan media gambar mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV semester gasal SD Negeri 1 Sonorejo Blora tahun ajaran 2011/ 2012.