

**PENGUNAAN KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN  
*INQUIRY LEARNING (IL), SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION,  
INTELECTUALLY (SAVI) DAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA SELAMATKAN  
MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS VI  
SDN PEMURUS DALAM 3 BANJARMASIN**

**Nanik Hendriyani, S.Pd**  
(SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin)

**Abstrak**

Rendahnya aktivitas belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar yang rendah pada siswa kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin di bawah KKM  $\geq 70$ . Hal ini disebabkan siswa kurang aktif dan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar menggunakan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning (IL), Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI), Team Game Tournament (TGT)*,

Jenis penelitian digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dengan empat kali pertemuan bertempat di kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin dengan 31 siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Analisis data persentase aktivitas guru dan siswa, serta tercapainya ketuntasan belajar individual dan klasikal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dari pertemuan 1 cukup baik sampai pertemuan 4 meningkat menjadi sangat baik. Aktivitas siswa pada pertemuan 1 cukup aktif sampai pertemuan 4 meningkat menjadi sangat aktif. Hasil Belajar siswa secara klasikal pertemuan 4 sudah mencapai KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dengan menggunakan kombinasi model *Inquiry Learning (IL), Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)*. Disarankan bagi guru sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran, bagi kepala sekolah sebagai bahan masukan serta arahan dalam membina guru dan bagi peneliti lain agar dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebaik-baiknya untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Inquiry Learning* , SAVI, TGT, Hasil belajar

**USING COMBINATION INQUIRY LEARNING (IL),  
SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELECTUALLY (SAVI)  
AND TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) IN IMPROVING LEARNING  
OUTCOMES 'SAVE LIFE' IN CLASS VI  
SDN PEMURUS DALAM 3 BANJARMASIN**

**Abstract**

The low level of grade VI students at Pemurus Dalam 3 Elementary School Banjarmasin is below of the KKM >70. This is due to less active students and less varied learning models. The purpose of this study is to describe teacher activities, student activities and learning outcomes using a combination of learning *models Inquiry Learning (IL), Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI), and Team Game Tournament (TGT)*,

The type of research is Classroom Action Research (CAR), which was carried out with four meetings taking place in class VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin with 31 students. Collecting data using observation and test techniques. Data analysis on the percentage of teacher and student activities, as well as the achievement of individual and classical learning mastery.

The results of this study indicate that the teacher's activity from 1<sup>st</sup> meeting was good enough until to 4<sup>th</sup> meeting increased to very good. Student activity at 1<sup>st</sup> meeting was active enough until 4<sup>th</sup> meeting increased to be very active. Student learning outcomes classically in 4<sup>th</sup> meeting have reached the specified KKM.

Based on these results, it can be concluded that there is an increase in teacher activity, student activity and learning outcomes using a combination of Inquiry Learning (IL), Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) and Team Game Tournament (TGT) models. It is recommended for teachers to choose a learning model, for school principals is fostering teachers and for other researchers to be able to take advantage of the results of this study as well as possible to be applied in learning.

**Keywords: Inquiry Learning, SAVI, TGT, Learning Outcomes**

===== \* =====

**I. PENDAHULUAN**

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting dalam menentukan kualitas pendidikan. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan pada jenjang sekolah menengah akan sangat ditentukan oleh pendidikan dasar, khususnya di Sekolah Dasar (SD). Disinilah semuanya berawal, pada jenjang Sekolah Dasar (SD) akan diajarkan semua hal yang nantinya bisa dijadikan bekal pengetahuan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Pembelajaran yang berhasil optimal adalah pembelajaran yang mampu menggerakkan seluruh siswa untuk terlibat aktif dalam semua Aktivitas pembelajaran dan terus menerus sepanjang pembelajaran berlangsung (Suriansyah, dkk, 2014: 80).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Sanjaya, 2012: 22). Oleh karena itu, salah satu upaya pemerintah dalam memberikan inovasi pada sistem kurikulum nasional adalah dengan penerapan kurikulum 2013 yang menekankan pada kurikulum berbasis kompetensi dan karakter. Terutama pada jenjang pendidikan dasar yang menjadi pondasi utama bagi jenjang pendidikan berikutnya.

