

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara filosofi pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia menurut Ahmad Tafsir (2005) dalam Suyadi, (2011: 6) artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik, dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik dari pada orang tuanya. Atas dasar ini disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas.

Kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak sudah banyak berkembang dari tahun ke tahun terutama metode yang digunakan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Namun sering kali kita jumpai terdapat guru yang hanya menggunakan metode yang itu-itu saja dan terkesan tidak kreatif dan inovatif sehingga menyebabkan kejenuhan di Taman Kanak-kanak.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan di Taman Kanak-kanak adalah mengarahkan siswa untuk melibatkan tubuhnya dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari. Guru harus

di samping itu, guru dapat membuat siswa beraktivitas dan berdiskusi dari

tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Selain itu siswa harus diberi rangsangan terlebih dahulu untuk menumbuhkan imajinasi mereka untuk mendengar. Hal itu dapat dilakukan dengan proses auditori. Ketajaman auditori lebih menonjol dan sangat kuat pada diri seseorang. Alasannya adalah bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi auditori daripada semua indra yang lain. Siswa dapat mengamati banyak hal hanya dengan memperhatikan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan menguji cobakan salah satu model pembelajaran yang bernama model *SAVI*. Model *SAVI* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan tubuh dan pikiran dalam proses belajar. *SAVI* merupakan sebuah pendekatan yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Istilah *SAVI* sendiri adalah kependekatan dari *somatic* yang bermakna gerakan tubuh (hands-on, aktivitas fisik) yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan mengalami dan melakukan; *Auditori* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan, pendapat, dan menanggapi; *Visualis* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendonstrasikan, membaca, menggunakan media serta alat peraga; dan *Intelektual* yang bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan

Intelektual (mind-on) serta belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan

berlatih menggunakan melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan. Mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Belajar bisa lebih menyenangkan jika keempat unsur *SAVI* ada dalam satu peristiwa pembelajaran misalnya orang dapat belajar sedikit demi sedikit dengan menyaksikan atau mengamati (V), tetapi mereka dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka melakukan permainan belajar (S), mendengarkan atau membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi yang di dapatkan (I).

Keempat unsur itu satu sama lain saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang apabila dihubungkan secara keseluruhan akan menjadi sebuah pendekatan yang disebut pendekatan *SAVI*. Pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan *SAVI* adalah pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Adapun Unsur-unsur *SAVI* Dave Meier (2000:283)

Berdasarkan dari kenyataan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul tentang "Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Savi* di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *SAVI* di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul?
2. Apa kesulitan dan solusi yang digunakan dalam metode *SAVI* di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *SAVI* di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul?
2. Untuk mengetahui kesulitan dan solusi yang digunakan dalam metode

SAVI di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai hasil karya ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna menambah khasanah keilmuan dalam pendidikan agama Islam.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan untuk pengembangan dalam bidang pendidikan agama Islam, khususnya dalam penerapan metode *SAVI* terhadap peningkatan kreativitas belajar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi bacaan sehingga dapat digunakan sebagai sasaran acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan.

- b. Bagi Dosen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dosen dalam kajian pendidikan agama Islam, khususnya dalam penerapan metode *SAVI* terhadap peningkatan kreativitas di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari

c. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi dan menambah wawasan tentang penerapan metode *SAVI* terhadap peningkatan kreativitas di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul.

d. Bagi penelifti

- 1) Peneliti ini digunakan sebagai syarat menyelesaikan studi dan mendapat gelar sarjana pada program studi Pendidikan Agama Islam Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- 2) Memberi bekal pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan selama dibangku kuliah ke dalam karya nyata.
- 3) Dapat mengetahui metode pembelajaran metode *SAVI* terhadap peningkatan kreativitas di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul.

