

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Hakikat Pembelajaran

##### 1. Pengertian Pembelajaran

Dalam Islam, proses belajar pertama sekali bisa kita lihat pada kisah nabi Adam as, dimana firman Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 33<sup>31</sup>:

قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ ۖ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ  
إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ  
تَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

Artinya:

*“Dia (Allah) berfirman: “Wahai Adam! beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda itu!” Setelah dia (Adam) menyebutkan nama-namanya, Dia berfirman, “Bukankah telah Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan Aku mengetahui apa yang kamu nyatakan dan apa yang kamu sembunyikan?”*”

Pengertian ayat diatas menjelaskan bahwa Allah Swt telah mengajarkan kepada nabi Adam as tentang nama-nama benda, tabiat dan sifat-sifatnya dan nabi Adam as disuruh mengulangi pelajaran tersebut di hadapan malaikat. Ini

---

<sup>31</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Jumanatul Ali Art, 2004), hal. 7

dapat menggambarkan betapa pentingnya proses belajar atau pembelajaran bagi manusia di kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (dituruti) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar<sup>32</sup>.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain, sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas<sup>33</sup>. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti; berubahnya pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan dan kemampuannya serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar<sup>34</sup>. Menurut DeQueliy dan Gazali bahwa mengajar ialah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat<sup>35</sup>.

---

<sup>32</sup> Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal. 142

<sup>33</sup> Ibid, hal. 143

<sup>34</sup> Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 15

<sup>35</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hal. 30

Sedangkan Duffy dan Roehler mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral, dan membuat peserta didik merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas<sup>36</sup>. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum<sup>37</sup>. Hakikat pembelajaran secara pasti masih banyak perbedaan pandangan dari beberapa ahli, namun dalam hakikat pembelajaran menggunakan prinsip-prinsip belajar yang telah disepakati diantaranya:

a) *Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari;
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya;
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup;
- 4) Positif atau berakumulasi;
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan;

6) Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*. Maksudnya ialah belajar sebagai

---

<sup>36</sup> Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM ...*, hal. 143

<sup>37</sup> Ibid, hal. 144

setiap perubahan yang relatif permanen dalam bentuk perilaku organisme yang terjadi sebagai hasil pengalaman;

7) Bertujuan dan terarah;

8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

b) *Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

c) *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya<sup>38</sup>.

Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas mengajar yang dengan sengaja dilakukan oleh guru untuk membuat peserta didik mau belajar dengan tujuan untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas.

## **2. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning ...*, hal. 4

<sup>39</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 186

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru, antara peserta didik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung<sup>40</sup>.

Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu aktivitas mengajar yang dengan sengaja dilakukan oleh guru untuk membuat peserta didik mau belajar dengan tujuan untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas pada materi matematika.

## **B. Hakikat Matematika**

### **1. Pengertian Matematika**

Istilah matematika berasal dari kata Yunani *mathein* atau *manthenein*, yang artinya mempelajari. Mungkin juga, kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sanskerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau *inteligensi*<sup>41</sup>. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat<sup>42</sup>.

Penggunaan kata ilmu pasti atau *wiskunde* untuk *mathematics* seolah-olah membenarkan pendapat bahwa di dalam matematika semua hal sudah pasti dan tidak dapat diubah lagi. Padahal, kenyataan sebenarnya tidaklah

---

<sup>40</sup> Ibid, hal. 187

<sup>41</sup> Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence...*, hal. 42

<sup>42</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 184

demikian. Dalam matematika, banyak terdapat pokok bahasan yang justru tidak pasti, misalnya dalam statistika ada probabilitas (kemungkinan), perkembangan dari logika konvensional yang memiliki 0 dan 1 ke logika fuzzy yang bernilai antara 0 sampai 1, dan seterusnya<sup>43</sup>.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi terutama dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik, terutama sejak usia sekolah dasar<sup>44</sup>.

Dengan demikian, istilah “matematika” lebih tepat digunakan daripada “ilmu pasti”. Karena, dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kepandaianya. Dengan kata lain, belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau ilmu alat. Sehingga, untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi, atau disiplin ilmu lainnya, langkah awal yang harus ditempuh

---

<sup>43</sup> Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Inteligence...*, hal. 43

<sup>44</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 185

adalah menguasai alat atau ilmu dasarnya yakni menguasai matematika secara benar<sup>45</sup>.

Menurut Plaing, ide manusia tentang matematika berbeda-beda tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Ada yang mengatakan bahwa matematika hanya perhitungan yang mencakup tambah, kurang, kali dan bagi; tetapi ada pula yang melibatkan topik-topik seperti aljabar, geometri, dan trigonometri. Banyak pula yang beranggapan bahwa matematika mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan berpikir logis. Selanjutnya, Plaing mengemukakan bahwa matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan. Berdasarkan pendapat Plaing tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menemukan jawaban atas tiap masalah yang dihadapinya, manusia akan menggunakan (a) informasi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi; (b) pengetahuan tentang bilangan, bentuk dan ukuran; (c) kemampuan untuk menghitung; (d) kemampuan untuk mengingat dan menggunakan hubungan-hubungan<sup>46</sup>.

Dari berbagai pendapat tentang hakikat matematika yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa definisi tradisional yang menyatakan

---

<sup>45</sup> Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence...*, hal. 43

<sup>46</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003), hal. 252

bahwa matematika sebagai ilmu tentang kuantitas (*the science of quantity*) atau ilmu tentang ukuran diskrit dan berlanjut (*the science of discrete and continuous*) telah ditinggalkan. Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan menunjukkan bahwa secara kontemporer pandangan tentang hakikat matematika lebih ditekankan pada metodenya daripada pokok persoalan matematika itu sendiri<sup>47</sup>. Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.

## 2. Prinsip-Prinsip Praktis Matematika

Reys dkk, mengemukakan prinsip-prinsip praktis pendekatan belajar kognitif dalam pembelajaran matematika dianjurkan tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan satu dengan lainnya. Adapun prinsip-prinsip tersebut ialah sebagai berikut<sup>48</sup>.

