

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
KOMPONEN EKOSISTEM MENGGUNAKAN VARIASI MODEL
PEMBELAJARAN *INQUIRY, SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION,
INTELLECTUALLY (SAVI) DAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)*
PADA KELAS 5 SDN SUNGAI MIAI 3 BANJARMASIN**

Radiansyah

Email: jurnal_paradigma@yahoo.co.id

Abstract: The Classroom action research is conducted because the implementation of sains education at Sungai Miai 7 Elementary School is not maximal yet and the achievement result is low. This problem happened because the learning process do not apply the scientific learning yet, the problem solving and the learning activity are not attractive and then the student is not enthusiastic in learning activity, the student to be the passive person and the student scientific attitude potential is not carried out maximally and then it will make the students learning achievement will be low. The writer uses the combination of *Inquiry Learning (IL)*, *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* to solve this problem. This research uses the qualitative approach by the style of classroom action research with the design in two cycles by two meeting in a cycle. The instruments are used in collecting the data are the teacher's observation sheet, student's activity observation sheet and the test to know the learning achievement in the end of the meeting. The result shows that the student's activity always increase in every meeting and the learning achievement in every meeting always increase with the phases in evaluation 1st cycle and 2nd cycle.

Abstrak : Penelitian tindakan kelas ini dilakukan karena penerapan pendidikan sains di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin belum terlaksana dengan maksimal dan hasil belajarnya dinyatakan rendah. Permasalahan ini disebabkan karena proses pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan praktek sikap ilmiah, memecahkan masalah dan pembelajaran yang menarik sehingga siswa antusias dalam proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan potensi sikap ilmiah siswa tidak terasah dengan maksimal sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar rendah. Untuk itu maka digunakan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning (IL)*, *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* untuk memecahkan permasalahan tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan rancangan dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, serta tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa di akhir setiap pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa selalu terjadi peningkatan setiap pertemuan. Hasil belajar pada setiap pertemuan meningkat secara bertahap pada evaluasi siklus I maupun siklus II.

Kata kunci ; hasil belajar, komponen ekosistem, variasi *Inquiry*, *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)*.

Pembelajaran yang menekankan pada penanaman sikap ilmiah siswa di dalam kelas ini sejalan pula dengan tuntutan muatan Ilmu Pengetahuan Alam di dalam implementasi pembelajaran sains sebagaimana dikemukakan Susanto dalam Depdiknas (2006:48) menyatakan bahwa “Pembelajaran IPA didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, kerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru dengan berorientasi kepada tujuan kurikulum pembelajaran IPA. Salah satu tujuan kurikulum IPA di sekolah dasar adalah mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan”.

Namun, kenyataan dilapangan menunjukkan hal berbeda. Siswa yang seharusnya memiliki sikap ilmiah yang dimulai dari menggali permasalahan melalui bertanya sedetail mungkin mengenai berbagai permasalahan yang tergambar, mengidentifikasi berbagai informasi dan menemukan sendiri cara pemecahan masalah. Tetapi kenyataan yang terlihat adalah masih banyak siswa yang masih belum terlatih dalam menggali informasi melalui pertanyaan, masih terpaku pada kebiasaan lama yakni hanya mengandalkan informasi yang tersedia di buku dan hanya menunggu arahan dari guru dalam memecahkan masalah, walaupun beberapa siswa telah menunjukkan sikap ilmiah yang memuaskan. Hal seperti ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran sains di tingkat sekolah belum dapat dikategorikan maksimal dan berhasil seutuhnya.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas dan hasil observasi pada bulan November 2012 dikelas 5B SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin, aktifitas siswa di dalam kelas memang telah menerapkan pendekatan *scientific*, namun tanpa diselingi dengan pemakaian model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, hal ini berdampak pada jumlah siswa yang aktif dapat ditaksir

hanya sekitar 30% dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas. Sedangkan sisanya belum menunjukkan partisipasi yang mendalam. Menurut penjelasan guru, sebagian siswa yang aktif tersebut memang mempunyai antusias yang tinggi terhadap proses pembelajaran, mereka mempunyai inisiatif sendiri dalam menentukan solusi dalam setiap permasalahan yang di dalam kegiatan pembelajaran. Namun menurut penuturan beliau, guru masih belum terlalu mahir dalam menguasai penerapan pembelajaran sains, sehingga pengembangan potensi siswa yang telah memiliki kemampuan lebih dan kreatif dalam memecahkan masalah belum terlalu banyak perhatian. Begitulah penuturan dari Ibu Raidah, S.Pd. guru kelas 5 SDN Sungai Miai 3 Banjarmasin.

Sementara itu, hasil belajar secara keseluruhan yang diteliti melalui prolehan nilai ulangan tema ekosistem pada semester 1 tahun ajaran 2012/2013, hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin kurang memuaskan, yaitu nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 55 dan diperoleh presentasi sebesar 88,23% tidak memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada tiap tema yang seharusnya kriteria ketuntasan minimalnya adalah 75 dan hanya 21,77% siswa yang tuntas sebelum diadakan remedial. (sumber : penilaian guru kelas 5 SDN Sungai Miai 3 Banjarmasin).

Apabila hal ini terus dibiarkan maka akan berdampak bagi siswa itu sendiri, pembelajaran yang masih terpaku pada gaya lama ataupun proses pembelajaran yang hanya menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang umum dan tersedia di buku guru atau bahkan tanpa pendekatan sama sekali, akan membuat siswa terlatih untuk hanya menunggu informasi dari guru dan siswa-siswa yang aktif tanpa dibiasakan untuk menganalisis, mengidentifikasi dan menggali permasalahan lebih mendalam dan menyeluruh untuk seluruh siswa sebagaimana pendekatan *scientific* yang diharapkan. Dengan kebiasaan seperti ini yang terus dipertahankan, maka

implementasi pembelajaran sains tidak akan berjalan maksimal. Siswa yang tidak dilatih untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan akan menciptakan pribadi siswa yang tidak terampil menemukan solusi dari setiap permasalahan yang sedang dihadapinya ketika sudah terjun ke masyarakat. Terlebih lagi akan berdampak pada mutu pendidikan di Indonesia yang terus mengalami penurunan karena memiliki sumber daya manusia (SDM) yang rendah dan tidak mampu bersaing dengan negara lain

Melihat permasalahan yang terjadi, peneliti berupaya untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul : **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa materi Komponen Ekosistem Melalui Variasi Model Pembelajaran *Inquiry Learning* (IL), *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT) pada Kelas 5 SDN Sungai Miai 3 Banjarmasin”**

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama peserta didik, atau oleh peserta didik dibawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2011:11).

Posedur Penelitian Tindakan Kelas mencakup empat langkah yaitu : (1)Perencanaan yaitu pembuatan skenario pembelajaran, mempersiapkan fasilitas yang diperlukan di kelas, mempersiapkan instrument pengamatan dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan (2) Tindakan yaitu pelaksanaan tindakan meliputi siapa melakukan, apa, kapan, dimana, dan bagaimana. (3) Observasi yaitu dilakukan perekaman data meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan

kegiatan.(4)Refleksi yaitu hasil observasi dianalisis , guru dapat merefleksikan diri.

Penelitian ini menggunakan kombinasi model *Inquiry Learning*, *Somatic*, *Auditory*, *Visualization* dan *Auditory* dan *Team Game Tournament* dengan langkah sebagai berikut : a. Guru menunjukkan gambar yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari; b. Orientasi dengan meminta siswa untuk melontarkan pertanyaan dari gambar yang di tayangkan; c. Membagi siswa ke dalam kelompok; d. Merumuskan masalah; e. Merumuskan hipotesis;f. Melakukan kegiatan yang melibatkan indera, gerak dan melibatkan fisik; g. Melakukan kegiatan yang melibatkan penglihatan; h. Mengumpulkan data; i. Menguji hipotesis; j. Merumuskan kesimpulan dan presentasi;k. Mengadakan Permainan (*Games*); l. Kompetisi (*Tournaments*); m. Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi.

Faktor yang diteliti pada penelitian tindakan ini meliputi, (1) aktifitas siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning* (IL), *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT), (2) hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran tema ekosistem kombinasi model Pembelajaran *Inquiry Learning* (IL), *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT)melalui tes evaluasi diakhir pertemuan dengan menggunakan lembar evaluasi yang diukur secara kuantitatif.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 5 di SDN Sungai Miai 3 Banjarmasinsemester II tahun pelajaran 2013/2014 pada proses pembelajaran tema ekosistem diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar evaluasi pada setiap akhir pertemuan.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif (1) Analisiskualitatif berupa data tentang

aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kegiatan siswa dalam kelompok pada pembelajaran tema ekosistem melalui kombinasi model Pembelajaran *Inquiry Learning* (IL), *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT). (2) Analisis kuantitatif diperoleh dari hasil tes akhir dengan menggunakan soal tertulis. Penilaian kuantitatif untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran dan kegiatan siswa dalam kelompok pada tema ekosistem melalui kombinasi model Pembelajaran *Inquiry Learning* (IL), *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT) yang diperoleh dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Analisis data mengenai hasil belajar siswa dilakukan dengan menghitung jumlah siswa yang tuntas mengerjakan tes tertulis di setiap akhir pertemuan dengan materi yang telah diberikan selama proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah : 1. Aktivitas siswa dinyatakan berhasil jika 80% dari jumlah seluruh siswa sudah mencapai skor dengan kategori **sangat aktif** dengan rentang skor 30 – 36; 2. Hasil belajar siswa secara individu dinyatakan berhasil jika berhasil meraih nilai ≥ 80 dan secara klasikal dinyatakan berhasil apabila 80% jadi jumlah seluruh siswa mendapatkan nilai ≥ 80 atau meraih kriteria tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran tema ekosistem dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning* (IL), *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT), di kelas V SDN Ssungai Miai 7 Banjarmasin berlangsung dalam 2 siklus.

Aktivitas yang dilakukan oleh guru telah menerapkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013. Dimulai dengan aspek menunjukkan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran

serta menginstruksikan para siswa untuk mengamati berbagai hal yang ada di dalam gambar. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan pembelajaran yang menarik antusias siswa dengan gambar-gambar yang menarik sehingga menggugah semangat belajar para siswa. Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Husamah dan Yanur (2013:15) guru dituntut melakukan tiga hal yaitu *guide*, *teach* dan *explain*. Guru diharapkan dapat membimbing siswa, mengajarkan mereka dan menjelaskan berbagai kegiatan yang dilakukan sehingga tidak sebatas mengeluarkan isi buku dan dimasukkan ke kepala siswa, tetapi peran aktif guru lebih dituntut untuk menuntun siswa mendapatkan apa yang seharusnya mereka dapat di sekolah.

Disamping itu, guru juga telah mengajak para siswa untuk mengajukan pertanyaan dari gambar yang telah mereka amati. Artinya, guru memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengungkapkan pendapatnya melalui kegiatan tanya jawab dengan guru. Kegiatan tanya jawab seperti ini sangat bermanfaat bagi para siswa, disamping untuk melatih keterampilan berbicara di hadapan teman-temannya, mereka juga tertantang untuk memberikan pendapat yang menarik seputar hasil pengamatannya. Dengan kegiatan ini para siswa diajak menjadi seseorang yang mampu berpikir secara mendalam terhadap suatu permasalahan yang ada di dalam gambar.

Pembelajaran juga dilakukan dengan berkelompok secara heterogen. Pembagian kelompok didasarkan pada jenis kelamin, latar belakang sosial, ras dan suku. Pembelajaran dengan cara berkelompok memberikan makna bahwa setiap siswa harus mampu bersosialisasi dengan siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Guru telah melatih para siswa untuk mampu bersosialisasi dengan seluruh siswa yang mempunyai latar belakang yang berbeda.