E. Kajian Pustaka

Penelitian dengan menggunakan model *SAVI* telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran berbicara dan membaca. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Merliana (2001), Universitas Islam Negeri Suna Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Penerapan Model *SAVI* (*Somatic*, auditori, visual, intelektual) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara: Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa XI IPA 4 SMA Negeri Lembang”. Penerapan model *SAVI* yang dilakukannya dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Pada dasarnya suatu penelitian tidak berjalan dari nol secara murni, akan tetapi umumnya telah ada acuan yang mendasari atau penelitian yang sejenis. Banyak penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Oleh karena itu dirasa perlu mengenali penelitian yang terdahulu dan relevansinya.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nur Ilmiah Sri Wahyudi mahasiswa IAIN Sunan Ampel. Tahun 2008 yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran *Somatic* Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Di Taman Kanak- Kanak (TK) Muslimat Sambibulu Taman Sidorjo. Berdasarkan penelitian disimpulkan *somatic* dilakukan agar dalam proses pembelajarannya siswa tidak mudah bosan dan dapat mengekspresikan keinginannya, dan aplikasi pembelajaran *somatic* dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa adalah baik, karena tujuan diterapkannya

pengembangan kognitif, bahasa dan seni (kreativitas). Dari hasil analisa data yang diperoleh peneliti, bahwasanya Aplikasi pembelajaran *somatic* dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa di TK Muslimat NU 208 Sambibulu dapat dikategorikan baik.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan indikator-indikator diantaranya:

1. Pelaksanaan pembelajaran somatis dalam bentuk permainan.
2. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan dramatisasi anak-anak.
3. Pelaksanaan pembelajarannya dilaksanakan dalam kegiatan menggambar dan mewarnai.

F. Kerangka Teoritik

1. Metode Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*)

a. Pengertian Metode Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*)

Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menyuruh orang berdiri dan bergerak kesana kemari. Akan tetapi, menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Pendekatan yang dapat digunakan disini adalah pendekatan *SAVI*. Pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan

SAVI adalah pendekatan yang menghubungkan gerakan fisik

dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Adapun Unsur-unsur *SAVI* Dave Meier (2000:283) dalam Miftahul Huda, M.Pd antara lain:

- 1) *Somatis* : Belajar dengan bergerak dan berbuat.
- 2) *Auditori* : Belajar dengan berbicara dan mendengar.
- 3) *Visual* : Belajar dengan mengamati.
- 4) *Intelektual* : Belajar dengan memecahkan masalah dan berfikir.

Menurut pendapat (Ngalimun, 2012:166) Model Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*).

Pembelajaran *SAVI* adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah *SAVI* sendiri terdiri dari :

- a) *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hand-on*, aktivitas fisik) dimana belajar dengan mengalami dan melakukan.
- b) *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.
- c) *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membuat, menggunakan media dan alat

d) *Intellectually* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Pendekatan *SAVI* dalam belajar memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut Belajar Berdasar Aktivitas (BBA). Belajar Berdasar Aktivitas (BBA) berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu yang lama. Terjadilah kelumpuhan otak dan belajar pun melambat layaknya merayap atau bahkan berhenti sama sekali. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar.

b. Prinsip Dasar Metode Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*)

Dikarenakan pembelajaran *SAVI* sejalan dengan gerakan Accelerated Learning (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan

Accelerated Learning (AL). Miller (2002) juga menyebutkan bahwa

guru harus paham prinsip-prinsip *SAVI* sehingga mampu menjalankan model pembelajaran dengan tepat. Prinsip tersebut adalah :

- 1) Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh.
 - 2) Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi.
 - 3) Kerjasama membantu proses pembelajaran.
 - 4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan.
 - 5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik.
 - 6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran.
 - 7) Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.
- c. Karakteristik Metode Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*)

Sesuai dengan singkatan dari *SAVI* sendiri yaitu *Somatic, Auditori, Visual dan Intelektual*, maka karakteristiknya ada empat bagian yaitu:

1) *Somatic*

”*Somatic*” berasal dari bahasa Yunani yaitu tubuh – soma.

Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengari bergerak dan berbuat. Sehingga pembelajaran *somatic* adalah

pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh

2) *Auditori*

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

3) *Visual*

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

d. Langkah-langkah Penerapan Metode Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*)

1) Tahapan-tahapan metode pembelajaran *SAVI*

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

2) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

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

- a) Memberikan sugesti positif.
- b) Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa.
- c) Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna.
- d) Membangkitkan rasa ingin tahu.
- e) Menciptakan lingkungan fisik yang positif.
- f) Menciptakan lingkungan emosional yang positif.
- g) Menciptakan lingkungan sosial yang positif.
- h) Menenangkan rasa takut.

j) Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal.

3) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar.