- a. Belajar matematika harus berarti (*meaningful*);
- b. Belajar matematika adalah proses perkembangan;
- c. Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur;
- d. Anak aktif terlibat dalam belajar matematika;
- e. Anak harus mengetahui apa yang dipelajari dalam kelas matematika;
- f. Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar;
- g. Menggunakan berbagai bentuk atau model matematika (*multiembodied*) dalam belajar matematika;
- h. Variasi matematika membantu peserta didik belajar matematika;

---

<sup>47</sup> Ibid, hal. 252

<sup>48</sup> J. Tombakan Runtukahu dan Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 30



- i. Metakognisi mempengaruhi anak belajar;
- j. Pemberian bantuan pada kemampuan yang terbentuk atau *retension*.

### 3. Hakikat Konsep Matematika

Adapun hakikat konsep matematika adalah sebagai berikut.

#### a. Hakikat Bilangan dan Operasi Bilangan

Simbol-simbol yang menyatakan nama-nama bilangan disebut angka. Angka-angka lebih bersifat abstrak jika dibandingkan dengan kuantitas atau jumlah objek<sup>49</sup>. Anak belajar bilangan dari pengalamannya dengan melihat angka-angka di sekitar kehidupannya<sup>50</sup>.

Anak melalui pengalamannya dapat mengadakan operasi atau pengerjaan bilangan dengan mengadakan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Pengetahuan dasar setiap operasi bilangan merupakan dasar dari semua kegiatan operasi bilangan. Berbagai pendekatan operasi operasi dengan berbagai model fisik akan membantu anak mengembangkan konsep operasi yang lebih luas. Gabungan fakta dasar dan pemahaman tentang nilai tempat dan sifat-sifat matematika lainnya dapat membantu anak mengadakan operasi-operasi bilangan<sup>51</sup>.

#### b. Hakikat Geometri dan Pengukuran

Pemahaman tentang hakikat geometri akan membantu guru dalam mengajarkan konsep geometri, terutama memberikan pemahaman tentang peranan hakikat konsep dalam menyampaikan struktur mengajar matematika.

---

<sup>49</sup> Raodatul Jannah, *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*, (Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI), 2011), hal. 26-27

<sup>50</sup> J. Tombakan Runtukahu dan Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika...*, hal. 45

<sup>51</sup> Ibid, hal. 46

Pengetahuan tentang geometri sangat berguna dalam kehidupan anak. Geometri membantu kita menyampaikan dan menguraikan tentang keteraturan dunia tempat kita hidup. Anak senang belajar geometri karena kemampuan spasial (keruangan) yang mereka miliki. Kemampuan spasial atau pemahaman ruang merupakan bagian geometri yaitu kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Pemahaman ruang meliputi: menjelaskan arah (kiri,kanan), posisi (depan, belakang, atas, bawah), menggambar dan menjelaskan posisi dan ruang<sup>52</sup>. Dengan kemampuan ini, mereka akan dipacu untuk belajar bagian-bagian matematika lain yang terkait geometri (misalnya, berhitung).

Pengukuran merupakan sebuah proses yang menghubungkan bilangan dengan atribut sebuah objek atau peristiwa. Pengukuran sangat berguna bagi anak dalam kehidupan sehari-hari dan mempelajari topik-topik matematika lain. Oleh karena pentingnya pengukuran maka pengukuran perlu diajarkan bagi anak-anak termasuk anak-anak berkesulitan belajar. Beberapa atribut pengukuran program matematika, antara lain panjang, lebar, luas, volume, waktu, dan temperatur. Sebelum anak mengatakan bilangan dengan sifat yang terdapat pada objek tersebut, perlu dibekali dengan kegiatan membandingkan satu objek dengan objek lainnya. Kegiatan membandingkan terdiri dari tiga tahap sebagai berikut<sup>53</sup>:

- 1) Membandingkan objek-objek yang secara perseptual berbeda;
- 2) Langsung membandingkan objek-objek;

---

<sup>52</sup> Ganani Kardhiani, *Belajar Melalui Bermain (Hakikat Matematika AUD*, 07 Februari 2014, termuat dalam <http://gananikardhiani.blogspot.co.id/2014/02/hakikat-matematika-aud.html?m=1>, diakses pada tanggal 12 Desember 2017 pukul 14:00 WIB

<sup>53</sup> J. Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika...*, hal. 46-48

3) Membandingkan objek-objek secara tidak langsung.

### **C. Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, And Intellectually*)**

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas<sup>54</sup>.

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya<sup>55</sup>.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

#### **2. Model Pembelajaran SAVI**

Pembelajaran SAVI merupakan penggabungan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual yang menggunakan semua indra serta dapat

---

<sup>54</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*, hal. 46

<sup>55</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran...*, hal. 133

mempengaruhi pembelajaran<sup>56</sup>. SAVI singkatan dari (*Somatic, Auditory, Visualization, And Intellectually*)<sup>57</sup>. Pengertian SAVI adalah sebagai berikut.<sup>58</sup>

- a. *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak) bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik), yakni belajar dengan mengalami dan melakukan.
- b. *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengar) bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.
- c. *Visualization* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemostrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga.
- d. *Intellectually* (belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir) bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*). Belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkannya.