Hal ini sesuai dengan pendapat Suriansyah, Aslamiah, Sulaiman dan Norhafizah (2011:4) yang menyatakan bahwa guru merupakan salah satu

komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran dikelas. Pada saat ini komponen guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang menganggap belajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Masing-masing perbedaan tersebut dapat mempengaruhi baik dalam penyusunan strategi atau implementasi pembelajaran. Melalui pembelajaran berkelompok tersebut, guru menjadi seorang penata kelas dengan strategi kooperatif untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa dalam mengembangkan sikap bekerjasama sebagai bekal mereka hidup bermasyarakat.

Pembelajaran yang dilaksanakan guru juga dilengkapi dengan kegiatan merumuskan masalah. Guru berupaya mengajak para siswa untuk memikirkan bersama mengenai hal-hal yang sedang hangat terjadi di sekitar kita sehubungan dengan materi pembelajaran yang diberikan pada hari itu. Kegiatan ini mengindikasikan para siswa dapat menjadi pribadi yang peka dan tanggap terhadap permasalahan yang terjadi serta tertantang untuk memikirkan permasalahan di sekitarnya. Hal ini tentu dapat menumbuhkan sikap kepedulian di dalam diri para siswa.

Pernyataan tersebut memberikan gambaran bahwa keberhasilan proses pembelajaran utamanya berasal dari tindakan-tindakan yang dilakukan guru secara tepat. Tindakan tersebut tergambar secara nyata dari kesungguhan guru ketika menyajikan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Inquiry Learning*, *somatic*, *auditory*, *visualization and intellectually (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)*. Hal tersebut juga didasari dengan tekad, keyakinan dan perilaku guru pada saat melaksanakan pembelajaran sehingga di setiap proses pembelajaran terjadi peningkatan aktivitas guru yang signifikan.

Para siswa juga diajak untuk merumuskan jawaban dari berbagai permasalahan yang sedang hangat dibicarakan berupa solusi yang dituangkan ke dalam hipotesis. Hipotesis membantu para siswa untuk mengambil patokan jawaban dan pemecahan dari permasalahan yang terjadi. Hal ini tentu akan meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir serta membantu mereka untuk belajar menjadi pribadi yang memiliki pemikiran ilmiah sebagaimana tuntutan pembelajaran sains.

Dalam penelitian yang dilaksanakan, guru juga menyajikan kegiatan yang melibatkan indera, gerak dan melibatkan fisik yang dikemas dengan kegiatan-kegiatan menarik dan memancing siswa untuk bergerak untuk mencari hal-hal yang dibutuhkan untuk memperkaya wawasan sesuai dengan materi yang dibahas. Dalam penelitian ini guru memfokuskan untuk melakukan kegiatan mencari rangkaian gambar dan informasi untuk kemudian dirangkai ke dalam suatu peta pikiran dan membentuk informasi yang utuh untuk menjawab permasalahan yang sedang dibahas dalam pertemuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini juga dilengkapi dengan aktivitas menyajikan kegiatan yang melibatkan penglihatan. Kegiatan ini merupakan kegiatan membawa siswa untuk mencoba, meneliti dan melihat langsung benda kongkrit dari materi yang disampaikan. Kegiatan ini lebih terfokus pada penggunaan media pembelajaran berupa benda ataupun gambar yang dapat memperjelas pemberian materi dari guru ke siswa. Kegiatan ini tentu memancing para siswa untuk antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena dilengkapi dengan media dan gambar-gambar menarik yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Contoh nyata yang telah dilakukan peneliti yang bertindak

sebagai orang yang memberikan solusi tentunya memerlukan berbagai persiapan dan strategi khusus untuk menangani permasalahan yang sedang dihadapi. Hal tersebutlah yang mendorong keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Guru juga menyajikan pembelajaran dengan membimbing siswa mengumpulkan data. Guru menekankan penggunaan alam terbuka sebagai objek belajar para siswa yang tentunya akan membangkitkan gairah belajar serta antusias dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dengan menggunakan alam sekitar. Pembelajaran yang melibatkan alam sebagai objek penggalan informasi tentu sangat berpotensi untuk melatih para siswa dalam mencari solusi berdasarkan apa yang tersedia di lingkungannya.

Hal ini terkait dengan penentuan strategi bagi guru yang bermakna bahwa “pendekatan umum mengajar yang berlaku dalam berbagai bidang materi dan digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, kemampuan untuk melibatkan siswa adalah penting jika kita ingin mereka belajar sebanyak mungkin” (Eggen dan Kauchak, 2012:6). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Hasil yang didapat adalah terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru dan dapat dilihat secara nyata dari peningkatan skor aktivitas guru di setiap pertemuan.

Pembelajaran juga tentunya disertai dengan presentasi kelas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk tampil di depan kelas menyajikan hasil diskusinya secara berkelompok. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melatih keberanian siswa untuk berbicara di depan teman-temannya serta saling mengomentari hasil pekerjaan antar kelompok yang tentunya

dapat mengasak keterampilan berpikir dan mengoreksi jawaban untuk mencari yang lebih baik.

Pembelajaran dilengkapi pula dengan games dan turnamen yang dikemas dalam kuis secara berkelompok dan perorangan dengan tingkat kemampuan yang sama. Kuis kelompok dilakukan untuk melatih kerjasama siswa dalam memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Dan turnamen kelompok dimaksudkan agar para siswa mampu berkompetisi antar individu melalui kegiatan menjawab pertanyaan berebut untuk mencari yang tercepat dan paling tepat menjawab pertanyaan. Hal ini tentu dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri individu siswa sebagai tindak lanjut dari hasil mempelajari materi pelajaran pada hari itu.

Dengan demikian jelas lah bahwa peneliti telah mempersiapkan berbagai hal untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga aktivitas guru dapat meningkat di setiap pertemuannya.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang telah mengalami perkembangan yang signifikan ini juga didukung dengan pemahaman mengenai kewibawaan guru sebagai pendidik dalam melaksanakan tugasnya. Sebagaimana pendapat Lengeveld dalam Suriansyah (2011:77) ada 3 (tiga) hal pembentuk kewibawaan yaitu kepercayaan (percaya diri sendiri dan percaya bahwa peserta didik bagaimanapun keadaannya dapat dididik), kasih sayang yaitu adil dalam kasih sayang terhadap semua peserta didik, tidak ada anak emas dan sebagainya), kemampuan (yaitu kemampuan pendidik mengembangkan diri baik menyangkut kemampuan penguasaan materi bahan ajar maupun kemampuan dalam melaksanakan prosedur dan pendekatan proses pembelajaran).

Dengan menggunakan kombinasi ketiga model tersebut, peneliti berkesimpulan bahwa pembelajaran semakin berkualitas karena perpaduan ketiga model pembelajaran ini memberikan wawasan baru bagi siswa dengan mengajak mereka

melakukan kegiatan pemecahan masalah mulai dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, menggali informasi disertai dengan aktivitas fisik dan penglihatan untuk memperkuat pemahaman siswa dan diakhiri dengan game dan turnamen kelompok sebagai suntikan motivasi untuk berkompetisi antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

Hasil observasi aktivitas siswa secara individu yang dilakukan oleh guru, terlihat bahwa aktivitas siswa dari setiap pertemuan terus mengalami peningkatan. Dimulai dari siklus I pertemuan 1 yang hanya menempatkan 26,47% siswa dalam kategori sangat aktif. Hal ini kemudian diperbaiki pelaksanaannya oleh guru sehingga pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan hasil yang sangat drastis yaitu 94,12% siswa telah mencapai kategori sangat aktif. Pada pembelajaran berikutnya guru terus berupaya meningkatkan kinerja dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh pada siklus II pertemuan 1 kembali meningkat menjadi 100% siswa memperoleh kategori sangat aktif. Hasil ini berhasil dipertahankan pada siklus II pertemuan 2 yang kembali menempatkan 100% siswa dalam kategori sangat aktif.

Berdasarkan peningkatan-peningkatan yang terjadi pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran saat menggunakan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning* (IL), *Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT) dari siklus I sampai ke siklus II hingga mampu mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti menunjukkan bahwa pemilihan model dan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan lebih meningkatkan aktivitas siswa daripada pembelajaran biasa.