Hal-hal yang dapat dilakukan guru :

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

4) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan ketrampilan

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

5) Tahap Penampilan Hasil (Tahap Penutup)

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

- a) Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera.
- b) Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi.
- c) Aktivitas penguatan penerapan.
- d) Muteki penguatan penerapan

- e) Pelatihan terus menerus.
- f) Umpan balik dan evaluasi kinerja.
- g) Aktivitas dukungan kawan.
- h) Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Munandar (1990: 47) dalam Trianto,M PD (2009: 167) mengemukakan berapa perumusan kreativitas adalah sebagai berikut:

“Kreativitas (berfikir atau kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan-berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah di mana penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan beragam jawaban”. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreativitas seseorang. Tentu saja jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi tidak semata-mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang, tetapi juga kualitas atau mutu dari jawabannya.”

Sehubungan dengan itu pengembangan kreativitas siswa tidak hanya memperhatikan pengembangan kemampuan berfikir kreatif tetapi

... dan diri diri kreatif. Selain itu

Munandar, juga memberikan alasan bagi kreativitas pada anak perlu dikembangkan karena :

“...dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya; sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah; memberikan kepuasan kepada individu; dan memungkinkan meningkatkan kualitas hidupnya”.

Maka dari itu tak seorang pun mengingkari bahwa kemampuan-kemampuan dan ciri-ciri kepribadian sampai tingkat tertentu dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah. Kedua lingkungan pendidikan ini dapat berfungsi sebagai pendorong (press) dalam pengembangan kreativitas anak. Dalam masa sekarang dengan kemajuan dan perubahan yang begitu cepat dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan, pendidik tak mungkin dapat meramalkan dengan tepat macam pengetahuan apa yang akan dibutuhkan seorang anak lewat sepuluh tahun atau lebih untuk dapat menghadapi masalah-masalah kehidupan apabila ia dewasa.

b. Kebutuhan Kreativitas

Ditinjau dari aspek mana pun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa, terlebih jika dikatakan bahwa saat ini kita semua terlibat adanya ancaman maut akan kelangsungan hidup. Kita menghadapi macam-macam tantangan, baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik,

c. Konsep Kreativitas

Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikologi humanistik seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers, aktualisasi diri ialah apabila seseorang semua menggunakan semua bakat dan telentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya.

Kreativitas ialah bahwa ada begitu banyak definisi tentang kreativitas. tetapi tidak ada satu definisi pun yang dapat diterima secara universal. Mengingat kompleksitas dari konsep kreativitas, agaknya hal ini tidak mungkin dan tidak perlu, karena kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek. Yang walaupun saling berkaitan tetapi penekannya berbeda-beda. Rhodes (1961. dalam Isaksen, 1987) dalam menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas. Menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses, dan produk.

Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (press) individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebutkan keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai "four P's of creativity" "person, proses, press, product". kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari 4 P atau kombinasinya. keempat

kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif. Torrance (1988) yang memiliki definisi proses tentang kreativitas, menjelaskan hubungan dari keempat P tersebut sebagai berikut; dengan berfokus pada proses kreatif, dapat dinyatakan jenis pribadi yang bagaimanakah akan berhasil pada proses tersebut, macam lingkungan yang bagaimanakah akan memudahkan proses kreatif, dan produk yang bagaimanakah yang dihasilkan dari proses kreatif?

(Munandar, 1999:18-19)

d. Pola Perkembangan Kreativitas

Pakar psikologi tertarik untuk mengetahui pola perkembangan kreatifitas untuk dua alasan: pertama, mereka ingin mengetahui bagaimana pertumbuhan dan penurunan kreativitas pada macam-macam tipe orang; kedua, mereka ingin mengetahui apakah ada masa puncak kreativitas sebaiknya dilatih.

Penelitian semacam ini menghadapi masalah khusus; untuk membandingkan kelompok usia (atau kelompok suku, jenis kelamin, dan sebagainya) perlu menggunakan tes yang sama atau sebanding. Namun, hanya sedikit tes yang cocok untuk semua umur. (Munandar, 1999: 57)

Davis (1992) melihat tiga penggunaan utama tes kreativitas, yaitu untuk mengidentifikasi siswa berbakat kreatif untuk program anak

3. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah pengalaman yang universal. Setiap orang harus selalu belajar sepanjang hidupnya. Balita harus belajar bicara, berpakaian dan makan sendiri. Para dewasa harus belajar bagaimana melakukan pekerjaan dan memenuhi tanggung jawab kehidupan rumah tangga. Kehidupan sehari-hari penuh dengan problem-problem yang harus dipecahkan dengan belajar. Perkataan belajar mempunyai tiga arti: menemukan, mengingat, menjadi efisien.