Kurikulum 2013 sebetulnya bukanlah kurikulum baru di dunia, kurikulum seperti ini sudah diterapkan di Finlandia, Jerman dan Prancis. Bentuk kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar menggunakan sistem tematik integratif dengan menekankan pendekatan *scientific* dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema (Husamah dan Yanur, 2013:19). Pembelajaran dengan *tematik integratif* ini sangat menjanjikan. Siswa akan terpacu kreatifitasnya karena dalam pembelajaran ini, siswa mendapatkan ruang untuk mengeksplorasi pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memunculkan persepsi-persepsi baru. Juga, pembelajaran tidak akan membosankan karena pembelajaran sangat aktual dan terkait langsung dengan lingkungan yang bisa mereka rasakan kehadirannya. Suasana demokratis akan terbangun karena siswa mendapatkan ruang yang luas untuk mengemukakan pendapat. Komunikasi berjalan dua arah, dari guru ke siswa dan dari siswa ke guru (Mulyoto, 2013:119-120).

Di sisi lain, dengan kurikulum 2013, guru dituntut melakukan tiga hal yaitu *guide*, *teach* dan *explain*. Guru diharapkan membimbing siswa, mengajarkan mereka dan menjelaskan kegiatan-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 disekolah sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah (Abdullah, 2014:40). Dengan kurikulum 2013 siswa dituntut memiliki sikap ilmiah layaknya seorang ilmuwan dalam memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dan disajikan dalam proses pembelajaran yang dikenal sebagai pendekatan saintifik (Husamah dan Yanur, 2013:15).

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan di kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin, aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran juga masih melaksanakan metode ceramah dan tanya jawab dan sangat kurang dalam menggunakan model-model pembelajaran yang variatif, hal ini berpengaruh pada aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Siswa hanya lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa mempunyai inisiatif sendiri dalam menentukan solusi dalam setiap permasalahan yang di dalam kegiatan pembelajaran dan siswa tidak dibiasakan untuk menganalisis, mengidentifikasi dan menggali permasalahan lebih mendalam dan menyeluruh untuk seluruh siswa sebagaimana pendekatan *scientific* yang diharapkan dalam kurikulum

2013. Hal seperti ini juga berdampak pada hasil belajar siswa khususnya muatan IPA tema selamatkan makhluk hidup, yang menunjukkan banyak siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM (KKM=70). Ini terlihat dari data ulangan bulanan tahun 2017/2018 dari 21 siswa sebanyak 46,7% (14 orang) siswa telah mencapai KKM dan 53,3% (16 orang) siswa belum dapat mencapai nilai KKM.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa tersebut disebabkan karena: (1) dalam proses pembelajaran siswa belum terlibat secara langsung, baik ketika penanaman konsep, maupun penugasan; (2) Pembelajaran bersifat abstrak, hal ini terlihat saat pembelajaran masih kurang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa; (3) metode atau mode pembelajaran yang masih kurang maksimal (4) pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*), padahal diharapkan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*); (5) Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidakpahaminya siswa terhadap materi.

Salah satu langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran di atas adalah menggunakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, kooperatif dan menyenangkan seperti mengkombinasikan model pembelajaran *Inquiry Learning* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) dan *Team Game Tournament (TGT)*. Dipilihnya kombinasi model pembelajaran tersebut karena pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student centered approach*) atau siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2012:197).

Diharapkan dengan kombinasi model pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan berkomunikasi di antara siswa yang lain serta memberikan celah seluas-luasnya bagi siswa untuk mengembangkan kreatifitas dan budaya berpikir kritis dalam memecahkan masalah, dimulai dari hal terkecil yakni menganalisis masalah ringan hingga sampai pada mengidentifikasi, mencari dan menganalisis permasalahan dan memberikan solusi terbaik untuk suatu permasalahan yang diberikan.

## II. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Penelitian tindakan kelas berupaya meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menunaikan tugasnya (Sanjaya, 2012: 67).

Pada proses penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi 4 pertemuan yaitu dilandasi dengan proses perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi dan refleksi. Proses tersebut dapat dilihat dari:



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan PTK

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tema Selamatkan Makhluk Hidup di kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin semester II tahun ajaran 2019/2020. Jumlah siswa yaitu 31 orang yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan.

Mengamati permasalahan di atas, maka ada beberapa faktor yang perlu diteliti, yaitu:

1. Faktor Guru

Bagaimana guru melaksanakan proses pembelajaran kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* yang diterapkan seperti membimbing siswa, menyiapkan media pembelajaran, membuat LKS, mengilustrasikan peristiwa yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan melibatkan siswa sebagai pelaku utama di dalamnya dan membuat perangkat evaluasi penilaian observasi dan tes individu.

2. Faktor Siswa

Mengamati proses pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, dalam kerja kelompok ataupun kinerja siswa secara individual apakah terjadi peningkatan atau tidak. Aktivitas siswa yang akan diamati seperti aktivitas siswa berdiskusi dalam kelompok, aktivitas siswa dalam

mempresentasikan hasil diskusi dan aktivitas siswa menjawab pertanyaan (game) yang diberikan di dalam kelompok.

### 3. Faktor Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tersebut diukur dengan kriteria ketuntasan individual apabila memperoleh skor  $\geq 70$ , dan tuntas secara klasikal apabila memperoleh  $\geq 80\%$ .

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan 4 pertemuan, tiap-tiap pertemuan memuat langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Guru membuat rencana pengajaran yang berhubungan dengan tema selamatkan makhluk hidup, mempersiapkan materi pembelajaran dan menerapkan kombinasi model pembelajaran Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) dan Team Game Tournament (TGT) pada proses pengajaran kepada siswa seperti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi penilaian guru dan siswa, lembar penilaian hasil belajar siswa, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan instrumen pre test juga post test

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Guru membuat penjelasan kepada siswa tentang pelajaran yang akan diajarkan, menerapkan kombinasi model pembelajaran Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) dan Team Game Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan pembahasan tema selamatkan makhluk hidup. Pelaksanaan pengajaran ini terdiri dari 4 pertemuan terdiri masing-masing dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

#### 3. Observasi dan Evaluasi

Observasi juga dilaksanakan kepada guru dalam menerapkan RPP oleh observer menggunakan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dengan rubrik yang sudah disiapkan dengan empat kategori penilaian yaitu kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik menyesuaikan hasil skor ketercapaian. Aktivitas siswa secara individu masing-masing 9 aspek empat kategori penilaian kurang aktif, cukup aktif, aktif, dan sangat aktif dan hasil belajar individu, penilaian dilakukan pada setiap pertemuan pada saat evaluasi.

#### 4. Refleksi

Refleksi dalam kegiatan ini mengkaji, melihat dan merenungkan kembali hasil dan dampak dari kegiatan tindakan yang telah dicatat dalam observasi. Selanjutnya hasilnya dianalisis, diinterpretasikan dan disimpulkan. Tindakan refleksi ini dilakukan pada setiap akhir pertemuan di masing-masing siklus serta di setiap akhir siklus pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini dianggap berhasil jika:

1. Aktivitas guru dalam penerapan langkah-langkah pembelajaran mencapai kualifikasi sangat baik (35 – 44)
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran mencapai kualifikasi sangat aktif untuk aktivitas klasikal (81 – 100%) dan individual (81 – 100)
3. Hasil belajar siswa mencapai ketuntasan individual yaitu dengan skor  $\geq 70$  dan ketuntasan klasikal  $\geq 80\%$  dari seluruh siswa yang mencapai skor 70.

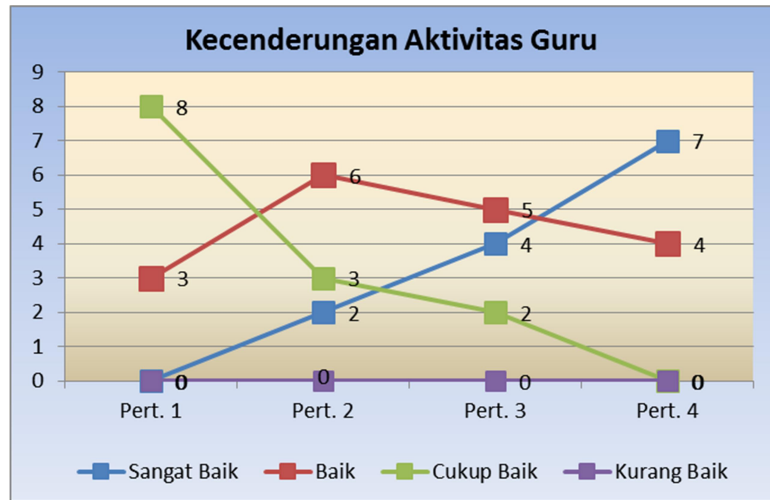
**III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan observer dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pertemuan 1, 2, 3, dan 4 terlihat bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Inquiry Learning*, *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, *Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Perolehan Skor Aktivitas Guru