Dalam Al-Qur'an banyak ayat-ayat menyatakan tentang potensi pada diri manusia yang harus digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an dalam surat An-Nahl ayat 78:

---

<sup>56</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook...*, hal. 91

<sup>57</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran...*, hal. 284

<sup>58</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 177-178

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nuranu, agar kamu bersyukur.”*

Ayat di atas mengisyaratkan adanya tiga potensi yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu: *al-sam’u*, *al-bashar* dan *fu’ad*. Kata *al-sam’u* berarti telinga yang fungsinya menangkap, memahami pembicaraan, dan selainnya. Penyebutan *al-sam’u* dalam Al-Qur’an seringkali melengkapi antara berbagai alat dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Mengenai kata *al-bashar* yang berarti mengetahui atau melihat sesuatu diidentikkan pemaknaannya dengan term *ra’a* yakni “melihat”. Sedangkan *fu’ad* adalah nama lain dari kata *qalbu*. *Al-fu’ad* atau *al-alb* merupakan pusat penalaran yang harus difungsikan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Ketiga komponen tersebut merupakan alat potensial yang dimiliki manusia untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Kaitan antara ketiga komponen tersebut adalah pendengaran bertugas memelihara ilmu pengetahuan yang telah ditemukan dari hasil belajar dan mengajar, penglihatan bertugas mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambahkan hasil penelitian dengan mengadakan pengkajian terhadapnya. Hati bertugas membersihkan ilmu pengetahuan dari segala sifat yang jelek.

Yang terakhir berkaitan dengan teori belajar dan mengajar dalam aspek aqidah dan akhlak.

Dimana ketiga komponen tersebut termasuk ke dalam unsur model pembelajaran SAVI, yaitu *auditory*, *visualization* dan *intellectually*. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa keempat unsur model pembelajaran SAVI ini harus ada agar belajar dapat berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semua terpadu, dan gaya belajar akan lebih baik bila digabungkan dengan keempat unsur tersebut serta digunakan secara simultan.<sup>59</sup> Pendekatan SAVI untuk belajar menuntun kita belajar berdasarkan aktivitas (BBA) yang berarti bahwa kita belajar dengan gerak aktif secara fisik dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses<sup>60</sup>.

Langkah-langkah dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan SAVI adalah sebagai berikut<sup>61</sup>:

#### 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;

---

<sup>59</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook...*, hal. 92

<sup>60</sup> Ibid, hal. 90

<sup>61</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran...*, hal. 178

- 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 pancaindra dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan guru<sup>62</sup>:

- 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);

---

<sup>62</sup> Dya Miratus, *Makalah Model Pembelajaran SAVI*, yang termuat dalam <http://dyamiratus.blogspot.co.id/2013/03/makalah-model-pembelajaran-savi.html?m=1> diakses pada tanggal 12 Desember 2017 pukul 02:00 WIB

- 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 ketrampilan baru dengan berbagai cara. Secara spesifik, yang dilakukan guru sebagai berikut<sup>63</sup>:

- a) Aktivitas pemrosesan siswa;
- b) Usaha aktif, umpan balik, renungan, atau usaha kembali;
- c) Simulasi dunia nyata;
- d) Permainan dalam belajar; pelatihan aksi pembelajaran;
- e) Aktivitas pemecahan masalah;
- f) Refleksi dan artikulasi individu;
- g) Dialog berpasangan atau berkelompok;
- h) Pengajaran dan tinjauan kolaboratif;
- i) Aktivitas praktis membangun ketrampilan;
- j) 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<sup>64</sup>:

---

<sup>63</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran...*, hal. 179

<sup>64</sup> *Ibid*, hal. 180



- 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.

## D. Motivasi Belajar

### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Belajar merupakan jendela dunia. Dengan belajar orang bisa mengetahui banyak hal, oleh sebab itu Islam amat menekankan masalah belajar. Hal ini sesuai dengan pertanyaan Allah Swt kepada rasul-Nya dalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9 dan surat Al-Mujadilah ayat 11<sup>65</sup>:

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءَانَءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya:

“(Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah kamu orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut

---

<sup>65</sup> Salim Bahreisy dan Abdullah Bahreisy, *Tarjamah Al-Qur'an Al-Hakim*....., hal. 460 dan 544

kepada (azab) akhirat dan mengaharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran”.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا  
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang di beri ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Sebagaimana dijelaskan dalam kedua ayat tersebut, betapa pentingnya menuntut ilmu (belajar) tersebut. Dalam agama Islam, seorang muslim tidak hanya ditekankan untuk mempelajari pelajaran agama saja, namun juga mempelajari ilmu pengetahuan lainnya seperti halnya sains, matematika, ekonomi, dan sebagainya juga dianjurkan. Untuk menjalani hal tersebut tidak luput dengan adanya motivasi. Motivasi sangat penting dalam upaya belajar dan pembelajaran. Pembelajaran berhasil jika guru dapat berupaya membangkitkan motivasi belajar peserta didiknya. Motivasi atau motif yang

dalam bahasa Inggrisnya *motive* berasal dari bahasa Perancis yang berarti bergerak, penyebab untuk bergerak, sesuatu yang merangsang untuk bergerak<sup>66</sup>.

Motivasi ialah keinginan untuk berbuat sesuatu, sedangkan motif adalah kebutuhan (*need*), keinginan (*wish*), dorongan (*desire*) atau impuls. Jadi motivasi merupakan keinginan yang terdapat pada seseorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan atau sesuatu yang menjadi dasar atau alasan seseorang berperilaku<sup>67</sup>.

Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam diri individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar diri individu diberikan oleh motivator seperti orangtuanya, guru konselor, ustadz/ustadzah, orang dekat atau teman dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dalam diri seseorang, dapat disebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk dapat menggapai sesuatu (cita-cita) dan lain sebagainya<sup>68</sup>.

