

MODEL PEMBELAJARAN *SOMATIC - AUDITORY - VISUALIZATION - INTELLECTUALY (SAVI)* DENGAN MEDIA *PUZZLE* DI PAUD MUNATUAN

Abdul Syukur¹

Nirwaning Makleat²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, FKIP Universitas Nusa Cendana
Email: abdulsyukur@staf.undana.ac.id, nirwaningmakleat@staf.undana.ac.id

Received (Januari), Accepted (Maret), Published (April)

Abstract : *SAVI Learning Model with Puzzle Media at PAUD Munatuan. This study aims to identify and improve students' understanding of self-concept by introducing the names of the members of the human body using the SAVI learning model. The method in this research is classroom action research with Kurt Lewin's model design. There have been 14 students as a subjects, the data collection has been through observation and performance tests by matching pictures. The results of the data showed that the pre-cycle average value was 55%, cycle I was 64.64%, cycle II was 82.85 and cycle III was 91.07%. Looking at the score, it can be concluded that the SAVI learning model with puzzle media can improve children's understanding of the names of human limbs in PAUD Munatuan.*

Keywords: *SAVI Learning Model, Media Puzzle*

Abstrak: *Model Pembelajaran SAVI dengan Media Puzzle di Lembaga PAUD Munatuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan mengenalkan pada siswa tentang konsep diri dengan cara mengenalkan nama-nama anggota tubuh manusia menggunakan model pembelajaran SAVI. Penelitian tindakan kelas dengan disain model Kurt Lewin merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini. Sebanyak 14 siswa menjadi subjek penelitian, data dikumpulkan melalui teknik observasi dan tes hasil belajar berupa mencocokkan gambar. Penelitian ini mendapatkan nilai prasiklus sebesar 55%, nilai siklus pertama adalah 64,64%, nilai siklus kedua sebesar 82,85 dan nilai siklus ketiga adalah 91,07%. Mengacu pada hasil penelitian ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah model pembelajaran SAVI dengan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai nama-nama anggota tubuh manusia di PAUD Munatuan.*

Kata kunci : *Model Pembelajaran SAVI, Media Puzzle*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan anak berumur enam tahun dengan cara memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Arumsari, 2017).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan maksud untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak dimana setiap tahap perkembangan anak usia dini memiliki ciri yang dapat dijadikan standart atau perkiraan tentang hal-hal yang harus dikuasai anak pada tahap tertentu (Desak dalam Sasongko, 2017). Optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dilakukan secara optimal apabila anak mendapatkan rangsangan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Salah satu tahapan perkembangan anak ditandai dengan keinginan tahu tentang anggota tubuhnya.

Dunia pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan dan memajukan pendidikan tak terkecuali untuk anak usia dini. Dalam proses pembelajaran terdapat aktivitas pendidik dengan peserta didik yang terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Istilah pembelajaran memiliki arti perencanaan atau perancangan (desain) dalam upaya membelajarkan siswa. Maka dalam kegiatan belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai sumber belajar utama, tetapi siswa juga harus berinteraksi dengan keseluruhan sumber

belajar yang mungkin dipakai dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, sebagian guru/ tenaga pendidik di sekolah baik formal maupun nonformal masih terperangkap dalam tradisi yang mengukung kreatifitas siswa. Edward T. Hall (Meier, 2002) mengungkapkan kebiasaan yang dilakukan oleh guru masuk kelas, maka ketua kelas memberikan aba-aba dengan kata-kata “duduk yang rapi”, “tangan di meja”, “mulut dikunci”. Sebetulnya kebiasaan ini mengajarkan kedisiplinan tetapi mengukung siswa untuk tidak bisa mengekspresikan dirinya.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan pada minggu pertama Mei 2019 di lembaga PAUD Munatuan, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode-metode pembelajaran konvensional melalui hafalan lagu dan juga bercerita. Dengan metode tersebut siswa hanya bisa menghafal tanpa memahami apa yang sedang dipelajari. Oleh karena itu perlu dilakukan eksplorasi metode-metode pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh indera siswa, sehingga tidak hanya kemampuan kognitif yang meningkat, tetapi juga kemampuan afektif dan juga psikomotor dari siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud mengangkat penelitian tentang Model Pembelajaran *Somatic - Auditory - Visualization - Intellectually (SAVI)* dengan Media *Puzzle* di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Munatuan.

Model pembelajaran *SAVI* hakekatnya merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pelibatan semua alat indra siswa (Ngalimun, 2012). Karakteristik *SAVI* meliputi :

1. *Somatic* dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat, dalam artian bahwa pembelajaran ini memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung).

2. *Auditory* memiliki arti bahwa belajar harus melalui proses mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, menanggapi, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna yang sesuai dengan pemahaman siswa.
3. *Visualization* memiliki arti bahwa belajar harus melibatkan indra penglihatan dengan cara mengamati, menggambarkan, mendemonstrasikan, membaca, serta menggunakan media dan alat peraga.
4. *Intelectually* bermakna bahwa belajar harus melibatkan kemampuan berpikir (*minds-on*). Hal ini bermakna bahwa belajar harus dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakan pikiran dengan cara bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, menciptakan, mengkonstruksi, memecahkan masalah.

Kerangka perencanaan Pembelajaran SAVI (Sugiyanto, 2008) memiliki empat tahapan, diantaranya :

1. Tahap persiapan atau kegiatan pendahuluan dimana guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan yang dianggap memiliki nilai positif berkaitan dengan pengalaman belajar yang akan lakukan serta memposisikan siswa kedalam situasi optimal untuk belajar. Secara spesifik meliputi hal-hal sebagai berikut: a) guru memberikan sugesti positif, b) guru memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa, c) guru memberikan penjelasan tentang tujuan yang jelas serta bermakna, d) guru membangkitkan rasa keingin-tahuan siswa, e) guru membuat lingkungan fisik yang positif, f) guru menciptakan lingkungan emosional yang positif, g) guru menciptakan lingkungan sosial yang positif, h) guru harus dapat menenangkan rasa takut siswa, i) guru menyingkirkan hambatan-hambatan belajar, j) guru banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah kepada siswa, k) guru membangkitkan rasa keingintahuan siswa, l) guru melibatkan siswa secara penuh sejak awal.
2. Tahap penyampaian atau kegiatan inti dimana guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara menari, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindera, dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan guru, antara lain: a) uji coba kolaboratif dan berbagi pengetahuan, b) pengamatan fenomena dunia nyata, c) pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh, d) presentasi interaktif, e) grafik dan sarana 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, dan j) pelatihan memecahkan masalah.
3. Tahap pelatihan dimana guru harus membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Secara spesifik, yang dilakukan guru yaitu : a) aktivitas pemrosesan siswa, b) usaha aktif atau umpan balik atau renungan atau usaha kembali, c) simulasi dunia-nyata, d) permainan dalam belajar, e) pelatihan aksi pembelajaran, f) aktivitas pemecahan masalah, g) refleksi dan artikulasi individu, h) dialog berpasangan atau berkelompok, i) pengajaran dan tinjauan kolaboratif, j) aktivitas praktis membangun keterampilan, k) mengajar balik
4. Tahap penampilan hasil atau kegiatan penutup dimana guru harus mendampingi siswa dalam hal pengimplementasian pengetahuan atau keterampilan yang baru bagi siswa sehingga hasil belajar akan melekat dan

pada akhirnya penampilan hasil kerja akan terus meningkat. Hal –hal yang dapat dilakukan oleh guru antara lain: 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.

Wojowasito dan Poerwadaminta (2004) mengungkapkan bahwa pengertian *puzzle* ialah teka-teki berupa gambar tujuannya adalah menstimuli anak untuk berpikir. Dengan menggunakan *puzzle*, anak akan belajar memahami konsep warna dan bentuk secara baik. Hasil akan maksimal jika menggunakan *puzzle* yang beragam serta memiliki warna yang mencolok atau beragam. *Puzzle* bisa diselesaikan dengan metode *trial and error*. Perlu diketahui juga bahwasannya warna dan bentuk kepingan *puzzle* merupakan dua hal yang dapat memikat anak saat bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* dapat melatih anak dalam berkonsentrasi, hal ini dikarenakan anak harus dapat mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* yang tersebar menjadi satu gambar utuh. Selain melatih konsentrasi, *puzzle* juga dapat mengasah keterampilan dalam menyelesaikan masalah sederhana.

METODE

Arikunto (Syukur, 2017) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap semua aktivitas yang secara sengaja dimunculkan dan terjadi disuatu kelas. Maka dengan alasan tersebut, penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian ini sebanyak 14 siswa Kelas B PAUD Munatuan.

Desain Penelitian

Kondisi awal siswa Kelas B PAUD Munatuan yang berjumlah 14 siswa adalah

masih rendahnya pengetahuan dalam mengenal nama-nama anggota tubuh. Dari hasil untuk kerja prasiklus, tingkat ketuntasan hanya 55% dimana hampir seluruh siswa belum mampu mengenali anggota tubuhnya dengan baik. Aspek yang menjadi target dalam pembelajaran hanya terpusat pada aspek kognitif dengan mengesampingkan aspek afektif dan juga psikomotor. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak langsung sebagai pengajar dengan menggunakan metode SAVI, adapun peneliti menentukan cakupan indikator disetiap komponen, diantaranya :

- Somatic* fokus pada bagaimana melibatkan indera peraba siswa dalam meraba bagian tubuh siswa sendiri,
- Auditory* fokus pada bagaimana memancing siswa untuk bisa mendengarkan, menyimak dan berbicara tentang bagian tubuh manusia,
- Visualization* fokus pada bagaimana siswa bisa mendemonstrasikan tentang bagian tubuh manusia, serta
- Intelectually* fokus pada bagaimana siswa bisa menemukan dan merangkai bagian-bagian tubuh manusia menjadi bentuk gambar utuh.

Prosedur Penelitian

Arikunto (Syukur, 2017) menjelaskan bahwasanya prosedur PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan/ tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Pengulangan siklus bisa dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, untuk satu siklus pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali tatap muka. Penyesuaian perubahan dalam pelaksanaan siklus diperbolehkan dengan melihat hasil yang sudah dicapai pada siklus sebelumnya. Ketika hasil siklus sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas sebesar 90%, maka siklus bisa dihentikan dengan asumsi bahwa penelitian sudah berhasil.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik dalam mengumpulkan data, antara lain:

1. Observasi
Kegiatan observasi pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar dapat melihat dan mengamati kegiatan anak selama proses pembelajaran serta untuk melihat kemampuan anak dalam meraba, menunjuk dan menyebutkan kembali mengenai bagian tubuh manusia yang sudah disampaikan oleh guru.
2. Unjuk Kerja
Unjuk kerja yang dilakukan siswa adalah mencocokkan gambar anggota tubuh manusia.

Deskripsi Siklus I

- a. Perencanaan
Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berupa gambar bagian tubuh manusia sebagai bagian dalam proses perencanaan.
- b. Pelaksanaan
Dalam tahap pelaksanaan, langkah-langkah pembelajarannya antara lain:
 1. Berdoa bersama antara peneliti dengan seluruh siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai,
 2. Setelah berdoa, peneliti mengajak untuk bernyayi bersama,
 3. Peneliti memaparkan materi yang akan dipelajari hari ini,
 4. Peneliti mulai memaparkan tentang bagian tubuh manusia dengan media gambar yang telah dipersiapkan,
 5. Peneliti meminta siswa untuk meraba bagian tubuhnya sendiri, menyebutkan, mendemonstrasikan kembali bagian-bagian tubuh manusia, dan
 6. Peneliti menutup aktivitas pembelajaran dengan berdoa.
- c. Refleksi Siklus I
Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru pendamping dengan dasar

pelaksanaan siklus I. Tujuan dari refleksi adalah untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang harus dibenahi agar bisa maksimal dalam pelaksanaan siklus II.

Deskripsi Siklus II

Berdasarkan dari refleksi siklus I, jika nilai ketuntasan kelas belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) maka penelitian akan berlanjut ke siklus II dengan tujuan agar dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Pada siklus II alur kerjanya dilakukan sama seperti pada siklus I yang meliputi:

- a. Perencanaan
Hal yang pertama dilakukan pada tahap perencanaan adalah melakukan pengkajian dan perubahan terhadap RPPH serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- b. Pelaksanaan
Tahapan kegiatan pada tahap ini sama dengan pada siklus I, tetapi pada siklus II peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Sebagai contoh peneliti lebih detail dalam menjelaskan nama-nama bagian tubuh manusia dan fungsinya.
- c. Refleksi Siklus II
Tahap akhir pada siklus II adalah refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru pendamping. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat hasil tes dan keefektifan proses pembelajaran.

Deskripsi Siklus III

Dasar dari pelaksanaan siklus III adalah hasil refleksi siklus II, hal ini berarti nilai KKM kelas pada siklus II belum memenuhi kriteria minimum. Kegiatan pada siklus III melalui tiga tahap, yakni:

- a. Perencanaan
Hal yang pertama dilakukan pada tahap perencanaan adalah melakukan pengkajian dan perubahan terhadap RPPH serta mempersiapkan media

pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Tahapan kegiatan pada tahap ini sama dengan pada siklus I dan II.

c. Refleksi Siklus II

Tahap akhir pada siklus III adalah refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru pendamping. Kegiatan ini dilakukan untuk melihat hasil tes dan keefektifan proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Seluruh data yang diperoleh dari observasi selanjutnya akan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif, sedangkan seluruh data yang diperoleh dari unjuk kerja akan dikumpulkan dan selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan persentase ketuntasan yang dicapai (Arikunto dalam Syukur, 2017). Rumus yang digunakan untuk mengetahui hasil nilai rata-rata kelas dan ketuntasan secara klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi

F : Jumlah anak yang memperoleh nilai

N : Jumlah seluruh anak x 100%

Deskripsi Hasil Prasiklus

Keadaan awal tentang siswa Kelas B PAUD Munatuan yang sudah diamati dan dilakukan unjuk kerja awal adalah :

Tabel 1. Hasil Unjuk Kerja Prasiklus

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	AA	60	BT
2	AST	65	BT
3	CL	40	BT
4	DB	50	BT
5	DLI	40	BT
6	FFL	65	BT
7	DL	50	BT
8	IT	70	BT
9	NS	60	BT
10	ST	65	BT
11	STT	65	BT

12	ST	50	BT
13	ZL	40	BT
14	SAS	50	BT
Jumlah		770	
Rata – rata		55%	Belum mencapai KKM

Keterangan :

T = Tuntas BT = Belum Tuntas

Dari tabel prasiklus diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenal nama-nama anggota tubuh masih rendah dan belum mencapai KKM yang ditentukan yakni sebesar 90%. Nilai KKM hanya 55%, sehingga kesimpulan dari observasi prasiklus adalah kelas belum mencapai ketuntasan.

Pemaparan Data Penelitian Siklus I

Tahapan pada siklus pertama terdiri dari:

a. Perencanaan

Merujuk pada hasil refleksi prasiklus maka peneliti memfokuskan pada metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar seluruh siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan:

Kegiatan Awal: sebelum masuk kelas, semua siswa terlebih dahulu berbaris di halaman kelas, setelah itu seluruh siswa masuk kelas, dan salah satu siswa diminta untuk memimpin doa. Kemudian peneliti melakukan pengisian daftar hadir, selanjutnya peneliti mengajak siswa bernyanyi sesuai tema yang akan diajarkan. Terakhir, peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar kegiatan apa saja yang dilakukan sebelum berangkat kesekolah.

Kegiatan Inti: peneliti mempersiapkan media pembelajaran terlebih dahulu sebagai langkah awal proses pembelajaran, media pembelajaran

yang dipakai berupa gambar anatomi tubuh manusia. Kemudian peneliti menjelaskan tentang tema yang akan diajarkan kepada siswa yakni anggota tubuh manusia dan mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mengenalkan anggota tubuh pada siswa, setelah itu peneliti memperlihatkan gambar anggota tubuh dan menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh disertai gerakan tangan kebagian tubuh yang dimaksud, selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan anggota tubuh manusia, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik dengan cara menunjuk siswa untuk menyebutkan bagian-bagian tubuh yang dimaksudkan oleh peneliti dan selanjutnya peneliti menceritakan kepada anak sesuai gambar yang ada. Setelah menceritakan, setiap siswa diminta untuk mencocokkan antara anggota tubuh dengan letak anatomi tubuh pada lembar unjuk kerja. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti didampingi oleh guru pendamping.

Kegiatan Penutup: berupa tanya jawab sebagai bagian dari penguatan materi. Kemudian bersama-sama menyanyikan lagu pulang dan berdoa serta mengucapkan salam yang dipimpin oleh salah satu siswa.

c. Observasi

Pada tahap observasi yang dilakukan oleh peneliti ialah mencatat semua peristiwa yang dialami oleh siswa terutama dalam hal mengerjakan lembar unjuk kerja, kemudian juga mencatat suasana dan kondisi belajar siswa berdasarkan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Pengulangan materi dilakukan oleh peneliti sampai siswa benar-benar paham tentang materi yang diajarkan.

d. Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I, hasil yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2. Penilaian Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	AA	60	BT
2	AST	75	BT
3	CL	60	BT
4	DB	50	BT
5	DLI	40	BT
6	FFL	75	BT
7	DL	70	BT
8	IT	70	BT
9	NS	65	BT
10	ST	70	BT
11	STT	65	BT
12	ST	75	BT
13	ZL	70	BT
14	SAS	60	BT
Jumlah		905	
Rata – rata		64,64%	Belum mencapai KKM

Keterangan tabel:

*BT = Belum Tuntas, T= Tuntas

Dari tabel diatas, diperoleh nilai KKM kelas sebesar 64,64% yang artinya bahwa kemampuan siswa dalam mengenal anggota tubuh masih cukup rendah. Hasil observasi siklus I diperoleh hasil bahwa banyak siswa yang masih sulit menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh manusia.

Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru pendamping. Hal-hal yang dilakukan adalah mengevaluasi hasil siklus I. Adapun guru pendamping memberikan tanggapan dan masukan terkait dengan jalannya proses penelitian serta bagaimana respon siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan. Dari refleksi diketahui bahwa pada umumnya siswa memberikan respon yang baik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dilihat dari lembar unjuk kerja siswa didapatkan hasil bahwa kebanyakan siswa belum mampu menyebut dan mencocokkan nama anggota tubuh manusia dengan benar. Maka dari itu

siklus II diperlukan untuk menuntaskan penelitian ini.

Pemaparan Data Penelitian Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil yang didapatkan pada siklus I. Perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi masih menjadi tahapan yang dipakai pada siklus II.

a. Perencanaan

Aktivitas yang sama dengan siklus I masih dilakukan pada tahap perencanaan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan:

Kegiatan Awal: sebelum masuk kelas, semua siswa terlebih dahulu berbaris di halaman kelas, setelah itu seluruh siswa masuk kelas, dan salah satu siswa diminta untuk memimpin doa. Kemudian peneliti melakukan pengisian daftar hadir, selanjutnya peneliti mengajak siswa bernyanyi sesuai tema yang akan diajarkan. Terakhir, peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar kegiatan apa saja yang dilakukan sebelum berangkat kesekolah.

Kegiatan Inti: peneliti mempersiapkan media pembelajaran terlebih dahulu sebagai langkah awal proses pembelajaran, media pembelajaran yang dipakai berupa gambar anatomi tubuh manusia. Kemudian peneliti menjelaskan tentang tema yang akan diajarkan kepada siswa yakni anggota tubuh manusia dan mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mengenalkan anggota tubuh pada siswa, setelah itu peneliti memperlihatkan gambar anggota tubuh dan menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh disertai gerakan tangan kebagian tubuh yang dimaksud, selanjutnya peneliti mengajukan

pertanyaan yang berkaitan dengan anggota tubuh manusia, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik dengan cara menunjuk siswa untuk menyebutkan bagian-bagian tubuh yang dimaksudkan oleh peneliti dan selanjutnya peneliti menceritakan kepada anak sesuai gambar yang ada. Setelah menceritakan, setiap siswa diminta untuk mencocokkan antara anggota tubuh dengan letak anatomi tubuh pada lembar unjuk kerja. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti didampingi oleh guru pendamping.

Kegiatan Penutup: berupa tanya jawab sebagai bagian dari penguatan materi. Kemudian bersama-sama menyanyikan lagu pulang dan berdoa serta mengucapkan salam yang dipimpin oleh salah satu siswa.

c. Observasi

Pada tahap observasi yang dilakukan oleh peneliti ialah mencatat semua peristiwa yang dialami oleh siswa terutama dalam hal mengerjakan lembar unjuk kerja, kemudian juga mencatat suasana dan kondisi belajar siswa berdasarkan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Pengulangan materi dilakukan oleh peneliti sampai siswa benar-benar paham tentang materi yang diajarkan.

Hasil Penilaian Siklus II

Pemaparan nilai siklus II dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3. Penilaian Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	AA	75	BT
2	AST	90	BT
3	CL	85	BT
4	DB	80	BT
5	DLI	70	BT
6	FFL	75	BT
7	DL	90	BT
8	IT	90	BT
9	NS	80	BT
10	ST	90	BT
11	STT	85	BT
12	ST	85	BT
13	ZL	80	BT
14	SAS	85	BT
Jumlah		1160	
Rata – rata		82.85%	Belum mencapai KKM

Keterangan tabel:

*BT = Belum Tuntas, T= Tuntas

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata ketuntasan kelas sebesar 82,85%, sehingga penelitian ini dilanjutkan ke siklus III dengan alasan belum memenuhi KKM yang ditentukan dalam penelitian ini.

Pemaparan Data Penelitian Siklus III

Dikarenakan nilai KKM pada siklus II belum mencapai 90%, maka siklus III harus dilakukan. Pola siklus kegiatan masih tetap sama dengan siklus I dan siklus II, yakni:

a. Perencanaan

Merujuk pada hasil refleksi pada siklus II maka peneliti dan guru pendamping memutuskan untuk memperbanyak media gambar dimana pada prasiklus dan 2 siklus sebelumnya hanya memakai satu media gambar, untuk siklus III peneliti menyiapkan 3 media gambar, kemudian seluruh siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan masing-masing kelompok diberikan satu media gambar. Peneliti sebagai guru memegang satu media gambar yang akan digunakan untuk menjelaskan materi pada siklus III ini. Sebelum kegiatan pada siklus III

berlangsung, terlebih dahulu peneliti bersama guru pendamping melakukan refleksi dengan harapan bahwa pembelajaran pada siklus III bisa lebih membangkitkan semangat siswa sehingga KKM kelas bisa terpenuhi.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan:

Kegiatan Awal: sebelum masuk kelas, semua siswa terlebih dahulu berbaris di halaman kelas, setelah itu seluruh siswa masuk kelas, dan salah satu siswa diminta untuk memimpin doa. Kemudian peneliti melakukan pengisian daftar hadir, selanjutnya peneliti mengajak siswa bernyanyi sesuai tema yang akan diajarkan. Terakhir, peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar kegiatan apa saja yang dilakukan sebelum berangkat kesekolah.

Kegiatan Inti: kegiatan yang pertama dilakukan guru adalah membagi siswa menjadi 2 kelompok, selanjutnya disetiap kelompok akan diberikan media gambar dan *puzzle* untuk bisa diamati dan dipegang oleh masing-masing siswa secara dekat dan bergantian. Setelah itu peneliti memaparkan tema yang akan dipelajari hari ini yaitu anggota tubuh manusia, selain itu juga mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mengenalkan bagian tubuh manusia pada siswa, setelah itu peneliti memperlihatkan gambar bagian tubuh manusia, kemudian peneliti meminta siswa menunjuk ke media gambar ketika peneliti mengatakan salah satu anggota tubuh kepada siswa. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk mengulangi apa yang sudah disampaikan peneliti kemudian bertanya, kemudian peneliti menceritakan kepada siswa sesuai gambar yang ada tentang fungsi dari anggota tubuh tersebut. Setelah menceritakan, setiap siswa diminta

untuk mencocokkan bagian anggota tubuh pada lembar unjuk kerja. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti didampingi oleh guru pendamping.

Kegiatan Penutup: berupa tanya jawab sebagai bagian dari penguatan materi. Kemudian bersama-sama menyanyikan lagu pulang dan berdoa serta mengucapkan salam yang dipimpin oleh salah satu siswa.

c. Observasi

Seluruh kegiatan dan peristiwa yang terjadi didalam kelas sudah dicatat oleh peneliti berdasarkan lembar observasi yang telah dibuat. Peneliti bercerita pada siswa sesuai media gambar yang ditunjukkan, pengulangan materi dilakukan agar siswa semakin paham tentang materi yang disampaikan.

Hasil Penilaian Siklus III

Hasil penilaian siklus III dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4. Penilaian Hasil Belajar Siklus III

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
1	AA	90	T
2	AST	100	T
3	CL	90	T
4	DB	90	T
5	DLI	85	T
6	FFL	95	T
7	DL	100	T
8	IT	90	T
9	NS	90	T
10	ST	90	T
11	STT	90	T
12	ST	85	T
13	ZL	85	T
14	SAS	95	T
Jumlah		1275	
Rata – rata		91,07%	KKM Tercapai

Keterangan tabel:

*BT = Belum Tuntas, T= Tuntas

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata ketuntasan kelas mencapai

91,07%, sehingga penelitian dianggap tuntas karena sudah memenuhi KKM.

PEMBAHASAN

Menurut Piaget (Nisa' & Karim, 2017) anak dengan rentang usia 5-6 tahun tergolong pada tahap pra operasional (18 bulan - 6 tahun). Penggunaan simbol dan pikiran internal dalam memecahkan masalah pada anak usia dini merupakan ciri pada tahap ini. Pikiran anak-anak pada tahap ini memiliki keterkaitan dengan objek yang kongkrit, sehingga pada anak usia 5-6 tahun diharapkan mampu berfikir kritis dan kreatif (Suyadi, 2010).

Aprilia (2015) mengungkapkan betapa pentingnya mengenal anggota tubuh bagi siswa karena anggota tubuh merupakan satu kesatuan dengan diri siswa dan harus dikenalkan sejak dini. Dengan mengenalkan anggota tubuhnya sejak dini, diharapkan anak akan belajar mengenai dirinya, “ah ternyata aku memiliki mata sehingga aku bisa melihat, ”ah aku memiliki telinga yang bisa untuk mendengar”. Konsep diri pada akhirnya akan menjadi tujuan akhir dalam upaya menguatkan anak tentang konsep dirinya, konsep tentang “aku” yang bisa berjalan karena memiliki dua kaki, bisa berbicara karena memiliki mulut, bisa memegang benda karena punta dua tangan dan lain sebagainya. Oleh sebab itu pengenalan anggota tubuh sangatlah penting guna mendukung pengenalan konsep diri pada anak usia dini.

Pada penerapan siklus I, hampir semua anak belum mampu mengenal anggota tubuhnya dengan baik. Penyebab kurang optimalnya penerapan siklus I dilihat saat peneliti meminta anak untuk menunjuk dan menyebutkan nama anggota tubuh, peneliti mendapati banyak anak yang masih kebingungan menyebutkan nama anggota tubuhnya. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menggunakan metode SAVI dengan media *puzzle* belum maksimal. Dari hasil penilaian pada lembar unjuk kerja dan hasil obsrvasi yang telah dipaparkan, maka total

pencapaian keberhasilan pada siklus I hanya sebesar 64.64%. Hasil ini belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, sehingga peneliti melakukan penelitian lagi pada siklus II. Pada siklus II dilakukan kegiatan yang sama dengan siklus I, hal ini dikarenakan ingin mengetahui apakah ada perubahan jika kegiatan dilakukan secara berulang. Dalam menerapkan model pembelajaran SAVI menggunakan media *puzzle*, peneliti telah melaksanakan sepenuhnya sama dengan siklus I. Hal ini terlihat pada hasil lembar unjuk kerja dan hasil observasi dimana ketika anak mendapatkan stimulus yang berulang, maka hasilnya akan maksimal karena terjadi pengulangan secara terus menerus. Dengan hasil KKM kelas sebesar 82,85% tentunya belum memenuhi standart yang ditetapkan dalam penelitian ini. Pada siklus III dilakukan kegiatan yang berbeda dengan siklus I dan II, hal ini dikarenakan siswa harus benar-benar memahami materi yang telah disampaikan. Seluruh siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang didalamnya terdapat *puzzle* anggota tubuh manusia, sehingga proses pembelajaran bisa lebih intens dan mendalam. Hal ini terlihat pada hasil lembar unjuk kerja dan hasil observasi dimana ketika anak mendapatkan stimulus yang berulang dan pembelajaran yang terlibat secara langsung, maka hasilnya akan maksimal karena terjadi komunikasi 2 arah. Dengan hasil KKM kelas sebesar 91,07% tentunya sudah memenuhi standart yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Hasil lembar unjuk kerja dan observasi tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian ini telah tercapai dimana siswa secara menyeluruh telah mengenal nama anggota tubuh secara baik dengan model pembelajaran SAVI menggunakan media *puzzle*. Siswa yang sebelumnya tidak bisa menunjuk dan menyebutkan nama anggota tubuh setelah terlibat dalam model pembelajaran SAVI dengan media *puzzle* sudah mampu menunjuk dan menyebutkan nama anggota tubuh manusia, walaupun dibantu sedikit oleh peneliti dan guru

pendamping. Sehingga dapat dikatakan bahwa standar pencapaian yang ditetapkan dalam penelitian yaitu > 90% ini telah terpenuhi dengan baik dan penelitian ini dianggap tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran SAVI dengan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai nama anggota tubuh manusia di PAUD Munatuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Adapun nilai ketuntasan prasiklus adalah 55%, kemudian pada siklus I terjadi peningkatan nilai ketuntasan menjadi 64,64%, pada siklus II menjadi 82.85% dan pada siklus III menjadi 91,07.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Siska. (2015). *Studi Pembelajaran Mengenal Anggota Tubuh dan Fungsinya Melalui Lagu Anak-anak Pada Anak Tunagrahita Sedang*. Skripsi ini tidak diterbitkan. Bandung : UPI Bandung.
- Arumsari, Andini Dwi, dkk. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini Kecamatan Sukolilo - Surabaya. *Jurnal PG - PAUD Trunojoyo Volume 4, No. 2, Oktober 2017*. 133 - 142.
- Meier, Dave. (2002). *The Accelerated Learning Handbook - Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung : Kaifa.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Scripta Cendekia.
- Nisa', Titin Faridatun dan Karim, M. Busro. (2017). Profil Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Learning to Think Different. *Jurnal PG - PAUD*

- Trunojoyo Volume 4, No. 2, Oktober 2017.* hal. 143 - 152.
- Sasongko, Nurdiansyah Dwi. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan PAUD. *Jurnal PG - PAUD Trunojoyo Volume 4, No. 2, Oktober 2017.* 82-91.
- Sugiyanto. (2008). *Model - Model Pembelajaran Inovatif.* Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta : Pedagogia.
- Syukur, Abdul dan Tefanai, Meo Melianus. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Cerita Bergambar Pada PAUD Kelompok B. *Jurnal PG - PAUD Trunojoyo Volume 4, No. 2, Oktober 2017.* 153 - 163.
- Wojowasito dan Poerwadaminta. (2004). *Belajar Sambil Bermain.* Jakarta : Rineka Cipta.