No	Pertemuan	Kriteria				Perolehan Skor	Kategori
		SB	B	CB	KB		
1.	1	0	3	8	0	25 (56,8%)	Cukup baik
2.	2	2	6	3	0	32 (72,7%)	Baik
3.	3	4	5	2	0	35 (79,5%)	Baik
4.	4	7	4	0	0	40 (90,9%)	Sangat Baik

Adapun untuk melihat perbandingan kecenderungan peningkatan dan penurunan pada masing-masing kriteria dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Kecenderungan Aktivitas Guru tiap Pertemuan

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru tersebut menunjukkan bahwa setiap pertemuan guru terus meningkatkan aktivitas belajarnya dengan terus melakukan perbaikan-perbaikan dari setiap aspek yang masih kurang. Sampai pada pertemuan guru memperoleh skor 40 dengan kriteria "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang menggunakan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning*, *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, *Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* berlangsung dengan optimal dan berhasil mendapatkan hasil yang diharapkan serta telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah

ditetapkan, yaitu aktivitas guru dalam pembelajaran dikatakan berhasil apabila memperoleh skor 37 – 45 dengan kriteria "sangat baik".

Keberhasilan tersebut, guru menjadi faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan itu sendiri, dengan gurulah pembelajaran berjalan dengan baik melalui metode ataupun cara yang ia gunakan. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam suatu keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada kemampuan guru dalam membuat serangkaian perencanaan. Perencanaan tersebut harus dibuat guru dengan sebaik mungkin, dengan adanya perencanaan yang matang proses pembelajaran menjadi lebih terarah. Pernyataan di atas sependapat dengan Anam (2016:32) yang mengemukakan bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin diaplikasikan.

Hal di atas sejalan dengan pendapat dari Suriansyah (2011: 23) yang mengemukakan bahwa perencanaan (*planning*) merupakan awal dari suatu pembelajaran. Perencanaan adalah penyusunan langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan (*planning*) tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan (*planning*). Namun, yang lebih utama bahwa perencanaan (*planning*) yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan muda dan tepat sasaran. Dalam merencanakan suatu pembelajaran guru harus memiliki beberapa pertimbangan, salah satunya mempertimbangkan model pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal ini berdasarkan pada pernyataan Rusman (2015:132) yang mengatakan bahwa suatu model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada pembelajaran IPS ini menggunakan kombinasi model *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* terdapat serangkaian aktivitas yang harus dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2011:144) yang menyatakan guru sebagai organisator, pengelola kegiatan akademik, silabus, *workshop*, jadwal pelajaran dan lain-lain. Komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, semua diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai efektivitas dan efisiensi dalam belajar diri siswa.

Menurut Suriansyah (2015 : 67) peran guru adalah menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Bukan memberi informasi atau ceramah kepada siswa. Guru juga harus memfokuskan pada tujuan pembelajaran, yaitu mengembangkan tingkat berpikir yang lebih tinggi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Guru seharusnya memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pengalaman nyata dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan di dunia

kerja yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah, dan prinsip disiplin ilmu yang dipelajari siswa.