Jadi, yang dimaksud dengan motivasi ialah suatu rangkaian usaha berbentuk kekuatan yang berfungsi mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

## **2. Jenis Motivasi**

Para ahli mengadakan pembagian jenis-jenis motivasi menurut teorinya masing-masing. Dari keseluruhan teori motivasi, dapat diajukan tiga

---

<sup>66</sup> Uswah Wardiana, *Psikologi Umum*, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), hal. 139

<sup>67</sup> Husaini Usman, *Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan Edisi 4*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 276

<sup>68</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 320

pendekatan untuk menentukan jenis-jenis motivasi yakni : a) pendekatan kebutuhan; b) pendekatan fungsional; dan c) pendekatan deskriptif.<sup>69</sup>

*Pendekatan kebutuhan.* Abraham H. Maslow melihat motivasi dari segi kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia sifatnya bertingkat-tingkat. Pemuasan terhadap tingkat kebutuhan tertentu dapat dilakukan jika tingkat kebutuhan sebelumnya telah mendapat pemuasan. Kebutuhan-kebutuhan itu ialah :

- 1) Kebutuhan fisiologis, yakni kebutuhan primer yang harus dipuaskan lebih dahulu, yang terdiri dari kebutuhan pangan, sandang, dan tempat berlindung. Kebutuhan keamanan, baik keamanan batin maupun keamanan barang atau benda.
- 2) Kebutuhan sosial, yang terdiri dari kebutuhan perasaan untuk diterima oleh orang lain, perasaan dihormati, kebutuhan untuk berprestasi, dan kebutuhan perasaan berpartisipasi.
- 3) Kebutuhan berprestise yakni kebutuhan yang erat hubungannya dengan status seseorang.

Dari penjelasan Maslow dapat disimpulkan bahwa motivasi seseorang dapat dipahami dari kebutuhan-kebutuhannya. Pemahaman kebutuhan seseorang secara hierarkis membuat kita dapat meningkatkan motivasinya. Demikian juga dalam pembelajaran, kita harus memahami kebutuhan-kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan motivasinya<sup>70</sup>.

---

<sup>69</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 109

<sup>70</sup> Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Pedagogia (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI), 2012), Hal. 168

*Pendekatan fungsional.* Pendekatan ini berdasarkan pada konsep-konsep motivasi, yakni : penggerak, harapan, dan insentif. *Penggerak* adalah yang memberi tenaga tetapi tidak membimbing bagaikan mesin tetapi tidak mengemudikan kegiatan. Organisme berada dalam keadaan tegang, responsif dan penuh kesadaran. Pada diri manusia terdapat dua sumber tenaga, yakni *sumber eksternal* ialah stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, stimulasi yang masuk dari luar sampai pada korteks melalui jalur tertentu yakni melalui mekanisme persyarafan sehingga timbul tenaga penggerak; *sumber internal* yakni alur pikiran, simbol-simbol dan fantasi daripada korteks, misalnya mimpi di siang bolong. *Harapan* adalah keyakinan sementara bahwa suatu hasil akan diperoleh setelah dilakukannya suatu tindakan tertentu. Harapan-harapan merupakan rentang antara ketentuan subjektif bahwa sesuatu akan terjadi, dan ketentuan subjektif bahwa sesuatu tak akan terjadi. Salah satu jenis harapan ialah *motif berprestasi*, ialah harapan unruk memperoleh kepuasan dalam penguasaan perilaku yang menantang dan sulit. *Insentif* ialah penguatan yang dapat diharapkan seseorang untuk mendapatkannya apabila ia melakukan sesuatu perilaku tertentu<sup>71</sup>. Ganjaran (*reward*) dapat diberikan dalam bentuk konkrit atau dalam bentuk simbolik. Insentif menimbulkan dan menggerakkan perbuatan, jika diasosiasikan dengan stimulans tertentu dalam bentuk tanda-tanda akan mendapatkan sesuatu, misalnya siswa dimotivasi dengan cara-cara atau tanda-tanda tertentu, bahwa dia akan memperoleh uang. Kita

---

<sup>71</sup>Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 390

mengharapkan siswa berupaya lebih keras dengan cara merangsang mereka dengan kemungkinan mendapat hadiah. Dalam hal ini, individu melakukan antisipasi dan mengharapkan sesuatu<sup>72</sup>.

*Pendekatan Deskriptif.* Masalah motivasi ditinjau dari pengertian-pengertian deskriptif yang menunjuk pada kejadian-kejadian yang dapat diamati dan hubungan-hubungan matematik. Masalah motivasi dilihat berdasarkan kegunaannya dalam rangka mengendalikan tingkah laku manusia. Dengan pendekatan ini, motivasi di definisikan sebagai stimulus kontrol<sup>73</sup>.

### **3. Fungsi dan Peran Motivasi dalam Belajar Siswa**

Ada dua golongan motivasi dalam penggunaannya sebagai peran dalam pembelajaran, yakni<sup>74</sup>:

- a. Motif primer atau motif dasar menunjukkan pada motif yang tidak pelajari yang sering juga untuk digunakan istilah dorongan, baik itu dorongan fisiologis maupun dorongan umum.
- b. Motif sekunder menunjukkan kepada motif yang berkembang dalam diri individu karena pengalaman, dan dipelajari.

Winansih memberikan tiga fungsi motivasi, yaitu<sup>75</sup>:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

---

<sup>72</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran...*, hal. 110-111

<sup>73</sup> Ibid, hal. 112

<sup>74</sup> Kompri, *Motivasi Pembelajaran...*, hal. 236

<sup>75</sup> Ibid, hal. 237

- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisih perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi sebagai pendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhinya serta mengubah kelakuan.<sup>76</sup> Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Demikian pula apabila seorang anak mengetahui bahwa rangkaian dari niat belajar yang baik, dilakukan dengan baik pula maka ia akan mencapai prestasi yang gemilang. Tidak ada motivasi memberi alternatif yang tepat jika dibalik, bahwa prestasi adalah menjadi motivasi belajar bagi anak. Bila terjadi maka motivasi akan memberikan kepuasan sesaat dan bukan permanen sebagaimana yang diinginkan dalam hukum belajar.