Peningkatan aktivitas siswa ini tidak luput dari strategi yang dilakukan guru untuk memancing para siswa agar lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru

dalam proses pembelajaran ini terbukti mampu memaksimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi dengan penggunaan model pembelajaran inkuiri sebagai salah satu model pembelajaran saintifik di dalam kurikulum 2013 yang memberikan pancingan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Suriansyah, dkk dalam Mahriati (2013:225) bahwa inkuiri adalah proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan sistematis. Oleh karena itu dengan proses mencari dan menemukan dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Keberhasilan dalam meningkatkan aktivitas siswa ini juga tidak luput dari kontribusi maksimal dari guru untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan prestasi belajar siswa, dengan mengorganisasikan proses belajar dengan maksimal. Seperti yang kita ketahui, dalam mengorganisasikan kelas diperlukan pengaturan ruang, pengaturan perlengkapan yang akan dipergunakan, menata siswa di dalam kelompok belajar, serta penggunaan model pembelajaran yang tepat. Hal inilah yang diterapkan oleh peneliti guna memancing partisipasi maksimal dari siswa disertai dengan pemilihan model pembelajaran *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* dan *Team Game Tournament* dalam proses pembelajaran.

Mengingat karakteristik anak sekolah dasar yang senang bergerak dan memperagakan langsung hal-hal yang terkait dengan materi pelajaran, peneliti memilih model *Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually* (SAVI) untuk melengkapi model *Inquiry Learning* sebagai model pembelajaran saintifik. Hal ini ditegaskan pula oleh Rusman dalam Desiana (2011:373) menjelaskan bahwa istilah SAVI singkatan dari Somatis, Auditori, Visual, Intelektual. Somatis yaitu belajar bergerak dan berbuat. Auditori, belajar dengan berbicara dan mendengar. Visual, artinya belajar mengamati dan menggambarkan.

Intelektual, artinya belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan. Sehingga Model SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) ini digunakan untuk membangkitkan gairah dan motivasi belajar siswa dengan cara melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Untuk melengkapi suasana belajar yang responsif dan menyenangkan, peneliti menambahkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk memberikan sentuhan kompetisi di akhir proses penyajian materi pelajaran. Hal ini didasarkan pada pendapat Suarjana dalam Eko (2011:Online) menegaskan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dengan mengombinasikan ketiga model tersebut, peneliti berhasil meningkatkan apresiasi, motivasi dan partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran. Pemilihan model-model pembelajaran tersebut diyakini peneliti sebagai salah satu model pembelajaran yang bisa disebut paket komplit karena terdiri atas model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah melalui studi kasus dan literatur, kerjasama tim, pelibatan gerak fisik dan penglihatan serta mencoba sendiri apa yang sedang dipelajari dan tentunya ditambah dengan *game* dan kompetisi di akhir rangkaian kegiatan ini yang menambah kemeriahan proses pembelajaran dan membangkitkan gairah belajar siswa dengan kelengkapan predikat dan penghargaan untuk kelompok terbaik di akhir pembelajaran.

Dari berbagai faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, guru melakukan penyempurnaan proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan aktivitas siswa di setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Disamping itu, ketika pembelajaran selesai dilaksanakan guru selalu merefleksi apa saja kekurangan dalam

proses pembelajaran hari itu. Hasil refleksi tersebut kemudian dicatat dan diberikan solusi untuk setiap poin kekurangan yang ada dalam pembelajaran pada hari itu. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dilaksanakan guru menjadi lebih sempurna dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya.

Hasil belajar siswa pada tema ekosistem juga menunjukkan peningkatan di setiap pertemuannya. Aspek kognitif pada siklus I pertemuan 1 menempatkan 47,1% siswa pada kategori tuntas, hasil ini meningkat pada siklus I pertemuan 2 yang menempatkan 88,2% siswa pada kategori tuntas. Pada siklus II pertemuan 1 nilai kognitif siswa kembali meningkat hingga 91,2% siswa dinyatakan tuntas. Dan hasil ini berhasil ditingkatkan kembali pada siklus II pertemuan 2 yang menunjukkan bahwa 100% siswa berada pada kategori tuntas.

Pada aspek afektif di siklus I pertemuan 1 hanya ada 47,1% siswa yang memperoleh kategori Sering Membudaya untuk seluruh akumulasi sikap yang ditetapkan dengan menggunakan rentang skor antara 3,01-4,00 pada skala 1-4 atau nilai antara 76-100 pada skala 100 dalam ketentuan penilaian kurikulum 2013. Hasil ini juga meningkat secara drastis seperti pada aspek kognitif pada siklus I pertemuan 2 yang menempatkan 91,2% siswa pada kategori sering membudaya. Hasil yang diperoleh kembali meningkat pada siklus II pertemuan 1 yang menempatkan 97,1% siswa pada kategori sering membudaya. Dan dapat disempurnakan pada siklus II pertemuan 2 yakni 100% siswa sudah memperoleh kategori sering membudaya.

Hasil serupa juga ditunjukkan oleh aspek psikomotorik yang pada siklus I pertemuan 1 menempatkan 58,8% siswa pada kategori tuntas. Hasil ini meningkat drastis pada siklus I pertemuan 2 yang menempatkan 88,2% siswa pada kategori tuntas. Hasil yang telah diperoleh kembali ditingkatkan pada siklus II pertemuan 1 yang menempatkan 94,1% siswa pada kategori tuntas. Dan pada siklus II pertemuan 2 hasil

ini dapat disempurnakan dengan 100% siswa memperoleh kategori tuntas.

Peningkatan hasil belajar siswa tidak lepas dari peran guru yang memberikan presentasi informasi yang akan memberikan ilustrasi-ilustrasi tentang topik yang akan dipelajari siswa, sehingga siswa mempunyai parameter dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika siswa telah mempunyai gambaran umum tentang materi pelajaran, guru membimbing siswa untuk menemukan konsep tertentu dari ilustrasi yang diberikan, sehingga pemerataan pemahaman siswa lebih luas dengan adanya pertanyaan-pertanyaan antara siswa dengan guru. Disamping itu, penggunaan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning*, *Somatic*, *Auditory*, *Visualization* and *Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT) ternyata efektif untuk memicu keterlibatan siswa yang lebih mendalam dalam hal proses belajar karena model yang digunakan dapat dikatakan mencakup berbagai daya tarik yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sekolah dasar. Hal ini juga memicu adanya keterkaitan antara motivasi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi motivasi siswa untuk mendapatkan sesuatu maka semakin tinggi pula hasil yang akan dicapainya.

Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga tidak luput dari peran belajar proses (*learning by process*) yang dilakukan guru dalam setiap pertemuan. Belajar proses ini ternyata mampu memberikan hasil yang positif dalam penelitian yang dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Suriansya, Aslamiah, Sulaiman dan Norhafizah (2011:219) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung dengan lebih menekankan peserta didik belajar melalui proses (*learning by process*), bukan belajar berdasarkan hasil/produk (*learning by product*). Belajar melalui proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar pada semua aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (keterampilan).

Disamping itu, proses pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas disertai dengan berbagai kegiatan yang menekankan kepada pemecahan masalah dengan

melakukan berbagai eksplorasi dan studi kasus melalui bimbingan guru secara maksimal. Hal ini ternyata berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa yang terus mengalami peningkatan. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru ini dapat pula dikatakan sebagai pembelajaran bermakna.

Terkait dengan pembelajaran bermakna, penggunaan model pembelajaran inkuiri di dalam kombinasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru ternyata juga menyumbangkan kontribusi maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditambah dengan partisipasi maksimal dari guru untuk menyukseskan kegiatan pembelajaran melalui bimbingan yang merata kepada seluruh siswa saat mereka melakukan kegiatan eksplorasi pemecahan masalah dalam kelompok.

Disamping menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning* sebagai salah satu model pembelajaran saintifik, guru juga melengkapi proses pembelajaran dengan memasukkan model pembelajaran *Somatic*, *Auditory* and *Visualization* dan *Team game Tournament* yang masuk ke dalam kategori model pembelajaran kooperatif. Sehingga kombinasi dari ketiga model pembelajaran ini memberikan kelengkapan satu sama lain yang memicu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto dalam Istiqomah (2013:193) bahwa pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivisme, pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

Konsep model pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran tentunya tak luput dari anggapan bahwa kegiatan penelusuran masalah secara mandiri tentu akan lebih mendorong siswa lebih aktif dan memiliki motivasi yang lebih daripada pembelajaran yang hanya terpusat pada guru. Ditambah lagi dengan kegiatan eksplorasi dan terjun langsung ke lingkungan untuk memecahkan suatu permasalahan, tentu akan membuat siswa

terdorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Zahorik dalam Eggen dan Kauchak (2012:75) bahwa kegiatan-kegiatan lapangan adalah cara lain untuk mendorong keterlibatan siswa. Misalnya, saat bergulat dengan manipulative dalam matematika, bahan-bahan konkret dalam saiz, peta dan bola dunia dalam geografi atau komputer dalam seni dan bahasa, tingkat minat mereka meningkat secara signifikan.

Dalam menyukseskan proses pembelajaran, guru telah melakukan berbagai upaya untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan serta menumbuhkan minat belajar para siswa. Hal yang dilakukan guru ini merupakan salah satu penerapan kreativitas dalam proses pembelajaran. Hal tersebut secara nyata dipaparkan Hamzah dan Nurdin (2013:162) bahwa guna menumbuhkan minat belajar para siswa maka guru dituntut lebih kreatif dalam mengajar. Sementara untuk memberikan pengayaan terhadap dirinya, guru dituntut kreatif mengembangkan kemampuan mengajar dan mengembangkan pedagogik dalam proses pembelajaran. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata. Hal inilah yang dilakukan oleh guru sehingga hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan sampai pada akhir pembelajaran mendapatkan hasil yang sangat memuaskan yakni 100% dari jumlah siswa mendapatkan predikat tuntas dalam hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yakni aktivitas siswa telah mencapai kriteria sangat aktif; (2) penerapan kombinasi model *Inquiry Learning* (IL), *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada tema

ekosistem di kelas 5 SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin.

DAFTAR RUJUKAN

- Desiana, Helma. 2013. *Meningkatkan hasil belajar siswa tentang konsep sifat cahaya dengan model SAVI (somatic, auditory, visualization, intellectually) di kelas V SDN Mali-mali Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin : PGSD Universitas Lambung Mangkurat.
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Belajar Edisi Keenam*. Jakarta : PT. Indeks.
- Eko, Kurniadi Saputra. 2013. *Pembelajaran menarik menggunakan model TGT*. (Online). <http://kurniadiEkoSaputra.wordpress.com/2013/01/25/pembelajaran-menarik-menggunakan-model-TGT/>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2013, pukul 16.41 WITA.
- Hamzah dan Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Husamah dan Yanur. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi Panduan Merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. : Prestasi Pustaka Jaya.
- Istiqomah, Raudatul. 2014. *Meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep gaya magnet dengan menggunakan metode demonstrasi variasi dengan model SAVI (somatic, auditory, visualization, intellectually) di kelas V SDN Batu Ampar Banjarbaru*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin : PGSD Universitas Lambung Mangkurat.
- Kurniasih dan Berlin. 2012. *Kurikulum 2013*. Jakarta : Rajawali Pers
- Mahriati. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar*

- Siswa Materi Sumber Daya Alam dan Penggunaannya melalui Model Pembelajaran Inkuiri Kelas V SDN Benua Anyar 4 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin : PGSD Universitas Lambung Mangkurat.
- Mulyasa, E. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas: Menciptakan Perbaikan Berkesinambungan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyoto. 2013. *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Suriansyah, Ahmad, Aslamiah, Sulaiman dan Norhafizah. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Suriansyah, Ahmad. 2011. *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin : Comdes.
- Susanto, Ahmad. 2006. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.