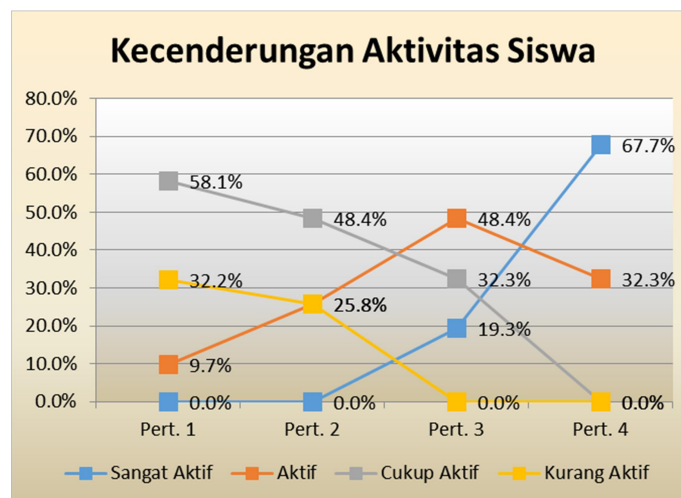
Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan, model-model tersebut memiliki keunggulan yang dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Beberapa hasil penelitian yang relevan seperti Alimudin (2014), Aulina Noor Aida Rezeki (2017) dan Noraisyah (2014) dalam kesimpulannya model *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* mampu memperbaiki aktivitas guru.

Hasil observasi terlihat bahwa aktivitas siswa dari setiap pertemuan terus mengalami peningkatan. Hasil observasi aktivitas siswa pada setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Persentase Klasikal Aktivitas Siswa

No	Pertemuan	Kriteria				Persentase Klasikal Kategori "Aktif dan Sangat Aktif"
		SA	A	CA	KA	
1.	1	0	9,7%	58,1%	32,2%	9,7%
2.	2	0	25,8%	48,4%	25,8%	25,8%
3.	3	19,3%	48,4%	32,3%	0	67,7%
4.	4	67,7%	32,3%	0	0	100%

Adapun untuk mengetahui kecenderungan peningkatan terhadap aktivitas siswa pada setiap kriteria dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Grafik Kecenderungan Aktivitas Siswa tiap Kriteria

Berdasarkan gambar di atas tersebut dapat diketahui bahwa pada setiap pertemuan jumlah siswa yang mencapai kriteria aktif dan sangat aktif cenderung meningkat hingga pertemuan. Sementara jumlah siswa dalam kriteria cukup aktif, kurang aktif, dan tidak aktif pada setiap pertemuannya cenderung menurun.

Meningkatnya aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Inquiry Learning* yang dikombinasikan dengan model *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* pada pembelajaran tema selamatkan makhluk hidup muatan IPA di kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin ini tidak terlepas dari kemampuan guru untuk memberikan dorongan (motivasi) dan menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sardiman (2011:74) mengemukakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks, motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan dan keinginan. Hal ini didukung oleh pendapat Sanjaya (2012:251) yang menyatakan bahwa motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan, sebab memang motivasi muncul karena kebutuhan. Seseorang terdorong untuk bertindak manakala dalam dirinya ada kebutuhan. Kebutuhan ini yang menimbulkan keadaan ketidakpuasaan, sehingga terdorong adanya motivasi. Pada hal ini motivasi juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada model *Inquiry Learning* siswa dituntut bekerja dalam kelompok untuk menginvestigasi atau mengumpulkan data-data secara mandiri sesuai dengan permasalahan kelompoknya. Kerjasama dalam kelompok memegang peranan penting dalam peningkatan aktivitas siswa, siswa akan saling membantu dalam memecahkan sebuah permasalahan. Pernyataan di atas sesuai juga dengan pendapat Susanto (2013:203) yang menyatakan pembelajaran yang dilakukan bersama-sama secara berkelompok dan terstruktur dengan baik, di mana siswa ikut berperan dalam pembelajaran yang dilaksanakan guna memecahkan masalah. Hal ini senada dengan pernyataan dari Suriansyah, dkk. (2014:219-220), "Peserta didik belajar dengan menghadapkannya pada sesuatu yang nyata atau aktual yang dialaminya dalam kehidupan. Belajar merupakan bagian dari pengalaman hidupnya. Semua aktivitas yang dilalui peserta didik dalam pembelajaran memberikan pengalaman hidup bagi dirinya. Pembelajaran aktif selalu berupaya menghubungkan konsep dan prinsip yang dipelajari selalu terhubung dengan pengalaman nyata dan mengalami secara nyata dalam realitas kehidupan siswa di masyarakat".

Selain melalui pemaparan di atas, hasil peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model

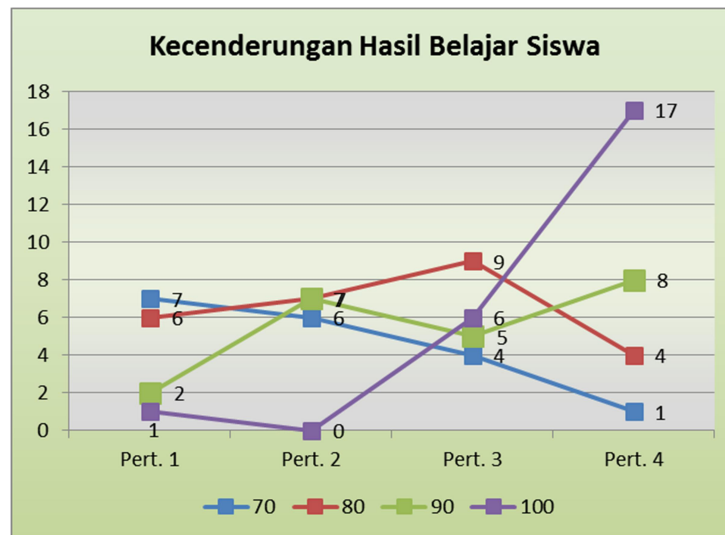
*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* tema selamatkan makhluk hidup muatan IPA ini juga didukung oleh hasil penelitian yang relevan oleh peneliti lainnya, seperti Alimudin (2014) dan Mustipahani (2015) menyimpulkan menggunakan model ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan kriteria sangat baik.

Hasil belajar siswa pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Perbandingan Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Pertemuan	Nilai				F	Persentase
		70	80	90	100		
1.	1	7	6	2	1	16	51,6%
2.	2	6	7	7	0	20	64,5%
3.	3	4	9	5	6	24	77,4%
4.	4	1	4	8	17	30	96,8%

Kecenderungan frekuensi perolehan nilai belajar siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Kecenderungan Hasil Belajar tiap Pertemuan

Berdasarkan gambar di atas tersebut dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas pada setiap pertemuan cenderung meningkat. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas pada setiap pertemuan cenderung menurun. Begitu juga dengan nilai 100, 90, dan 80 yang diperoleh siswa pada setiap pertemuan cenderung meningkat. Sedangkan nilai 70 pada setiap pertemuan cenderung menurun.

Peningkatan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada setiap siklusnya ini tidak terlepas dari usaha guru untuk memaksimalkan cara

pengajarannya dengan memberikan contoh-contoh yang sesuai dengan materi ajar, mengupayakan pemberian penjelasan yang dibantu dengan skema ataupun bagan dan penyampaian penjelasan secara detail dengan menjelaskan secara deduktif-induktif ataupun induktif-deduktif.

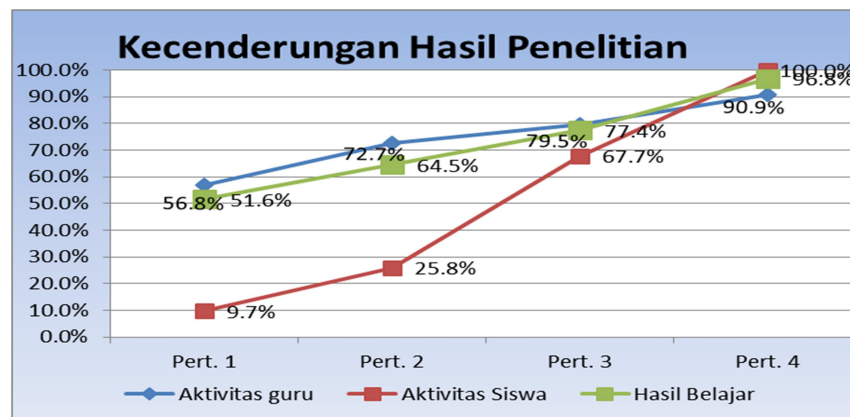
Bruner (Susanto, 2013:124) mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Sehingga peserta didik akan mudah memahami pembelajaran”. Hal tersebut juga sependapat dengan Hamalik (2013:103) yang menyatakan bahwa guru perlu mengenal hasil belajar dan kemajuan belajar siswa yang telah diperoleh sebelumnya. Dan hal-hal yang perlu diketahui juga ialah penguasaan pelajaran, keterampilan-keterampilan belajar dan bekerja.

Tercapainya indikator keberhasilan hasil belajar siswa juga tidak terlepas dari ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan kombinasi model *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* tema selamatkan makhluk hidup muatan IPA terhadap siswa kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin.

Konsep pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model ini, mengandung unsur belajar kelompok dan disertai dengan model penyajian materi dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan tidak membosankan. Dimana hal ini juga sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang senang bekerja dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Susanto (2013:17), “Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan model *Inquiry Learning* yang dikombinasikan dengan model *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* tema selamatkan makhluk hidup muatan IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin.

Secara keseluruhan dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* tema selamatkan makhluk hidup muatan IPA pada siswa kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin dapat dilihat dari grafik kecenderungan baik hasil aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajarnya sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar pada tiap Pertemuan

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan hubungan yang saling berkaitan antara aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu peningkatan aktivitas guru ini juga mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Jadi dari hasil penelitian ini maka hipotesis penelitian dapat diterima, yaitu: Jika kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* diterapkan dalam pembelajaran tema selamatkan makhluk hidup muatan IPA pada siswa kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin, maka aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat dan hipotesis dapat diterima.

#### IV. PENUTUP

Berdasarkan refleksi hasil tindakan pertemuan 1, 2, 3, dan 4 dalam penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aktivitas guru dalam pembelajaran tema selamatkan makhluk hidup menggunakan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu dengan kriteria sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran tema selamatkan makhluk hidup menggunakan kombinasi model pembelajaran *Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas VI SDN Pemurus Dalam 3 Banjarmasin sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu dengan kriteria sangat aktif baik klasikal maupun individual.
3. Pembelajaran tema selamatkan makhluk hidup dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning* dikombinasikan dengan model *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dan *Team Game Tournament (TGT)* pada tema selamatkan makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa secara keseluruhan sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu  $\geq 81\%$  siswa yang tuntas

Berdasarkan refleksi hasil tindakan, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Bagi guru sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menentukan atau memilih model pembelajaran dalam upaya peningkatan pelaksanaan pembelajaran di kelas.
2. Bagi kepala sekolah sebagai salah satu alternatif untuk dijadikan sebagai bahan masukan serta arahan dalam membina guru dalam upaya menggunakan model yang variatif dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
3. Bagi peneliti lain agar dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebaik-baiknya sehingga hasil temuan yang diperoleh dapat diterapkan dan dikembangkan untuk kepentingan pendidikan dalam upaya peningkatan kualitas dalam pengajaran di sekolah

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, RS. 2014. *Pendekatan Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013* Jakarta: PT Bumi Aksara
- Alimudin, A. 2012. *Penggunaan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Pada Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Seberang Mesjid 1 Banjarmasin*. Banjarmasin : FKIP (PGSD) Universitas Lambung Mangkurat (tidak dipublikasi).
- Anam, K. 2016. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aulina Noor Aida Rezeki. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Ekosistem dengan Muatan IPA menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran *Inquiry Learning* (IL), Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) dan *Team Game Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas 5B SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Jurnal Paradigma*, Volume 10, Nomor 1 Januari 2015
- Hammalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. 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
- Karli, H. 2017. *Implementasi KTSP dalam Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Generasi Info Media
- Mulyoto. 2013. *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Mustipahani. 2015. *Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Sistem Hidrolik Melalui Metode Inquiry Learning Pada Siswa Kelas X TKR 1 SMK Muhammadiyah Karangmojo Kabupaten Gunungkidul*". *Jurnal Taman Vokasi* 3 Nomor 32
- Noraisyah. 2014. *Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis*

- dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Pengolahan Data.*  
Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 1 No. 1 Issn 223-226
- Rusman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman. A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* PT Rajagrafindo: Jakarta
- Suriansyah, A, Aslamiah, Sulaiman dan Noorhapizah. 2014. *Strategi Pembelajaran.* Jakarta : Rajawali Pers
- Suriansyah, Ahmad. 2011. *Landasan Pendidikan.* Banjarmasin: Comdes.
- Suriansyah, Ahmad. 2015. *Profesi Kependidikan "Perspektif Guru Profesional".* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.