#### **4. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar**

##### **a. Upaya Menggerakkan Motivasi**

Guru sering berhadapan dengan dua jenis situasi kelas yang berbeda, yakni kelas yang berada dalam keadaan waspada dan penuh perhatian dan siap melakukan tindakan untuk mengatasi keadaan tegang dalam dirinya; dan

---

<sup>76</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal. 161

situasi dimana sebagian siswa tidak berada dalam kondisi yang diharapkan. Mereka seolah-olah sedang mengantuk dan perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran. Dalam kondisi ini guru perlu menggerakkan/menggugah perhatian dan minat mereka. Guru berupaya menciptakan lingkungan yang merangsang agar siswa mengikuti pelajaran dengan baik yang diberikan oleh guru<sup>77</sup>.

b. Upaya Pemberian Harapan

Para siswa memiliki harapan-harapan tertentu setelah menyelesaikan pelajaran atau tugas atau suatu proyek. Guru perlu memberikan harapan-harapan tertentu untuk menggugah motivasi belajar siswa. Cara-cara yang dapat dilaksanakan adalah <sup>78</sup>:

- 1) Rumusan tujuan-tujuan pembelajaran sehusus mungkin, operasional dan dapat diamati, karena akan mendorong siswa untuk mencapainya. Tujuan-tujuan tersebut mengandung harapan-harapan bagi siswa. Diharapkan guru dapat mengkaji ulang tujuan pembelajaran setiap hari dan melibatkan siswa dalam mendiskusikan bagaimana upaya untuk mencapai keberhasilannya<sup>79</sup>.
- 2) Tujuan-tujuan pembelajaran disusun menjadi tujuan langsung, intermediate, dan jangka panjang. Tujuan intermediate merupakan harapan-harapan jangka sedang yang dapat dicapai dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama. Tujuan langsung merupakan harapan-harapan yang dapat dicapai selesainya kegiatan belajar mengajar berupa tingkah

---

<sup>77</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum...*, hal. 116

<sup>78</sup> Ibid, hal. 118

<sup>79</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori ...*, hal. 391



laku terminal. Jauh dekatnya tujuan pembelajaran memberikan pengaruh terhadap rasa percaya diri pada siswa dan penerahan energi untuk mencapainya.

- 3) Perubahan-perubahan harapan. Harapan adalah antisipasi tentang konsekuensi tingkah laku. Harapan sebenarnya adalah produk pengalaman masa lampau. Harapan dapat diubah sebab pengalaman masa lampau tentang keberhasilan dan kegagalan merupakan dasar utama untuk keberhasilan atau kegagalan yang mungkin terjadi pada masa yang akan datang. Guru dapat mengontrol harapan-harapan tentang keberhasilan atau kegagalan yang mungkin terjadi. Harapan-harapan bergantung pada valensi, kepuasan yang diantisipasi. Guru perlu berupaya meningkatkan valensi siswa dengan cara : 1) memberikan informasi yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mencapai hasil yang diharapkan; 2) menimbulkan motif-motif yang bermakna bagi siswa supaya mereka dapat berbuat sesuatu yang belum dapat dikerjakannya.
- 4) Tingkat aspirasi. Pengaruh dari harapan-harapan siswa terhadap tingkah lakunya dapat diamati pada berbagai tingkat aspirasi (*level of expectancy*). Berdasarkan penelitian ternyata keberhasilan pada masa lampau mengkondisikan siswa untuk meningkatkan harapan-harapan mereka, sedangkan kegagalan masa lampau mengkondisikan siswa untuk memperendah harapan-harapannya untuk mencegah jangan terulang kembali kegagalan yang sama.

### c. Upaya Pemberian Insentif

Insentif adalah objek tujuan atau simbol-simbol yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kekuatan/kegiatan siswa. Upaya-upaya yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut <sup>80</sup>:

- 1) Umpan balik hasil-hasil tes. Tiap siswa ingin mengetahui hasil yang dicapainya dalam proses pembelajaran. Hasil tes dapat memberikan pengaruh positif atau pengaruh negatif. Pengaruh positif ialah hasil tes akan memberikan kepuasan kepada siswa atas keberhasilan yang dicapainya. Kepuasan ini akan mendorong motivasi belajar supaya tetap berhasil dalam tes-tes selanjutnya. Pengaruh negatif ialah kegagalan dapat mengakibatkan frustrasi dan kekecewaan. Kadang-kadang kegagalan pun dapat mendorong siswa belajar lebih giat. Hasil tes memberikan informasi tentang kemajuan belajar siswa. Informasi tersebut menjadi umpan balik yang bermakna bagi motivasi belajar. Karena itu, sebaiknya guru memberikan tes secara berkala agar tersedia informasi balikan guna memotivasi siswa belajar lebih efektif.
- 2) Pemberian hadiah dan dorongan secara lisan atau tertulis. Pemberian hadiah ada pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Hadiah itu dapat berupa barang tertentu, tetapi harus diwaspadai agar jangan sampai hadiah menjadi pengganti tujuan belajar. Dorongan secara lisan/tertulis, misalnya pujian, juga turut mendorong motivasi belajar. Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan

---

<sup>80</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum...*, hal. 119

diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa<sup>81</sup>.

- 3) Pemberian komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. Pemberian komentar oleh guru terhadap pekerjaan atau makalah yang dibuat oleh siswa dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Sistem pemberian angka juga turut mendorong motivasi belajar. Itu sebabnya, guru perlu memberikan komentar misalnya: baik, teruskan pekerjaan anda, atau baik sekali, pelihara untuk seterusnya. Pemberian angka/nilai yang disertai dengan komentar guru merupakan suatu cara pemberian insentif.
- 4) Persaingan dan kerjasama. Cara ini dapat digunakan sebagai upaya pemberian insentif. Kerja sama dianggap lebih efektif, karena bermaksud untuk mencapai tujuan bersama, yang pada gilirannya akan memberikan kepuasan kepada masing-masing individu. Persaingan banyak kelemahannya, karena cenderung menimbulkan persaingan yang tidak sehat yang lebih menonjolkan kepentingan perorangan, mendorong superioritas dan dampak negatif lainnya. Kompetisi persaingan baik yang individu atau kelompok dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Terkadang jika ada saingan, peserta didik akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.<sup>82</sup>

---

<sup>81</sup> Siti Suprihatin, *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* dalam jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro , ISSN: 2442-9449, Vol. 3, NO. 1 (2015), hal. 76

<sup>82</sup> Ibid, hal. 76

#### d. Upaya Pengaturan Tingkah Laku Siswa

Guru perlu mengatur tingkah laku siswa dengan cara yaitu sebagai berikut <sup>83</sup>:

- 1) *Restitusi*, menuntut agar siswa melakukan respons yang sebenarnya sebagai pengganti tindakan yang tadinya tidak benar. Respons pengganti itu harus diberikan berupa ganjaran supaya respons yang benar menang bersaing terhadap respons yang tidak benar. Yang dimaksud dengan respons yang benar ialah respons atau tindakan yang bermakna dan diterima oleh orang lain. *Restitusi* dimaksudkan untuk mempelajari suatu tindakan yang baru dan diterima oleh masyarakat. Teknik disipliner sekaligus melibatkan dua jenis kegiatan operasional yakni penyajian stimulasi punitif (hukuman) dan penolakan penguat positif (ganjaran). Teknik ini berbeda tekanannya terhadap komponen hukuman dan komponen ganjaran. Teknik disipliner yang menitikberatkan pada ganjaran hingga siswa melakukan restitusi, dimana self control berkembang sebagai landasan kesadaran sosial. Teknik disipliner yang menitikberatkan pada hukuman seringkali menghindarkan individu dari tindakan penghukuman karena dia berusaha tidak melakukan pelanggaran.
- 2) *The Ripple Effect*. Ada pengaruh secara bergelombang dari suasana kelas yang berdisiplin terhadap siswa lain yang sedang mendengarkan, melihat atau mengamatinya. Pengaruh ini bersumber dari teknik yang sedang dilaksanakan. Teknik ini berdasarkan pada asumsi, bahwa bila terjadi

---

<sup>83</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum...*, hal. 120

suatu tindakan maka dapat diduga hal yang bakal terjadi. Si pengamat akan berbuat seperti hal yang terjadi dalam kelas. Kalau kelas itu berada dalam suasana disiplin pula, seperti yang diamatinya dalam kelas. Dalam keadaan ini terjadi proses motivasi berdisiplin. Ini berarti guru perlu memahami situasi dan kondisi kelas terlebih dahulu serta perlu memahami kekuatan dan kelemahan masing-masing peserta didik<sup>84</sup>.

## **E. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional<sup>85</sup>.

Menurut Benyamin Bloom membagi hasil belajar kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.<sup>86</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

---

<sup>84</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori ...*, hal. 390

<sup>85</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 5

<sup>86</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 22

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni 1) gerakan reflex, 2) keterampilan gerakan dasar, 3) kemampuan perseptual, 4) keharmonisan atau ketetapan, 5) gerakan keterampilan kompleks, dan 6) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran<sup>87</sup>.

Dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan nilai kemampuan peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar. Kemampuan tersebut diukur berdasarkan ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris dari peserta didik.

## **2. Indikator Hasil Belajar**

Hauenstein menyatakan bahwa semua pelajaran pada dasarnya menyangkut merasakan dan melakukan termasuk ke dalam berpikir. Secara

---

<sup>87</sup> Ibid, hal. 23

terperinci sasaran hasil belajar dapat dirancang para guru dengan menggolongkan pengetahuan, sehingga kemampuan para peserta didik dapat terukur dan dapat diperbaiki sesuai dengan kekurangan dari ketidaktercapaian sasaran hasil belajar. Hauenstein menawarkan tiga tingkatan taksonomi yang terintegrasi. Prinsip pengorganisasian merupakan suatu tingkatan belajar yang menggambarkan urutan proses yang dimulai dari yang rendah sebagai prasyarat proses yang lebih tinggi<sup>88</sup>.

**Tabel 2.1 Tingkat Sasaran Belajar<sup>89</sup>**

Sistem	Tingkat	Fungsi	
Pribadi	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menguji pentingnya pengetahuan</li> <li>- Menguji kemanfaatan (kemampuan belajar)</li> <li>- Menguji emosi dihubungkan dengan pengetahuan dan motivasi</li> </ul>	
Metakognitif	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menetapkan sasaran belajar</li> <li>- Memonitor eksekusi pengetahuan</li> <li>- Memonitor kejernihan</li> <li>- Memonitor ketetapan</li> </ul>	
Kognitif	4	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengambilan keputusan</li> <li>- Pemecahan masalah</li> <li>- Permintaan keterangan bersifat percobaan</li> <li>- Penyelidikan</li> </ul>
	3	Analisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemadanan</li> <li>- Penggolongan</li> <li>- Analisis kesalahan</li> <li>- Menggeneralisasi</li> <li>- Penetapan</li> </ul>
	2	Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sintesis</li> <li>- Penyajian</li> </ul>
	1	Mengingat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Daya ingat</li> <li>- Keputusan</li> </ul>

<sup>88</sup> Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 153

<sup>89</sup> Ibid, hal. 162

## F. Materi Aritmetika Sosial

### 1. Harga Jual dan Beli

Berdasarkan rumus dalam istilah perdagangan dapat diturunkan rumus berikut<sup>90</sup>.

- a. Jika yang diketahui *Persentase Untung*, maka:

$$\text{Harga Beli} = \frac{100}{100 + \% \text{ Untung}} \times \text{Harga Jual}$$

$$\text{Harga Jual} = \frac{100 + \% \text{ Untung}}{100} \times \text{Harga Beli}$$

- b. Jika yang diketahui *Persentase Rugi*, maka:

$$\text{Harga Beli} = \frac{100}{100 - \% \text{ Rugi}} \times \text{Harga Jual}$$

$$\text{Harga Jual} = \frac{100 - \% \text{ Rugi}}{100} \times \text{Harga Beli}$$

### 2. Untung dan Rugi

Untung terjadi jika harga penjualan lebih besar dari harga pembelian. Hubungan tersebut dapat ditulis<sup>91</sup>:

$$\text{UNTUNG} = \text{HARGA PENJUALAN} - \text{HARGA PEMBELIAN}$$

Rugi terjadi jika harga penjualan lebih kecil dari harga pembelian.

$$\text{RUGI} = \text{HARGA PEMBELIAN} - \text{HARGA PENJUALAN}$$

<sup>90</sup> Estien Yazid, *Super Pintar Matematika Untuk SLTP/MTs Kelas VII, VIII, IX*, (Surabaya: Edutama Mulia, 2009), hal. 26

<sup>91</sup> Ibid, hal. 25



### 3. Presentase Untung dan Rugi

Persen artinya per seratus. Persen ditulis dalam bentuk p % dengan p bilangan real. Dalam perdagangan, besar untung atau rugi terhadap harga pembelian biasanya dinyatakan dalam bentuk persen.

