

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Belajar

Menurut Gage dalam Sagala (2010, h. 13) “belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman”. Sedangkan Garret dalam Sagala (2010, h. 13) berpendapat bahwa, “belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu”. Artinya belajar merupakan proses yang pada akhirnya akan mengubah perilaku seseorang yang berlangsung dalam waktu yang lama melalui latihan dan pengalaman.

Sementara itu, Sadiman dalam Musfiqon (2012, h. 3) mengatakan, “belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif) maupun yang menyangkut keterampilan (psikomotor).

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah: 1) Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. 2) Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup, dan 3) Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas (Sagala, 2012, h. 12).

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang (Rusman, 2012, h. 134).

Menurut Slameto (2010, h. 2), belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar ialah: a) Perubahan terjadi secara sadar seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-

kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya, b) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara perubahan yang terjadi pada tingkah laku bersifat permanen atau menetap, e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai, f) Perubahan mencakup aspek tingkah laku perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku, baik dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dapat merubah perilaku seseorang setelah adanya pengalaman belajar. Perubahan perilaku yang disebutkan di atas bukan hanya bertambahnya pengetahuan melainkan perubahan tingkah laku, sikap dan keterampilan pelajar.

2. Pembelajaran

Menurut Gagne, Briggs, dan Vager dalam Sutikno mengatakan bahwa, “pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Sutikno (2014, h. 11).

Huda (2011, h. 2) menarik kesimpulan dalam penelitiannya sebagai berikut:

bahwa pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Pembelajaran bisa didapatkan dari mana saja, tidak hanya ada di sekolah. Secara faktual/faktanya pembelajaran yang bisa didapatkan banyak dari luar, sebagai contoh kalangan sosial seperti pergaulan di masyarakat. Hanya saja harus dapat memilah atau memilih pembelajaran sosial secara positif atau negatif yang akan didapatkannya.

Manusia adalah makhluk sosial, bukan hanya makhluk individu. Pengalaman yang mengajarkan akan artinya dari pembelajaran. Pembelajaran yang didapatkan mungkin dari pendidikan akan dapat dikembangkan di luar pembelajaran yang ada dipendidikan tersebut. Karena banyak bukti-bukti secara otentik yang menyatakan bahwa pembelajaran yang secara luas lah yang berada di luar pendidikan yaitu kalangan masyarakat ataupun disebut sebagai pembelajaran secara sosial.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran yaitu hubungan yang terjalin antara guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana perubahan tingkah laku yang dialami siswa setelah mengalami proses belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat puncak dari proses pembelajaran, dimana hasil belajar adalah bukti yang didapatkan dari proses belajar. Guru bertujuan agar bisa mengajarkan atau mentransformasikan ilmu serta pengetahuannya kepada

murid dengan proses belajar mengajar. Dengan harapan murid mendapatkan hasil pemahaman dari proses ini.

Menurut Dahar (1996, h. 11) “hasil belajar merupakan suatu gambaran hasil dari tujuan-tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran suatu konsep tertentu telah tercapai”. “Hasil belajar yaitu hasil tes kognitif (penguasaan konsep) yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar mengajar pada konsep ekosistem yang ditunjukkan oleh nilai tes awal dan tes akhir. Hasil belajar dapat diketahui dengan cara memberikan penilaian terhadap individu yang belajar” menurut Sudjana (1990, h. 14).

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda tersebut selalu saja terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik.

(<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

a) Lingkungan Alami

Lingkungan alami adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup, dan berusaha didalamnya. Dalam hal ini keadaan suhu dan kelembaban udara sangat berpengaruh dalam belajar anak didik. Anak didik akan belajar lebih baik dalam keadaan udara yang segar. Dari kenyataan tersebut, orang cenderung akan lebih nyaman belajar ketika pagi hari, selain karena daya serap ketika itu tinggi. Begitu

pula di lingkungan kelas. Suhu dan udara harus diperhatikan. Agar hasil belajar memuaskan. Karena belajar dalam keadaan suhu panas, tidak akan maksimal (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

b) Lingkungan Sosial Budaya

Tidak bisa dipungkiri bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Begitu pula dengan anak didik. Mereka tidak akan terlepas dari interaksi sosial. Sebagai contoh interaksi di sekolah, baik sesama teman, guru, dan sebagainya. Pada lingkungan ini, sekolah yang merupakan salah satu lingkungan sosial budaya bagi anak didik, harus diterapkan sebuah peraturan yang jika dilanggar akan dikenakan sanksi untuk anak didik. Hal ini dalam mendidik rasa tanggung jawab dan menghormati peraturan. Lalu, yang harus diperhatikan dalam lingkungan sosial budaya ini adalah lingkungan dimana anak didik belajar. Misalkan sekolah diusahakan jauh dari keramaian, seperti pabrik, pasar, arus lalu lintas, bangunan dan sebagainya. Karena ini akan menyebabkan anak didik tidak berkonsentrasi dalam belajar (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

2) Faktor Instrumental

a) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum belajar mengajar tidak dapat berlangsung, karena materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu. Perencanaan tersebut termasuk dalam kurikulum, yang mana seorang guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rinci dan jelas sarannya. Sehingga dapat diukur dan diketahui dengan

pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang dilaksanakan. Muatan kurikulum akan mempengaruhi intensitas dan frekuensi belajar anak didik. Karena guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk ketercapaian kurikulum. Misalkan, jumlah tatap muka, metode, dan sebagainya harus dilakukan sesuai dengan kurikulum. Jadi, kurikulum diakui dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik (<http://ipmawandarso.blogspot.com>)

b) Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan yang disusun untuk dijalankan untuk kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dengan baik tidaknya program yang dirancang. Perbedaan kualitas program pun akan membedakan kualitas pengajaran. Salah satu program yang dipandang harus dilakukan adalah program bimbingan dan penyuluhan. Karena program ini mempunyai andil besar dalam keberhasilan belajar anak di sekolah. karena tidak sedikit anak yang mengalami kesulitan atau permasalahan dalam belajar, dengan program penyuluhan inilah anak didik akan bisa memecahkan apa yang menjadi permasalahannya (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

c) Sarana dan Fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jumlah ruang kelas pun harus menyesuaikan peserta didik. Karena jika anak didik lebih banyak dari pada jumlah kelas akan terjadi banyak masalah yang tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar anak. Selain fasilitas, sarana pun tidak boleh diabaikan. Misalkan perpustakaan. Lengkap tidaknya buku

di sekolah tersebut akan menentukan hasil belajar anak didik. Karena perpustakaan adalah laboratoriu ilmu yang merupakan sahabat karib anak didik. Selain itu fasilitas yang digunakan guru dalam pengajaranpun harus diperhatikan. Misalkan LCD dan sebagainya, karena ini akan memudahkan dalam pembelajaran (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

d) Guru

Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan. Maka, kehadiran guru mutlak didalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tanpa guru tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah. Jangankan tanpa guru, kekurangan guru saja akan menjadi masalah. Tetapi, harus diperhatikan juga guru yang seperti apa yang bisa menyukseskan belajar anak. Karena guru haruslah memenuhi syarat-syarat menjadi guru. Dia harus berpengetahuan tinggi, profesional, paham psikologi anak didik, dan sebagainya. Karena guru yang berkualitas, akan menentukan kualitas anak didik (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

3) Faktor Kondisi Fisiologis

a) Keadaan Fisik

Nasution (1993, h. 6) pada umumnya kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dengan orang yang sedang sakit atau kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi, ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tercukupi gizinya; mereka akan lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

b) Kondisi Panca Indera

Tidak kalah penting, kondisi panca indera juga sangat mempengaruhi belajar siswa. Terutama mata sebagai alat melihat dan telinga sebagai alat mendengar. Karena sebagian besar anak belajar dengan membaca, mendengar, dan melakukan observasi dan sebagainya. Jika panca indera terganggu, ini akan mempengaruhi hasil belajar (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

4) Faktor Psikologis

a) Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Biasanya, anak yang minat terhadap suatu kegiatan atau hal, dia cenderung akan lebih cepat memahaminya. Misalkan, jika minatnya di matematika, dia akan cenderung bernilai tinggi. Maka, tugas seorang guru harus menjadi fasilitator yang baik. Karena akan berdampak terhadap hasil belajar siswa (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

b) Kecerdasan

Raden Cahaya Prabu adalah seorang ahli berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi anak berkembang pesat pada usia balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja. Tingkat kecerdasan diakui sangat menentukan keberhasilan belajar anak didik. Karena anak didik yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik, begitu sebaliknya. Berbagai hasil penelitian telah menunjukkan hubungan erat antara IQ dengan hasil belajar anak didik. Dijelaskan dari IQ, sekitas 25% hasil belajar di sekolah dapat dijelaskan dari IQ, yaitu kecerdasan sebagaimana diukur oleh tes intelegensi. Oleh

karena itu, anak yang mempunyai tingkat kecerdasan dari 90-100, cenderung akan menyelesaikan sekolah dasar tanpa kesukaran (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

c) Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Mengingat motivasi adalah motor penggerak dalam perbuatan, maka bila ada anak didik yang kurang memiliki motivasi, diperlukan dorongan dari luar, agar anak didik mempunyai motivasi belajar. Karena ketika motivasi belajar anak tinggi, akan menentukan hasil yang dicapai (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

d) Kemampuan Kognitif

Dunia pendidikan mempunyai tiga tujuan utama yang harus dicapai, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif adalah kemampuan yang selalu dituntut untuk dikuasai anak didik, karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan. Adapun tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan penguasaan kemampuan kognitif adalah, persepsi, mengingat, dan berpikir. Adapun persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Manusia terus melakukan hubungan dengan lingkungan. Sedangkan mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya dari masa lampau atau berasal dari pesan-pesan dari masa lampau, dan berpikir adalah kelangsungan tanggapan yang dibarengi dengan sikap pasif dari subjek yang berpikir (<http://ipmawandarso.blogspot.com>).

4. Strategi Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual)

a. Pengertian SAVI

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa. Sesuai dengan singkatan dari SAVI sendiri yaitu Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual, maka karakteristiknya ada empat bagian yaitu:

1) Somatis

”Somatis” berasal dari bahasa Yunani yaitu tubuh – soma.

Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat. Sehingga pembelajaran somatis adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh.

2) Auditori

Belajar dengan berbicara dan mendengar. Pikiran kita lebih kuat daripada 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 di otak kita menjadi aktif. Hal ini dapat diartikan dalam pembelajaran siswa hendaknya mengajak siswa membicarakan apa yang sedang mereka pelajari, menerjemahkan pengalaman siswa dengan suara. Mengajak mereka berbicara saat memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

3) Visual

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 khususnya pembelajar visual yang baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon dan sebagainya ketika belajar.

4) Intektual

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.

b. Langkah-langkah Penerapan Strategi Pembelajaran SAVI (Somatis,

Auditori, Visual, Intelektual)

Tahapan-tahapan metode pembelajaran SAVI

Tahapan yang perlu ditempuh dalam SAVI adalah persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil. Kreasi apapun, guru perlu dengan matang, dalam keempat tahap tersebut.

1) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

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

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

2) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan guru:

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

3) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)

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

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

4) Tahap Penampilan Hasil (Tahap Penutup)

Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah:

- a) Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera
- b) Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi

- c) Aktivitas penguatan penerapan
- d) Materi penguatan persepsi
- e) Pelatihan terus menerus
- f) Umpan balik dan evaluasi kinerja
- g) Aktivitas dukungan kawan
- h) Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung.

Langkah-langkah strategi pembelajaran SAVI

- 1) Siswa membaca materi pelajaran yang akan dipelajari dengan suara keras (A).
- 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, 4-5 anggota pada setiap kelompok (S).
- 3) Siswa/ setiap kelompok mengamati media gambar yang diberikan oleh guru dan mendiskusikannya (V).
- 4) Setiap kelompok mendemonstrasikan hasil kerja kelompoknya di depan siswa yang lain sesuai dengan materinya (I).

Pembahasan ini ditunjang dengan adanya hasil-hasil penelitian lain yang relevan. Ada beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Salah satu penelitian yang menunjang adalah penelitian yang dilakukan oleh Qismiyatil Hasanah dari Universitas Jember dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic,

Auditory, Visualization, and Intellectually) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Keputusan Bersama Tahun Ajaran 2012/2013” pada tahun 2013. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah adaptasi model skema Hopkins yang terdiri dari 4 fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah kelas VA SDN Kertosari 01 Jember sebanyak 36 Siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran SAVI pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari kategori aktif menjadi sangat aktif dan hasil belajar siswa dari kategori tidak tuntas menjadi tuntas.

5. Strategi Pembelajaran *Information Search*

Strategi pembelajaran *information search* dimana siswa dituntut aktif dalam pencarian informasi sehingga mereka menemukan sendiri apa yang mereka pelajari dari berbagai media dan sumber belajar. Siswa juga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif karena siswa harus menyelesaikan objek pembelajaran yang diberikan oleh guru dan siswalah yang harus mencari jawaban atas permasalahan atau pertanyaan dari objek pembelajaran tersebut, jadi kegiatan tidak hanya berpusat pada informasi yang disampaikan oleh guru. Melainkan melibatkan keaktifan siswa di dalam kelas, yaitu berpusat pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

a. Pengertian *Information Search*

Strategi *information search* adalah suatu strategi pembelajaran mencari informasi. Informasi dapat diperoleh melalui koran, buku paket, majalah, atau

internet. Hal tersebut digunakan agar siswa dapat memiliki informasi lebih tentang materi tersebut. Dan agar siswa aktif mencari informasi, maka guru membuat suatu permasalahan yang dituangkan di dalam LDS (Lembar Diskusi Siswa). Pencarian informasi ini dilakukan secara kelompok yang bertujuan agar permasalahan tersebut terselesaikan dengan cepat dan apabila siswa malu bertanya kepada guru sehingga siswa dapat bertanya dengan teman sekelompoknya, sehingga terjadi tukar pendapat antar kelompok.

Strategi *information search* dalam bahasa Indonesianya adalah strategi mencari informasi yang mana tujuan dari strategi ini adalah dapat mengoperasikan otak dan memacunya untuk berpikir dalam mencari jawaban. Strategi ini bisa disamakan dengan ujian buka buku (*open book*). Secara berkelompok siswa mencari informasi (biasanya tercakup dalam pelajaran) yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada mereka. Strategi ini membantu menghidupkan materi yang membosankan menjadi lebih menarik. Guru hanya menjadi fasilitator atau motivator siswa mencari jawaban sendiri ini merupakan strategi yang bagus untuk mengoperasikan otak dan memacunya untuk berpikir dengan mencari jawaban. Indikasi strategi ini memiliki peran positif yaitu bahwa strategi ini dapat mengasah otak dan indera sehingga menjadikan siswa aktif mencari dengan giat jawaban yang diinginkan. Jelasnya guru memberi sebuah permasalahan tertentu dan memberikan pendekatan makna pada mereka (siswa) kemudian meninggalkan jawaban dan putusan terakhir kepada mereka.

Strategi *information search* termasuk atau merupakan bagian dari pembelajaran inkuiri. Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) adalah kegiatan

pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

b. Langkah-langkah *information search*

- 1) Buatlah beberapa pertanyaan yang dapat dijawab dengan mencari informasi yang dapat ditemukan dalam bahan-bahan sumber yang bisa diakses peserta didik. Bahan-bahan sumber ini bisa dalam bentuk:
 - a) *Handout*
 - b) Dokumen
 - c) Buku teks
 - d) Informasi dari internet
 - e) Perangkat keras (mesin, komputer, dan alat-alat lain)
- 2) Bagikan pertanyaan-pertanyaan tersebut kepada peserta didik.
- 3) Minta peserta didik menjawab pertanyaan bisa individual atau kelompok kecil. Kompetisi antar kelompok dapat diciptakan untuk meningkatkan partisipasi.
- 4) Beri komentar atas jawaban peserta didik. Kembangkan jawaban untuk memperluas skor pembelajaran.

Pembahasan ini ditunjang dengan adanya hasil-hasil penelitian lain yang relevan. Ada beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini. Salah satu penelitian yang menunjang adalah penelitian yang dilakukan oleh Adib Zainur Rohim dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penerapan

Strategi *Information Search* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar SKI Siswa Kelas VII MTsN Galur Kulon Progo Yogyakarta” pada tahun 2011. Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deduktif. Populasi penelitian ini adalah kelas VIIC dan VIID terdiri dari 71 siswa, pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Analisis instrumen meliputi analisis validitas dan reliabilitas. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment*. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa adanya pengaruh penerapan strategi *information search* terhadap peningkatan hasil belajar SKI siswa kelas VII MTsN Galur Kulon Progo Yogyakarta.

B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam kaitannya sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui strategi pembelajaran SAVI dan strategi pembelajaran *information search*.

Menurut Irnaningtyas (2013, h. 391) “Ekosistem merupakan suatu sistem dimana terjadi hubungan (interaksi) saling ketergantungan antara komponen-komponen di dalamnya baik yang merupakan makhluk hidup maupun tidak hidup”. Hubungan tersebut berlangsung secara dinamis sehingga terjadi keseimbangan lingkungan.

a. Komponen Abiotik

Komponen abiotik adalah “komponen fisik dan kimiawi yang tergantung pada suatu ekosistem sebagai medium atau substrat untuk berlangsungnya suatu kehidupan” Irnaningtyas (2013, h. 391). Komponen-komponen Abiotik meliputi:

1) Udara merupakan sekumpulan gas pembentuk atmosfer yang menyelimuti bumi, 2) Air merupakan jenis unsur atau senyawa kimia dalam jumlah yang bervariasi contohnya *natrium, kalsium, amonium, nitrit, nitrat, dan fosfat*, 3) Tanah terbentuk karena proses *destruktif* (pelapukan batuan, pembusukan senyawa organik) dan *sintesis* (pembentukan mineral). Komponen tanah yang utama adalah air, bahan mineral, bahan organik, dan udara. Irnaningtyas (2013, h. 392), 4) Garam mineral berfungsi untuk menjaga keseimbangan asam dan basa, mengatur kinerja alat tubuh, dan untuk proses metabolisme, 5) Sinar matahari merupakan sumber energi bagi seluruh kehidupan di bumi, 6) Suhu adalah derajat energi panas yang berasal dari radiasi panas sinar, terutama yang bersumber dari matahari, 7) Kelembapan di suatu ekosistem di pengaruhi oleh intensitas sinar matahari, angin dan curah hujan, 8) Derajat keasaman (pH) sangat berpengaruh untuk kehidupan tumbuhan, 9) Topografi adalah keadaan naik turun atau tinggi rendahnya permukaan bumi dan juga mempengaruhi keadaan iklim yang menyangkut suhu dan kelembapan.

b. Komponen Biotik

Komponen meliputi seluruh makhluk hidup di bumi. Antara lain bakteri, jamur, ganggang, lumut, hewan invertebrata, dan hewan vertebrata. Komponen

biotik dalam ekosistem dibedakan menjadi dua yaitu komponen *autotrof* dan komponen *heterotrof*. Irnaningtyas (2013, h. 393).

1) Komponen Autotrof

Organisme autotrof adalah organisme uniseluler maupun multiseluler yang memiliki klorofil sehingga dapat melakukan fotosintesis contohnya ganggang dan tumbuhan lumut.

2) Komponen Heterotrof

Organisme heterotrof adalah organisme yang dalam hidupnya selalu memanfaatkan bahan organik yang di sediakan oleh organisme lain sebagai bahan makanannya.

Organisme heterotrof terdiri atas herbivor sebagai konsumen primer tingkat 1, karnivor yang memakan herbivor sebagai konsumen skunder tingkat 2, karnivor yang memakan karnivor sebagai konsumen tingkat 3, dekomposer serta detritivor.

c. Pola Interaksi Organisme

1) Kompetisi

Kompetisi adalah interaksi antara dua atau lebih spesies yang saling menghalangi. Hal ini terjadi karena masing masing spesies memiliki kebutuhan yang sama, spesies bersaing untuk memperebutkan sesuatu yang diperlukan untuk hidupnya.

2) Simbiosis Komensalisme

Simbiosis komensalisme yaitu interaksi antara dua atau lebih spesies yang salah satu pihak untung, sedangkan pihak yang lain tidak terpengaruh atau tidak merasa dirugikan.

3) Simbiosis Parasitisme

Simbiosis parasitisme yaitu interaksi dua atau lebih spesies yang salah satu pihak dirugikan sedangkan pihak yang lain untung.

4) Hubungan Predasi

Hubungan predasi yaitu interaksi makan memakan antar organisme, pada umumnya tubuh predator lebih besar daripada mangsa.

5) Simbiosis Mutualisme

Simbiosis mutualisme adalah interaksi antar dua spesies atau lebih yang satu sama lain saling menguntungkan dan saling membutuhkan.

d. Rantai Makanan



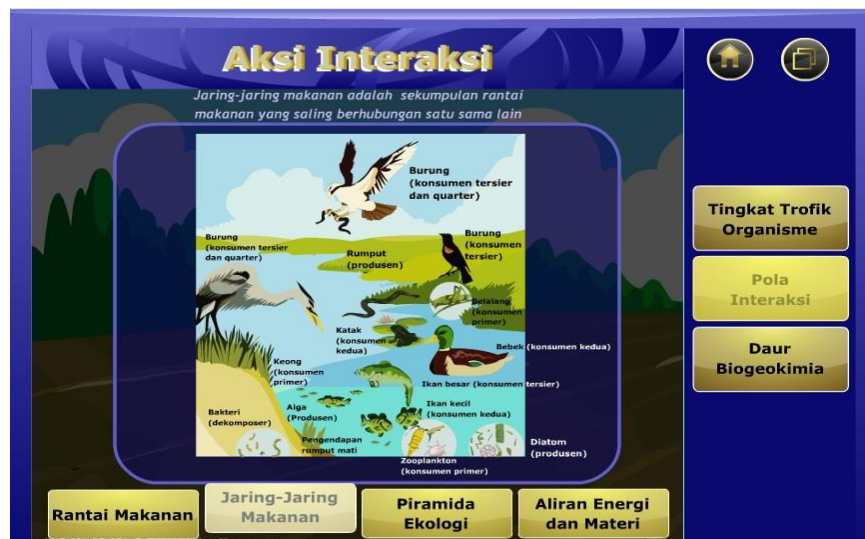
Gambar 2.1 Interaksi Rantai Makanan

(sumber: <http://mujahidmudacommunity.blogspot.com/2011/06/daur-biogeokimia.html>)

Rantai makan adalah “jalur pemindahan (transfer) energi dari tingkat trofik ke tingkat trofik berikutnya melalui peristiwa makan dimakan” menurut Irnaningtyas (2013, h. 398).

Berdasarkan tipe organisme (produsen) yang menjadi tingkat trofik pertama, terdapat dua jenis rantai makanan yaitu rantai makanan perumput dan rantai makanan detritus.

e. Jaring-Jaring Makanan



Gambar 2.2 Jaring-jaring Makanan

(sumber: <http://mujahidmudacommunity.blogspot.com/2011/06/daur-biogeokimia.html>)

Jaring-jaring makanan merupakan “gabungan dari berbagai rantai makanan yang saling berhubungan dan kompleks” menurut Irnaningtyas (2013, h. 399). Semakin kompleks jaring-jaring makanan yang terbentuk, semakin tinggi tingkat kestabilan suatu ekosistem.

f. Siklus Materi

Siklus materi adalah “rangkaiannya materi yang beredar dari lingkungan, masuk ke tubuh makhluk hidup, dan kembali lagi ke lingkungan” menurut Wasis (2008, h.229).

1) Siklus Karbon

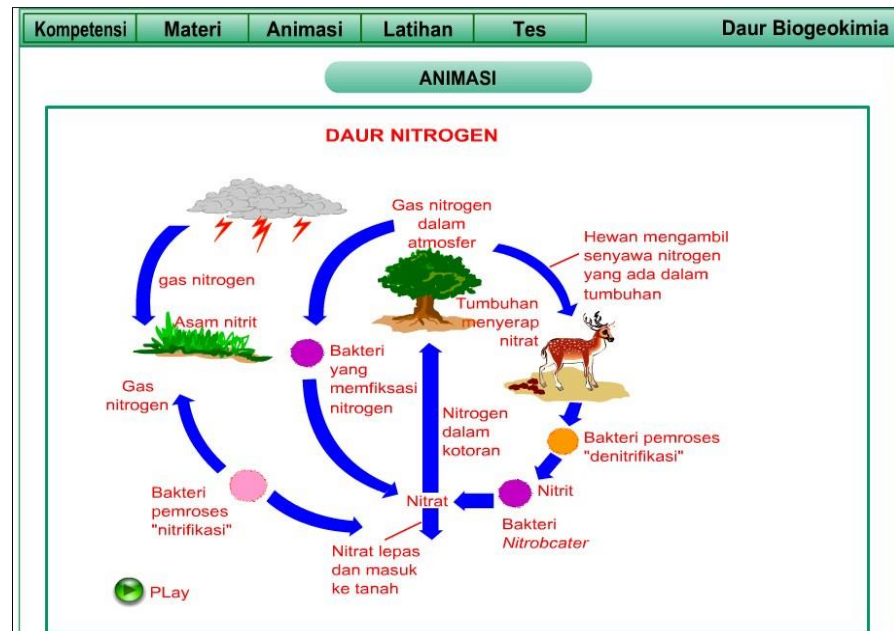


Gambar 2.3 Daur Karbon dan Oksigen

(sumber: <http://nurulfitriainingsih.blogspot.com/2011/04/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html>)

Unsur karbon terdapat di atmosfer dalam bentuk senyawa karbon anorganik, yaitu karbon dioksida CO₂, baik di darat maupun di air akan di ubah oleh produsen menjadi senyawa karbon organik melalui fotosintesis, disertai penyimpanan energi yang berasal dari radiasi cahaya matahari. Energi yang tersimpan di dalam tubuh produsen bersama dengan senyawa karbon disebut energi biokimia.

2) Siklus Nitrogen



Gambar 2.4 Daur Nitrogen

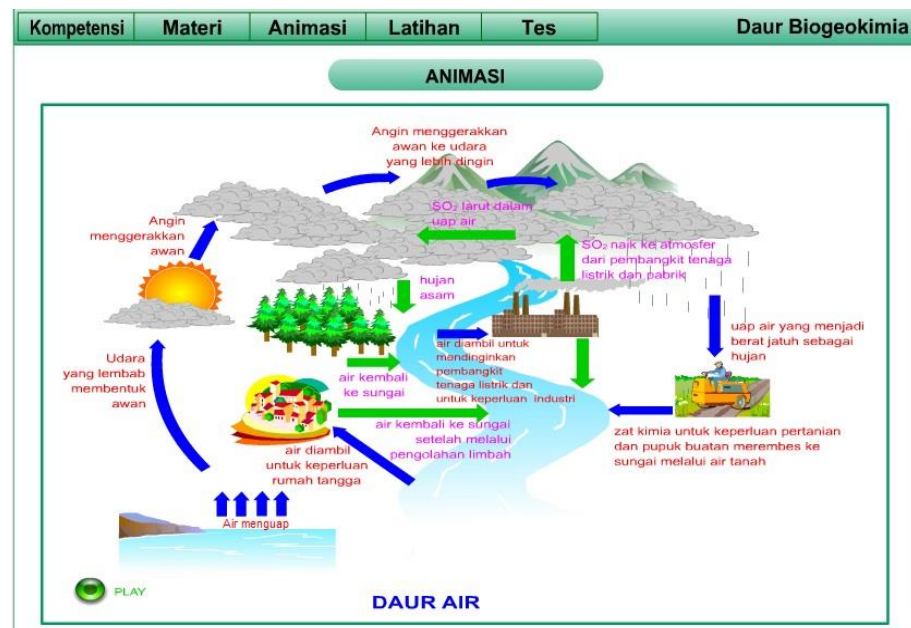
(sumber: <https://adelkudel30.wordpress.com/education/ilmu-pengetahuan-alam/daur-biogeokimia/>)

Sumber utama nitrogen adalah N_2 di atmosfer. Namun sebagian besar tumbuhan maupun hewan tidak memanfaatkan N_2 bebas di udara. Tumbuhan menyerap nitrogen dalam bentuk nitrat (NO_3^-). Pengikatan NO_2 menjadi NO_3^- dapat terjadi secara biologi dan elektrokimia. Pengikatan N_2 secara biologi dilakukan oleh bakteri dan ganggang hijau-biru.

Nitrat yang telah diserap oleh akar tumbuhan disintesis menjadi bahan protein di dalam tubuh tumbuhan (protein nabati). Protein nabati diubah oleh herbivor menjadi protein hewani, jika tumbuhan dan hewan mati maka protein akan diurai menjadi amonia (NH_3) dan asam amino oleh jamur pelapuk dan bakteri, lalu amonia akan di ubah menjadi nitrit dan di ubah menjadi nitrat oleh

bakteri *Nitrobacter*, setelah itu nitrat akan di denitrifikasi menjadi nitrogen yang akan di bebaskan kembali ke udara.

3) Siklus Air



Gambar 2.5 Daur Air

(sumber: <http://mujahidmudacommunity.blogspot.com/2011/06/daur-biogeokimia.html>)

Pemanasan air samudera oleh sinar matahari merupakan kunci proses siklus hidrologi tersebut dapat berjalan secara kontinu. Air berevaporasi kemudian jatuh sebagai presipitasi dalam bentuk hujan, salju, hujan es, hujan gerimis, atau kabut. Pada perjalanan menuju bumi, beberapa presipitasi dapat berevaporasi kembali ke atas, atau langsung jatuh yang kemudian diintersepsi oleh tanaman sebelum mencapai tanah. Setelah mencapai tanah siklus hidrologi terus bergerak secara kontinu dalam tiga cara yang berbeda yaitu evaporasi, infiltrasi dan air permukaan.

2. Karakteristik Materi

Materi ekosistem merupakan salah satu bab yang ada di kelas VII SMP tepatnya di semester 2. Berdasarkan KTSP materi Ekosistem di tingkat SMP memiliki Standar Kompetensi 7. Memahami saling ketergantungan dalam ekosistem dan Kompetensi dasar 7.1 Menentukan ekosistem dan saling hubungan antara komponen ekosistem.

SK dan KD tersebut bertujuan agar siswa mampu menjelaskan mengenai Ekosistem. Materi Ekosistem mempunyai karakteristik yang kongkrit dan abstrak, karena karakteristik Ekosistem dapat dilihat secara langsung. Seperti komponen biotik dan abiotik. Komponen biotik adalah komponen yang meliputi seluruh makhluk hidup di bumi antara lain bakteri, jamur, ganggang, lumut, hewan invertebrata dan hewan vertebrata. Komponen biotik dalam ekosistem dibedakan menjadi dua yaitu komponen autotrof dan komponen heterotrof. Irnaningtyas (2013, h. 393). Komponen Abiotik Komponen abiotik adalah “komponen fisik dan kimiawi yang tergantung pada suatu ekosistem sebagai medium atau substrat untuk berlangsungnya suatu kehidupan” Irnaningtyas (2013, h. 391). Pada ranah kognitif (Pada penelitian ini hasil belajar yang diamati adalah bentuk kognitif), kata kerja operasional “menjelaskan” termasuk ke dalam tingkat C2 yakni memahami (*Comperhention*). Hal ini berarti tujuan yang ingin dicapai adalah agar siswa memiliki perubahan tingkah laku sampai pada tingkat memahami Ekosistem.

3. Bahan dan Media

Bahan pembelajaran adalah materi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar-mengajar. Melalui bahan pembelajaran ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran, bahan pembelajaran dalam konsep Ekosistem mencakup ciri komponen biotik, komponen abiotik, interaksi antar spesies, rantai makanan, jaringa-jaring makanan, piramida makanan, dan siklus materi.

Konsep pembelajaran Ekosistem siswa diarahkan untuk memahami ciri Ekosistem. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu siswa dapat menjabarkan konsep Ekosistem. Bahan pembelajaran yang diberikan kepada siswa diberikan dalam bentuk fakta-fakta yang ada di sekolah dan di lingkungan rumah agar bahan tersebut lebih mudah dipahami siswa.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang di dalamnya termasuk media dan alat bantu pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Rustaman, 2003, h. 134). Media yang digunakan berupa papan tulis, spidol, buku-buku belajar serta media online yang menunjang kegiatan pembelajaran, Infocus dan *Power Point* yang dilengkapi dengan beberapa gambar konsep Ekosistem.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa, selain itu siswa dilatih untuk dapat berargumentasi, memberikan asumsi dan mengemukakan pendapatnya masing-masing.

Pada awal kegiatan pembelajaran guru menanyakan kepada siswa tentang pengetahuannya mengenai Ekosistem kemudian guru menyampaikan pendahuluan sebelum masuk ke dalam materi agar siswa mengetahui materi yang akan dibahas, guru menyampaikan secara garis besar mengenai materi Ekosistem. Setelah kegiatan awal disampaikan, guru memberikan arahan kepada siswa untuk terjun kelapangan atau mengamati makhluk hidup yang ada di sekitar sekolah. Siswa diarahkan atau diberikan materi dengan kejadian nyata bahwa ekosistem itu bisa kita lihat dengan arahan seperti itu siswa dapat lebih memahami dengan cepat materi ekosistem secara luas dan siswa pun diberikan kelompok untuk berdiskusi. Pada akhir pembelajaran guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi dan memberikan penghargaan pada siswa yang membacakan topik serta menulis topiknya dengan baik dan benar.

5. Sistem Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian penting dalam suatu proses pembelajaran. Seorang guru akan mengetahui strategi belajar yang digunakannya itu berhasil atau tidak yaitu dengan adanya evaluasi. Tujuan adanya evaluasi hasil belajar agar guru mampu menilai sejauh mana siswa memahami materi dan apa saja yang belum dipahami serta berbagai kekurangan dalam kegiatan belajar.

Evaluasi dapat dilakukan pada saat proses belajar pembelajaran dimana segala sesuatunya yang sudah dilakukan baik oleh murid maupun guru akan ada tindak lanjutnya seperti evaluasi. Untuk guru evaluasi pengajaran akan ditindak lanjuti oleh obeserver dimana bertugas menilai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap muridnya. Sedangkan evaluasi terhadap murid akan di nilai oleh guru itu sendiri.

Evaluasi pada saat proses pembelajaran pun sangat penting kaitannya, bertujuan agar siswa mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh guru terhadap muridnya dan agar siswa mudah menyerap pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Evaluasi pada penelitian ini berupa evaluasi kognitif berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan agar peneliti dapat mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap konsep Ekosistem, tes ini dapat dijadikan gambaran untuk peneliti dalam perbandingan strategi pembelajaran SAVI dan *information search*. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada konsep Ekosistem setelah siswa mengalami proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran SAVI dan strategi pembelajaran *information search*. Dari evaluasi tersebut peneliti dapat memperoleh data yang kongkrit untuk mengetahui bagaimana pencapaian hasil belajar siswa dan berhasil atau tidaknya perbandingan strategi pembelajaran SAVI dengan strategi pembelajaran *information search* dalam peningkatan hasil belajar siswa.