Pada saat ini, pemecahan itu bisa terdiri dari deskripsinya adalah masalah mengingat. Bukti belajar ialah mampu mengingat kembali kata-kata yang menyatakan index pemecahan problem secara sempurna. Dalam langkah kedua dalam keseluruhan proses belajar tampaknya menyangkut langkah ketiga. Orang menjadi efisien mengingat kembali pemecahan problem itu dengan jalan mengingatnya.

Kesimpulannya, proses belajar itu dapat terdiri dari semua beberapa langkah: menemukan pemecahan yang asli, atau berfikir, mengingat, menjadi efisien menerapkan pemecahan itu terhadap suatu problem atau membentuk kebiasaan. (Fauzi, 2008: 46-47)

Suatu pendapat mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan fisik

atau badaniah. Hasil yang dicapai adalah berupa perubahan-perubahan

Sebaliknya pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan rohaniyah atau psykis. Hasil belajar yang dicapai adalah perubahan-perubahan dalam jiwa seperti memperoleh tentang bahasa sikap. Jadi pengertian belajar berbeda-beda menurut beberapa teori belajar yang dianut orang. (Ahmadi, 1993: 20)

Menurut pendapat tradisional, belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Diisi yang dipentingkan pendidikan intelektual. Kepada anak-anak diberikan semacam mata pelajaran untuk menambahkan pengetahuan yang dimilikinya, terutama jalan menghafal.

Dalam ahli pendidikan modern merumuskan perbuatan belajar sebagai berikut: Belajar ialah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru seperti yang tidak tahu menjadi tahu.

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa: Belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan di dalam diri manusia, maka tidak dapat bahwa dikatakan padanya telah berlangsung proses belajar.

b. Teori-Teori Tentang Proses Belajar

Menurut teori, jiwa manusia terdiri dari berbagai daya seperti berpikir, mengenal, mengingat, daya-daya ini dapat dikembangkan dan berfungsi apabila dilatih dengan bahan-bahan dan cara-cara tertentu. (Ahmadi, 1993: 21)

2) Teori belajar menurut Ilmu Jiwa Assosiasi.

Menurut teori, jiwa manusia terdiri dari assosiasi dari berbagai tanggapan yang masuk ke dalam jiwa kita. Assosiasi biasanya terbentuk berkat adanya hubungan stimulus-response, disingkat S-R. Menurut pandangan, belajar adalah membentuk hubungan-hubungan stimulus response dan melatih hubungan agar bertalian erat.

3) Teori belajar menurut Ilmu Jiwa Gestalt (Organis)

Menurut teori, jiwa manusia merupakan satu kesuluruhan yang bulat, bahkan tanggapan-tanggapan (elemen-elemen). Jiwa manusia bersifat hidup dan aktif, berinteraksi dengan lingkungan. Karena itu belajar menurut pandangan ini berarti mengalami, bereaksi, berbuat, berfikir secara kritis.

Beberapa asas belajar yang dikemukakan oleh teori ini ialah:

- a) Keseluruhan lebih dari jumlah bagian-bagian.
- b) Belajar adalah suatu proses dari perkembangan.
- c) Belajar adalah reorganisasi pengalaman.
- d) Belajar lebih berhasil apabila berhubungan dengan minat, keinginan dan tujuan anak.

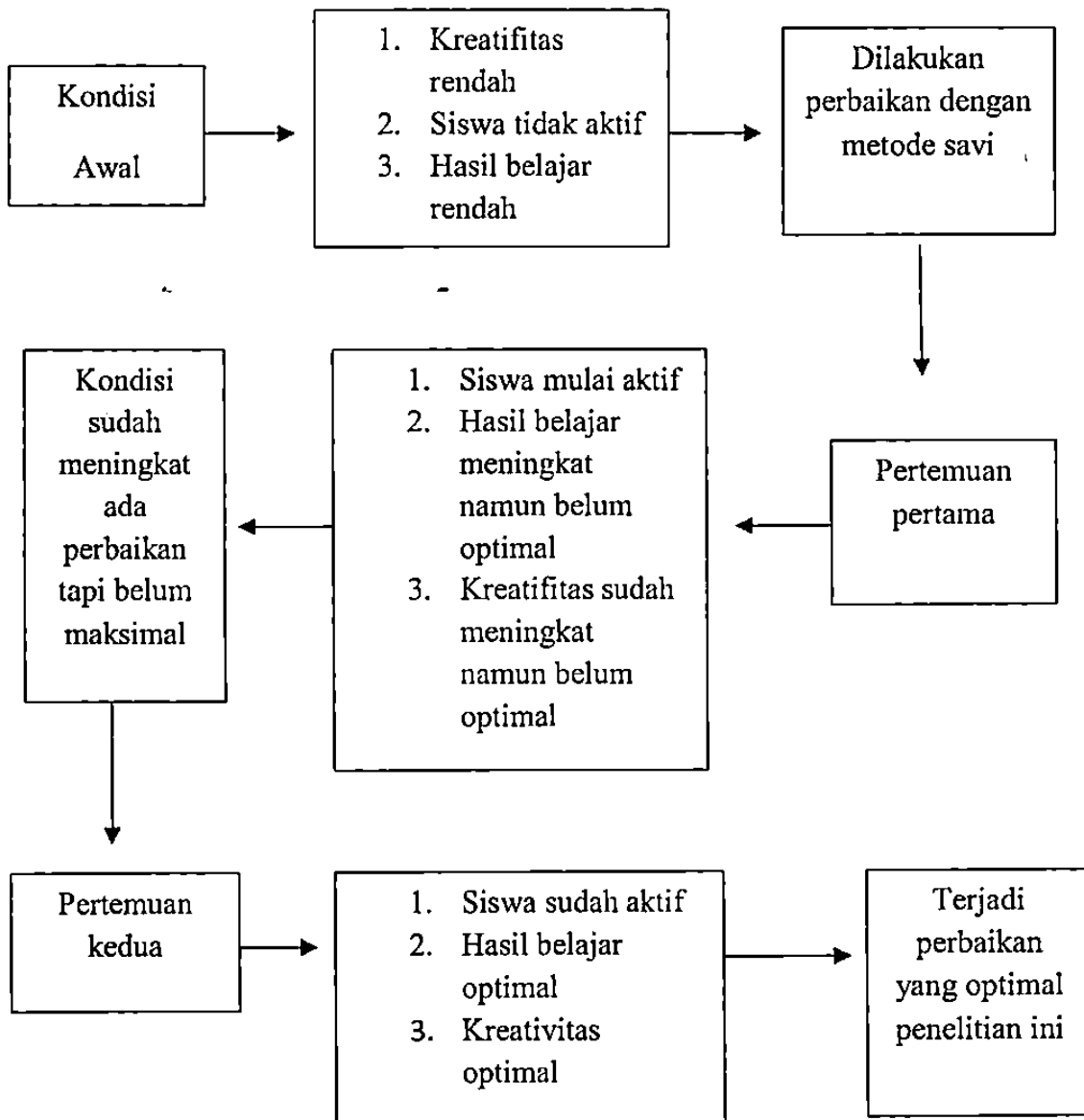
e) Belajar adalah suatu proses yang berlangsung terus menerus.

c. Beberapa Prinsip Belajar

Proses belajar adalah kompleks sekali, tetapi dapat juga dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip-prinsip atau asas-asas belajar. Ada beberapa macam tentang prinsip-prinsip belajar: (Ahmadi, 1993: 22)

- 1) Belajar harus bertujuan dan terarah. Tujuan akan menentunnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
- 2) Belajar memerlukan bimbingan. Baik bimbingan dari guru atau buku pelajaran itu sendiri.
- 3) Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.
- 4) Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa-apa yang telah dipelajari dapat dikuasainya.
- 5) Belajar ialah suatu proses aktif di mana terjadi saling mengaruh secara dinamis antara siswa dengan lingkungan.
- 6) Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan.
- 7) Belajar dianggap berhasil apabila telah sanggup menerapkan dalam

G. Kerangka Berfikir



Pada gambar diatas menjelaskan tentang alur pembelajaran di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul. Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai.

Pada saat pengamatan dikelas siswa masih terlihat kurang aktif, kreativitas rendah dan hasil belajar masih terlihat rendah. Maka dilakukan perbaikan dengan menggunakan metode *SAVI*. Pada pertemuan pertama Siswa mulai aktif, hasil belajar meningkat namun belum optimal, kreatifitas sudah meningkat namun belum optimal juga, kondisi sudah meningkat ada perbaikan tapi belum maksimal. Pada pertemuan yang kedua siswa sudah aktif, hasil belajar optimal, kreativitas optimal, maka dalam pertemuan yang kedua banyak perubahan dan terjadi perbaikan yang optimal dalam penelitian ini.

Kemudian guru mencoba menggunakan metode *SAVI* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pada saat pembelajaran guru mengambil materi sholat dan wudhu, guru mengambil materi tersebut karena materi tersebut sudah sesuai dengan metode *SAVI* yang menggunakan gerak badan. Hasil akhir dari pembelajaran metode *SAVI* maka sudah ada perubahan

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskripsip kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud memahami fenomena apa yang dialami oleh subyek peneliti dengan suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Moleong, 2011: 6)

Dimana pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara secara mendalam, dokumentasi dan metode lain yang menghasilkan data bersifat deskriptif.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptis kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan makna data atau fenomena yang dapat ditangkap oleh peneliti dengan menunjukkan bukti-bukti.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul.

4. Data dan Sumber Data

a. Jenis data

Data yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah data kualitatif,

dan tidak menggunakan rumus-rumus statistik

b. Sumber data

Yang dimaksud sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh. (arikunto, 2006: 129). Selanjutnya jika peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau pun proses sesuatu. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatan yang menjadi data. (arikunto, 2006: 129). Kemudian untuk teknik wawancara, maka sumber datanya adalah kepala sekolah Taman Kanak-kanak Aisyiyah " Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul. Dalam penelitian ini yang akan menjadi subyek penelitian adalah :

- 1) Guru kelas Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari, Gunungkidul.
- 2) Semua siswa yang berumur 4,5 sampai 7 tahun Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangtengah IV Wonosari Gunungkidul.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Metode observasi

Metode observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. (Narbuko, 2009: 70)

Jenis metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini

pengamat ikut terlibat dalam kegiatan yang sedang dialami atau dapat dikatakan si pengamat ikut serta sebagai pemain.

Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai letak geografis sekolah, keadaan fisik gedung sekolah dan lingkungannya, sarana dan prasarana yang dimiliki, serta bagaimana proses belajar mengajar dalam menggunakan metode pembelajaran *SAVI* di .

b. Metode wawancara (interview)

Wawancara sering disebut interview yaitu percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu *pewawancara* (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan *terwawancara* (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. (Moleong, 2011: 186).

Dengan metode wawancara ini, dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai gambaran umum Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal serta untuk memperoleh data yang berkenaan dengan proses pembelajaran *SAVI* hubungannya dengan penggunaan metode ini.

c. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar

majalah, prasasi, notule rapat, lenger, agenda dan sebagainya. (arikunto, 2006 : 231)

Jadi metode *SAVI* merupakan metode pengumpulan data yang berupa catatan yang dapat dijadikan sebagai bukti. Metode dokumentasi di dalam penelitian ini dipergunakan untuk mendapatkan data yang bersifat documenter, seperti struktur organisasi, visi misi, jumlah siswa, jumlah guru, sarana pendidikan yang dimiliki dan lain-lain.

6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan metode induktif. Metode induktif adalah metode pembahasan suatu masalah yang bertolak dari pengumpulan data atau fakta-fakta suatu masalah, kemudian fakta-fakta yang ada itu diambil konklusi untuk dijadikan standar.

Metode induktif juga bisa diartikan yaitu berangkat dari fakta yang khusus, peristiwa yan konkrit itu ditarik generalisasi yang mempunyai sifat umum dan luas. (Sutrisno Adi, 1986 : 42)

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah penyusunan skripsi, maka sistematika pembahasan ini dibagi menjadi empat bab, yaitu :

Pertama halaman utama berisi judul, nota dinas, pengesahan, kata pengantar,

mette, persembahan, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak

Kedua: pada BAB I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teoritik, kerangka berfikir, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Ketiga: pada BAB II tentang gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi profil dan letak geografis, sejarah berdiri, struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, data sekolah, visi dan misi taman kanak-kanak karangtengah IV, tujuan taman kanak-kanak, sasaran taman kanak-kanak, fasilitas sekolah, prestasi.

Keempat: pada BAB III merupakan bagian inti tentang pembahasan hasil penelitian tentang metode pembelajaran *SAVI* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di taman kanak-kanak aisyiyah bustanul atfhal karangtengah IV wonosari gunungkidul.

Kelima: pada BAB IV ini berisi kesimpulan, saran, keterbatasan penelitian