#### ***Persentase Keuntungan***

Persentase keuntungan digunakan untuk mengetahui persentase keuntungan dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan. Persentase keuntungan dapat ditentukan dengan rumus:

$$PU = \frac{U}{HB} \times 100\%$$

Dengan  $PU$  = Persentase Keuntungan

$U$  = Untung

$HB$  = Harga Beli

#### ***Persentase Kerugian***

Persentase kerugian digunakan untuk mengetahui persentase kerugian dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan. Persentase kerugian dapat ditentukan dengan rumus:

$$PR = \frac{R}{HB} \times 100\%$$

Dengan  $PR$  = Persentase Kerugian

$U$  = Untung

$HB$  = Harga Beli

### G. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan informasi dan untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama, maka

peneliti mencantumkan beberapa kajian dari penelitian terdahulu yang relevan.

Adapun hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, And Intellectual*) Terhadap Kemampuan Berpikir Geometri Siswa” yang dilakukan oleh Arif Muchyidin yang bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang strata 1 (S1) pada IAIN Cirebon. Dalam penelitiannya menghasilkan kesimpulan bahwa nilai korelasi 0,498. Hal ini berarti ada hubungan yang cukup kuat antara variabel X (model pembelajaran SAVI) dengan variabel Y (kemampuan berpikir geometri siswa). Begitu juga perolehan uji regresi  $Y = a + b x$  dari hasil perhitungan diperoleh  $a = 39,706$  dan  $b = 0,466$ . Sehingga persamaan regresi yang didapat adalah sebagai berikut:  $Y = 39,706 + 0,466 X$ . nilai thitung = 3,538 dan ttabel = 2,021. Karena thitung = 3,538 > 2,021 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel X (model pembelajaran SAVI) terhadap variabel Y (kemampuan berpikir geometri siswa)<sup>92</sup>.
2. Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual, Intellectual*) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Tahun

---

<sup>92</sup> Arif Muchyidin, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual And Intellectual) Terhadap Kemampuan Berpikir Geometri Siswa (Studi Eksperimental Terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gegesik Cirebon Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar)*, (Cirebon: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 1

Ajaran 2014/2015” yang dilakukan oleh Maula Alimuddin pada tahun 2016 yang bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang strata 1 (S1) pada IAIN Tulungagung. Dalam penelitiannya menghasilkan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran SAVI terhadap motivasi dan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil motivasi siswa kelas eksperimen sebesar 113,16, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 108,50. Hasil uji statistik diperoleh F hitung sebesar 2,127 dengan signifikansi 0,048. Sedangkan, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 78,62 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 66,62. Hasil uji statistik diperoleh F hitung sebesar 2,679 dengan signifikansi 0,04<sup>93</sup>.

3. Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Savi (*Somatic, Auditori, Visual, Intelegensi*) Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Al-Ma’arif Tulungagung Materi Himpunan Tahun Ajaran 2015/2016” yang dilakukan oleh Bisri Afandi pada tahun 2015 yang bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang strata 1 (S1) pada IAIN Tulungagung. Dalam penelitiannya menghasilkan kesimpulan bahwa (1) ada pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual, Intelegensi*) dengan kurikulum 2013 terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII MTs Al-Ma’arif Tulungagung Materi Himpunan Tahun Ajaran 2015/2016 dengan nilai

---

<sup>93</sup> Maula Alimuddin, *Pengaruh Metode Pembelajaran SAVI Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Tahun Ajaran 2014/2015*, (Tulungagung: skripsi tidak diterbitkan, 2015), hal. xiv

$t_{hitung}(2,317) > t_{tabel}(1,98698)$  pada taraf signifikansi 5%, (2) ada pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual, Intelegensi*) dengan kurikulum 2013 terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung Materi Himpunan Tahun Ajaran 2015/2016 dengan nilai  $t_{hitung}(6,821) > t_{tabel}(1,98698)$  pada taraf signifikansi 5%, (3) ada pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual, Intelegensi*) dengan kurikulum 2013 terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung Materi Himpunan Tahun Ajaran 2015/2016 yang ditunjukkan oleh harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* pada kelas memiliki signifikansi 0,000 yang artinya nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Artinya harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* semua signifikan<sup>94</sup>.

Berdasarkan penelitian pertama, terdapat persamaan yaitu pada model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, And Intellectual*). Pada penelitian ini model pembelajaran SAVI yang diterapkan, digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir geometri siswa kelas VIII. Namun penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti pengaruh model

---

<sup>94</sup> Bisri Afandi, *Pengaruh Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditori, Visual, Intelegensi) Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung Materi Himpunan Tahun Ajaran 2015/2016*, (Tulungagung: skripsi tidak diterbitkan, 2015), hal. xiv

pembelajaran SAVI terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII.

Penelitian kedua terdapat persamaan judul dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya, penelitian pertama subjek penelitiannya siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti subjeknya siswa kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Selain itu materi pelajarannya juga berbeda, penelitian pertama menggunakan materi persamaan linier satu variabel kelas VII sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan materi aritmetika sosial kelas VII.

Penelitian ketiga terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu Pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, And Intellectually*). Pada penelitian ini model pembelajaran SAVI yang diterapkan, digunakan untuk mengukur tingkat motivasi dan prestasi belajar siswa. Namun penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, peneliti beranggapan penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, And Intellectually*) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung” layak untuk dilakukan karena untuk memperbaiki dan

mengembangkan penelitian yang terdahulu serta bukan merupakan duplikasi dari penelitian sebelumnya.

**Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian terdahulu**

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI ( <i>Somatic, Auditory, Visual, And Intellectual</i> ) Terhadap Kemampuan Berpikir Geometri Siswa” oleh Arif Muchyidin	1. Menggunakan model pembelajaran SAVI.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak menggunakan fokus motivasi dan hasil belajar.</li> <li>2. Pada penelitian ini metode pembelajaran SAVI digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir geometri sedangkan dilakukan oleh peneliti mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi aritmetika sosial dengan menggunakan metode SAVI.</li> <li>3. Pengolahan data menggunakan uji regresi sederhana.</li> <li>4. Populasi dan sampel yang digunakan berbeda.</li> </ol>

*Tabel Berlanjut*

Lanjutan Tabel 2.2

<p>“Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (<i>Somatic, Auditori, Visual, Intellectual</i>) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Tahun Ajaran 2014/2015” oleh Maula Alimuddin</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan model pembelajaran SAVI</li> <li>2. Sama-sama menggunakan fokus motivasi dan hasil belajar.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang digunakan berbeda.</li> <li>2. Populasi dan sampel yang digunakan berbeda.</li> </ol>
<p>Pengaruh Model Pembelajaran Savi (<i>Somatic, Auditori, Visual, Intelegensi</i>) Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Al-Ma’arif Tulungagung Materi Himpunan Tahun Ajaran 2015/2016” oleh Bisri Afandi</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan model pembelajaran SAVI.</li> <li>2. Sama-sama menggunakan fokus motivasi belajar.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak menggunakan hasil belajar.</li> <li>2. Materi yang digunakan berbeda.</li> <li>3. Populasi dan sampel yang digunakan berbeda.</li> </ol>

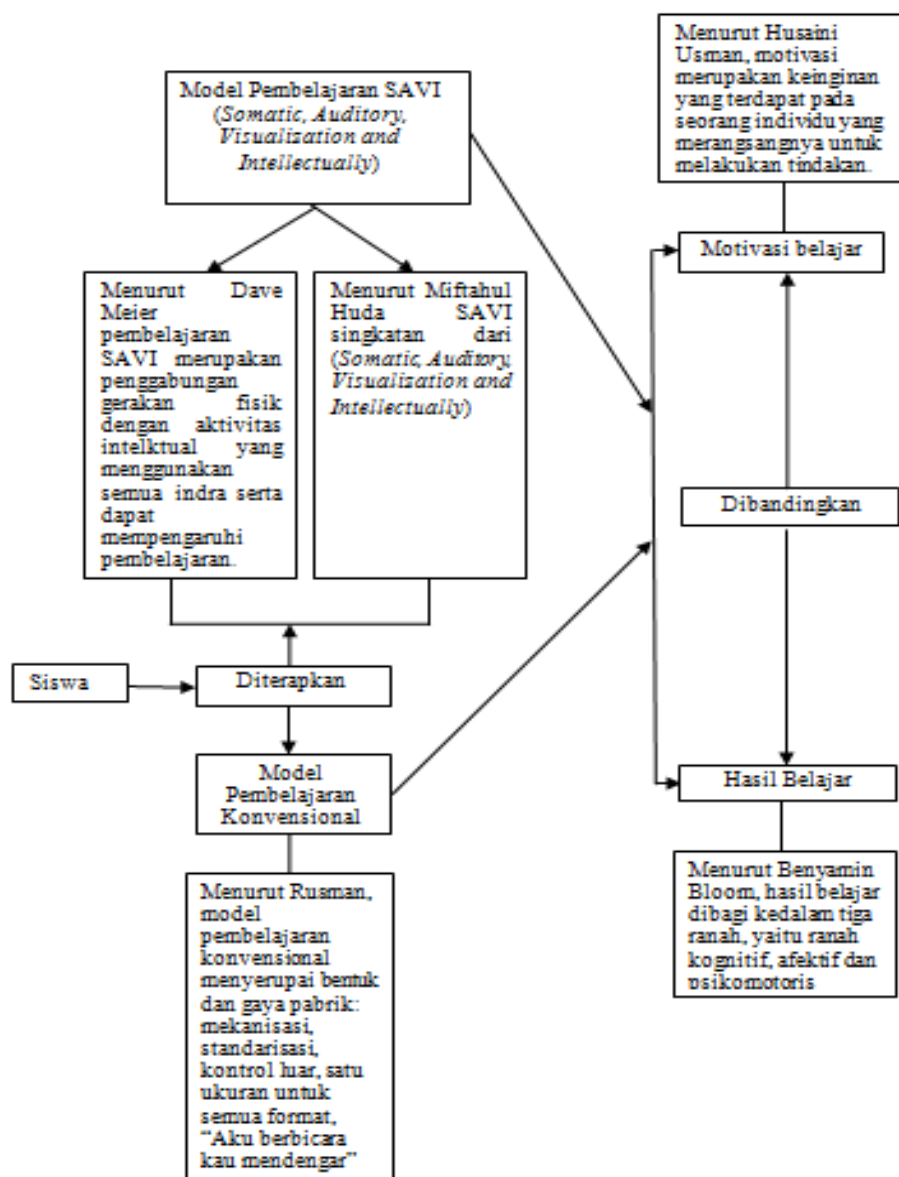
## H. Kerangka Berpikir

Selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurang termotivasi. Rendahnya motivasi siswa pada akhirnya juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Inovasi model pembelajaran sangat diperlukan untuk memotivasi belajar siswa sehingga hasil belajarnya meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar pada siswa adalah model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visualization, And Intellectually*) adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar harus menggunakan semua alat indra yang dimiliki setiap siswa, dengan cara menggabungkan gerakan fisik

dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua alat indra dalam satu peristiwa pembelajaran.

Alur kerangka berpikir dari penelitian pengaruh penggunaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, And Intellectually*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung diilustrasikan dalam gambar berikut.



Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian