

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*)

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Pengertian SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*)

Miftahul Huda berpendapat bahwa model pembelajaran SAVI adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran ini memadukan empat aspek meliputi motorik (*somatic*), pendengaran (*auditory*), deskriptif (*visual*) dan kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah (*intelektual*). Dave Meier juga berpendapat bahwa model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang memadukan empat aspek aktivitas (motorik, mendengarkan, proyeksi dan berpikir) dengan melibatkan seluruh indera.¹

Aris Shoimin berpendapat bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*) adalah model pembelajaran yang mengkorelasikan empat kemampuan siswa, yaitu *somatic* (belajar menggunakan gerakan) adalah belajar melakukan; *auditory* (belajar dengan mendengar dan berbicara) adalah pembelajaran dengan cara mendengarkan, mengemukakan pendapat, berargumentasi, mempresentasikan dan merespon; *visuai* (belajar dengan mengamati dan menggambar) adalah pembelajaran menggunakan indera mata untuk mengamati, melakukan, mendeskripsikan, membaca, dan menggunakan bahan dan alat peraga; dan *intellectual* (belajar dengan memecahkan masalah melalui proses refleksi) adalah pembelajaran harus fokus

¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 283.

menggunakan pikiran, menggunakan akal, kemampuan menciptakan solusi untuk memecahkan masalah.²

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI adalah model pembelajaran yang mencakup empat aspek yaitu:

- 1) *Somatic* yang berarti bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan gerakan fisik.
- 2) *Auditory* yang berarti bahwa dalam proses pembelajaran dengan cara mendengarkan dan berbicara.
- 3) *Visual* yang berarti bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan alat gerak atau media.
- 4) *Intellectual* yang berarti bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan kemampuan berpikir untuk memecahkan suatu masalah.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectually*)

Aris Shoimin menyatakan bahwa tahapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectually*) sebagai berikut.

- 1) Pendahuluan (tahap persiapan)
 - Pada tahap pendahuluan (persiapan), guru membangun minat belajar siswa, memberikan motivasi belajar, dan memberikan arahan agar siswa seoptimal mungkin untuk belajar. Terdapat beberapa hal sebagai berikut.
 - a) Memberikan motivasi kepada siswa saat pembelajaran.
 - b) Memberikan kuis yang menantang dan bermanfaat bagi siswa.
 - c) Membangkitkan rasa ingin tahu kepada siswa.
 - d) Menciptakan ruang kelas secara fisik, emosional, dan sosial yang positif.
 - e) Menenangkan rasa takut saat pembelajaran.
 - f) Memberikan tujuan pembelajaran yang baik kepada siswa.

² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 177.

- g) Mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sejak awal sampai akhir.
 - h) Menyingkirkan hambatan dalam proses pembelajaran berlangsung.
 - i) Siswa diharapkan untuk banyak bertanya, menemukan masalah, dan menyelesaikan masalah.
- 2) Kegiatan Inti (tahap penyampaian)

Pada tahap kegiatan inti (penyampaian), guru membantu siswa dalam menemukan materi belajar dengan cara melibatkan panca indra. Pancaindra digunakan untuk semua gaya belajar cocok dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang dapat diupayakan oleh guru adalah sebagai berikut.

- a) Melibatkan daya otak dan seluruh tubuh.
 - b) Memberikan contoh pengamatan fenomena dalam dunia nyata.
 - c) Segala macam cara yang sekiranya cocok untuk dihubungkan dalam semua gaya belajar.
 - d) Melakukan presentasi yang interaktif dengan siswa.
 - e) Memproyeksikan belajar dengan membentuk tim.
 - f) Membantu siswa menemukan kelompok dan pasangannya sendiri.
 - g) Membantu siswa melatih memecahkan suatu masalah.
- 3) Kegiatan Inti (tahap pelatihan)

Pada tahap kegiatan inti (pelatihan), guru dapat membantu siswa menggali pengetahuan dan keterampilan lebih dalam dengan berbagai cara. Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- a) Menggunakan permainan dalam pembelajaran.
- b) Guru ikut serta dalam aktivitas belajar siswa.
- c) Simulasi dengan dunia nyata.
- d) Usaha interaktif, adanya umpan balik antara guru dengan siswa.

- e) Melakukan dialog berpasangan maupun berkelompok.
 - f) Melakukan Pengajaran dan tinjauan kolaboratif antara guru dengan siswa atau sebaliknya.
 - g) Aktivitas membangun keterampilan siswa.
 - h) Aktivitas pemecahan masalah oleh siswa.
 - i) Refleksi dan artikulasi individu.
- 4) Penutup (tahap penampilan hasil)

Pada tahap penutup (tahap penampilan hasil), guru dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka dapatkan sehingga diharapkan penampilan hasil belajar akan terus melekat dan hasil belajar akan meningkat. Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- a) Dapat dilakukan pelatihan secara terus menerus.
- b) Materi penguatan apersepsi.
- c) Bisa menggunakan penerapan dengan dunia nyata.
- d) Adanya umpan balik dan evaluasi.³

Miftahul Huda menjelaskan bahwa model pembelajaran SAVI adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara aspek *somatic*, *auditory*, *visual*, dan *intellectually*. Langkah-langkah yang dapat dilaksanakan oleh dalam pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut:

- 1) *Somatic: Learning by Doing*
- a) Rancanglah suatu situasi dimana memungkinkan siswa untuk bergerak pada tempat-tempat yang berbeda.
 - b) Sediakan *sound* agar dapat didengarkan oleh siswa selama melakukan permainan berjalan.
 - c) Beri waktu jeda sesering mungkin kemudian ajaklah siswa bergerak ketika sedang menemukan gagasan baru.

³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 178.

- d) Berikanlah permainan kepada siswa ketika sedang melakukan aktivitas ini dan pastikan benda tersebut tidak menimbulkan kekacauan.
 - e) Mintalah siswa untuk menulis kembali tentang apa yang telah mereka baca.
- 2) *Auditory: Learning by Hearing*
 - a) Mintalah siswa untuk menjelaskan materi yang mereka pelajari kepada orang lain.
 - b) Mintalah siswa untuk membacakan materi dengan suara yang keras.
 - c) Libatkan siswa dalam diskusi maupun bertukar pendapat dengan siswa yang lain.
 - d) Mintalah siswa untuk membaca gagasan utama yang terdapat pada suatu teks materi.
 - 3) *Visual: Learning by Seeing*
 - a) Tugaskan siswa untuk menulis secara singkat satu atau dua paragraf tentang materi yang telah mereka baca.
 - b) Mintalah siswa untuk menulis mengenai hal-hal penting yang telah disampaikan di ruang kelas.
 - c) Buatlah semacam ikon dengan versi warna yang berbeda-beda dan pastikan siswa untuk mengingat ikon materi selanjutnya.
 - 4) *Intellectual: Learning by Thinking*
 - a) Mintalah siswa untuk merefleksikan tentang materi yang telah mereka pelajari dengan materi yang telah mereka ketahui.
 - b) Cobalah mengajukan kuis yang menantang tentang materi yang telah di ajarkan agar siswa berpikir tentang bagaimana pemecahannya.⁴

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam mengimplementasikan model pembelajaran SAVI sebagai berikut.

 - 1) Tahap persiapan, yaitu guru memulai pembelajaran dengan membangkitkan motivasi siswa, menumbuhkan perasaan positif dan mengoptimalkan situasi belajar, guru

⁴ Miftahul Huda, *Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran*, 283.

memperlihatkan media wayang pada tahap persiapan.

- 2) Tahap penyampaian, yaitu guru membantu siswa untuk mencari materi yang relevan dan menyenangkan dengan melibatkan panca indra, pada tahap ini media wayang digunakan, media wayang berkaitan dengan cerita walisongo.
- 3) Tahap pelatihan, yaitu guru membantu siswa untuk menyerap pengetahuan yang mereka pelajari dan keterampilan baru dengan berbagai cara.
- 4) Tahap penampilan, yaitu tahap penerapan dan memperluas keterampilan yang telah siswa peroleh agar hasil dari proses belajar dapat terus melekat. Diharapkan hasil dari proses belajar dapat terus meningkat.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectually*)

Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectually*) memiliki kelebihan sebagai berikut.

- 1) Membangkitkan kecerdasan siswa sepenuhnya melalui gerak fisik dan memadukan aktivitas intelektual.
- 2) Memberikan suasana belajar menyenangkan dan siswa tidak cepat bosan.
- 3) Siswa tidak mudah lupa karena pengetahuannya dibangun oleh dirinya sendiri.
- 4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, baik, dan efektif.
- 5) Membangkitkan kreativitas siswa dan meningkatkan sikap psikomotorik siswa
- 6) Siswa termotivasi untuk belajar lebih baik.
- 7) Memupuk kerja sama karena siswa yang kurang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai.
- 8) Melatih siswa mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.

Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectually*) memiliki kekurangan sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran ini menuntut guru untuk sempurna dalam pembelajaran dengan memadukan keempat komponen SAVI secara utuh.
- 2) Penerapan model pembelajaran ini membutuhkan sarana dan prasarana yang menyeluruh.
- 3) Siswa cenderung susah mendapatkan jawaban atau gagasan karena informasi beri informasi terlebih dahulu.
- 4) Model pembelajaran ini membutuhkan waktu lama karena menggabungkan keempat komoponen SAVI.
- 5) Model pembelajaran ini tidak cocok diterapkan pada mata pelajaran matematika.
- 6) Membutuhkan perubahan aga situasi sesuai pada pembelajaran saat itu.
- 7) Model pembelajaran SAVI menuntut siswa untuk kreatif sehingga siswa yang berkemampuan lemah akan merasa minder.⁵

2. Media Wayang

Media wayang adalah salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini dengan menerapkan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectually*).

a. Pengertian Media

Zainal Aqib menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki makna sebagai berikut.

- 1) Sebagai alat perantara dan pengantar yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan yang merangsang siswa agar memiliki minat mengikuti proses belajar dengan guru.
- 3) Media memiliki arti luas, dari alat peraga, media audio visual, dan bahan ajar lainnya.⁶

Menurut Azhar Arsyad menjelaskan, media adalah manusia, materi maupun kejadian yang dapat

⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 178-182.

⁶ Zainal Aqib, *Model- Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2015), 50.

membangun semangat siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Secara khusus, media pembelajaran dalam proses belajar mengajar digunakan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap dan memproses informasi baik secara visual maupun verbal.⁷ Yudhi Munadi juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan yang disusun secara sistematis yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Suasana pembelajaran yang kondusif dapat mempengaruhi pembelajaran siswa lebih efektif dan efisien.⁸

Berdasarkan beberapa penjelasan dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan penyampaian materi atau informasi agar dapat diterima oleh siswa.

b. Manfaat Media

Media memiliki pengaruh dan peran yang penting terhadap proses pembelajaran. Media dapat membantu tugas guru dan bermanfaat bagi siswa. Penggunaan media dapat membuat pembelajaran di kelas lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan memanfaatkan media lebih aktif dan tidak monoton.

Zainal Aqib memberikan pendapat bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran di kelas lebih jelas dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 3) Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- 4) Waktu dan tenaga dari seorang guru lebih efisien.
- 5) Peran guru lebih meningkat ke arah positif dan produktif.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Perdana, 2009), 3.

⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2010), 5.

- 6) Menumbuhkan sikap belajar yang positif.
- 7) Terdapat interaksi saat proses pembelajaran berlangsung.⁹

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

- 1) Menarik perhatian dan minat siswa.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.
- 3) Memperjelas materi dan pesan yang disampaikan guru sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 4) Menciptakan suasana belajar mengajar lebih menyenangkan.
- 5) Meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Jenis-Jenis Media

Media memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep-konsep yang masih terkesan abstrak. Zainal Aqib membagi jenis-jenis media menjadi tiga yaitu:

- 1) Media audio, media yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan berupa audio dari guru (sumber audio) kepada siswa (penerima). Penggunaan media audio biasanya berkaitan dengan indra pendengaran. Contoh dari media audio yakni radio, alat perekam pita magnetic, dan sebagainya.
- 2) Media grafis, media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui media gambar. Penggunaan media grafis biasanya berkaitan dengan indra penglihatan. Contoh dari media grafis yakni menggunakan gambar atau foto, papan flanel, diagram, sketsa, kartun, poster, grafik, peta atau globe, papan bulletin dan sebagainya.
- 3) Multimedia, penggunaan beberapa media paling sedikit dua media yang dikombinasikan. Penggunaan multimedia di kelas biasanya dibantu oleh proyektor dan LCD. Contoh dari media

⁹ Zainal Aqib, *Model- Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 51.

multimedia yakni film, ppt, dan yang berkaitan dengan file program komputer multimedia.¹⁰

Berdasarkan jenis-jenis media yang dikemukakan diatas, peneliti memilih jenis media visual. Alasannya, media wayang termasuk jenis media visual dan juga media dalam bentuk tiga dimensi karena dapat dilihat dan dipegang. Media wayang merupakan media gambar yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakan gambar sebagaimana menyerupai wayang.

d. Media Wayang

Wayang merupakan salah satu warisan budaya yang masih ada di Indonesia. Wayang adalah produk budaya yang tidak dapat dihapus keberadaannya bagi masyarakat dan lingkungannya. Masyarakat mengenal wayang sebagai budaya lokal masyarakat Jawa. Saat ini, sedikit sekali masyarakat modern yang mengenal wayang.

Wayang dianggap sebagai sesuatu benda yang kuno dan sudah ketinggalan zaman. Jarang sekali ada pertunjukkan wayang pada saat ini terlebih di kota-kota besar. Generasi muda lebih menyukai dan mendalami hal-hal yang modern yang merupakan efek dari perkembangan zaman. Wayang pada saat ini tidak hanya dapat dipelajari melalui kesenian daerah saja, tetapi dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran.¹¹

Kresna menjelaskan bahwa wayang adalah bayangan atau samar-samar yang dapat digerakan sesuai tokoh yang dihidupkan oleh seorang dalang. Hartati juga menyatakan bahwa wayang sering diartikan sebagai bentuk tiruan dari manusia, tiruan dari benda yang bernyawa dan benda lainnya yang terbuat dari kulit binatang, rumput, kertas, dan kayu. Wayang digunakan untuk memerankan seorang tokoh dalam pertunjukkan drama tradisional dan diperankan oleh seorang dalang. Jenis-jenis dari wayang ada beberapa macam yaitu

¹⁰ Zainal Aqib, *Model- Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 52.

¹¹ Dandan Luhur Saraswati, *Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran*, (Jakarta: Prosiding DPNPM Unindra, 2019), 412.

wayang kulit, wayang golek, wayang gambar, wayang kancil, dan lain sebagainya.¹²

Daryanto menyatakan bahwa wayang adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Media wayang merupakan jenis media visual dan termasuk bentuk media tiga dimensi karena dapat dilihat dan dipegang. Selain itu, media wayang juga dapat di gerakan.¹³ Penggunaan media wayang dalam pembelajaran dapat membantu menyampaikan tokoh yang diceritakan dalam bentuk wayang. Media wayang memiliki manfaat dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- 3) Membuat pembelajaran lebih kreatif.¹⁴

Berdasarkan beberapa jenis wayang diatas peneliti menggunakan wayang. Cara pembuatannya dengan menggunakan bahan talang yang digambar tokoh sunan kalijaga. Wayang gambar tersebut sesuai dengan tokoh yang menyebarkan Islam di tanah jawa. Tokoh sunan kalijaga sesuai dengan materi yang akan diajarkan peneliti.

e. Media Wayang sebagai Media Penyebaran Islam oleh Walisongo

Walisongo menggunakan media wayang untuk menyebarkan agama Islam. Walisongo memainkan wayang sembari menceritakan kisah keteladanan mereka. Tujuannya adalah menanamkan nilai-nilai keteladanan kepada masyarakat khususnya masyarakat Jawa. Media wayang dimainkan oleh para Walisongo dengan diiringi seperangkat gamelan yang memiliki nilai budaya dan keislaman.

¹² Rusman Kresna, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 21.

¹³ Daryanto, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2010), 33.

¹⁴ Umi Farkhatun, "Penggunaan Media Wayang untuk Mengenalkan Keteladanan Wali Sanga dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti" *EDUCREATIVE: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 05, No. 1 (2020): 2-3.

Media wayang sangat cocok digunakan untuk menceritakan Walisongo karena bisa menjadi solusi dari krisis moral dan keteladanan di kalangan pelajar. Krisis keteladanan pelajar dapat dilihat dari kurangnya pengetahuan mengenai tokoh-tokoh islami maupun pahlawan terutama Walisongo. Masih banyak para pelajar yang belum mengetahui kisah Walisongi secara lebih dalam.¹⁵

Kisah Walisongo termasuk pembelajaran sejarah yang dianggap sulit dan membosankan bagi siswa. Perlu adanya media yang menarik, kreatif, dan efektif untuk digunakan dalam penyampaian sejarah seperti kisah Walisongo. Penggunaan media wayang dalam pembelajaran diharapkan dapat merubah persepsi tentang sulit dan membosankannya pembelajaran tentang sejarah, khususnya sejarah penyebaran Islam oleh Walisongo.

3. Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai tanggapan yang bersifat alternatif.

a. Pengertian Kreativitas

Munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan ide baru, inovasi baru, maupun gagasan baru. Inovasi baru yang dihasilkan individu tersebut dapat diterapkan dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah. Pemecahan suatu masalah dapat diselesaikan dengan menggabungkan antara unsur-unsur baru (inovasi yang diciptakan) dengan unsur-unsur yang sudah ada (permasalahan yang harus dipecahkan).¹⁶

Muliawan memberikan pendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan individu dalam

¹⁵ Umi Farkhatun “Penggunaan Media Wayang untuk Mengenalkan Keteladanan Wali Sanga dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti”, 2-3.

¹⁶ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta , 2014), 25.

memecahkan masalah secara mandiri tanpa banyak pertanyaan, mempertimbangkan saran maupun dibimbing oleh individu lain. Suatu permasalahan dapat dipecahkan dengan menerapkan inovasi-inovasi baru untuk menjawabnya termasuk dalam masalah kurangnya kreativitas anak dalam belajar. Berbagai cara dapat diterapkan untuk mengembangkan kreativitas anak, terutama anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah.¹⁷

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah seperangkat kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru baik berupa ide karya, penemuan baru, pendapat maupun gagasan baru yang dapat diterapkan untuk memecahkan suatu masalah yang besar dan beragam.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Munandar memberikan menjelaskan bahwa siswa dapat mencapai kreativitas berkat beberapa faktor, yaitu:

1) Peranan Keluarga

Kreativitas dapat tercipta di lingkup keluarga melalui hasil interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhi. Diantaranya peranan anggota keluarga. Keluarga memiliki peran yang paling penting dalam menumbuhkan kreativitas anak. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi terciptanya kreativitas anak di lingkup keluarga, yakni sebagai berikut:

a) Faktor genetis versus lingkungan

Faktor ini didapat karena terdapat salah seorang dari anggota keluarga yang dinilai sangat kreatif. Hal ini yang diturunkan kepada anak mereka yang memiliki rata-rata pemikiran kreatif. Faktor ini menunjukkan bahwa peran faktor lingkungan seperti pengasuhan orang tua

¹⁷ Jasa Ungguh Muliawan, 45 *Model Pembelajaran Spektapuler*, (Yogjakarta: AR – RUZZ Media, 2017), 233.

dan suasana keluarga keseharian sangat mempengaruhi kreativitas anak.

b) Aturan perilaku

Orang tua yang memiliki pemikiran kreatif cenderung tidak terlalu menuntut aturan mengenai perilaku di dalam keluarga. Orang tua yang kreatif biasanya menentukan satu aturan saja dalam keluarga seperti jumlah waktu tidur, jumlah jam belajar, dan aturan lainnya. Sedangkan orang tua yang tidak kreatif dapat menerapkan beberapa aturan perilaku dalam keluarganya.

c) Humor

Humor, lelucon, bercanda, berolok-olok biasanya dapat kita jumpai di dalam keluarga yang kreatif. Anggota keluarga memberikan julukan atau nama yang lucu itu merupakan kreativitas dari keluarga itu sendiri. Julukan atau nama yang lucu biasanya menggunakan kosakata yang hanya dimengerti oleh anggota keluarga tersebut.

d) Jumlah koleksi

Jumlah koleksi dapat mempengaruhi tinggi maupun rendahnya kreativitas anak. Koleksi yang tidak lazim dimiliki oleh anak pada usianya menandakan kreativitas anak yang rendah. Koleksi yang dimaksud dapat berupa barang, benda, dan koleksi lainnya.

2) Peranan sekolah

Sekolah merupakan lembaga untuk membina pribadi anak terutama masalah kreativitas. Guru memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Salah satu tugas guru selain meningkatkan prestasi pendidikan anak juga menumbuhkan kreativitas anak. Kenyataannya, guru memang tidak hanya mengajar akademisi anak saja, tetapi guru juga dapat menumbuhkan kreativitas pada diri siswa. Pengaruh faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

a) Sikap Guru

Cara yang paling baik yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak adalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik merupakan sebuah dorongan yang bersumber dari dalam diri siswa.

b) Cara Mengajar Guru

Cara mengajar guru yang dapat mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan yaitu.

- (1) Guru dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- (2) Siswa berhak dihargai dan disayangi sebagai individu yang unik.
- (3) Guru dapat menciptakan suasana kelas yang santai sehingga siswa merasa nyaman dan tidak stres atau tekanan.
- (4) Guru dapat melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- (5) Pengalaman belajar hendaknya tidak boleh jauh berbeda dengan pengalaman dunia nyata.
- (6) Siswa merasa bebas dan terbuka untuk mendiskusikan masalah baik dengan guru maupun dengan teman sebaya.

3) Peranan masyarakat

Tanpa kita sadari bahwa lingkungan masyarakat dapat menumbuhkan kreativitas anak. Masyarakat yang sehat dan sejahtera akan memupuk tumbuhnya kreativitas. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain:

- a) Tersedianya sarana prasarana kebudayaan,
- b) Memiliki sikap terbuka untuk menerima kebudayaan yang berbeda,
- c) Memberikan kesempatan bebas terhadap kebudayaan tanpa ada diskriminasi,
- d) Sikap toleransi dan minat terhadap pandangan yang divergen,

e) Adanya intensif penghargaan atau hadiah.¹⁸

Berdasarkan pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang adalah faktor internal keluarga meliputi faktor genetik (keturunan), keluarga yang humoris, keluarga yang tidak perlu menuntut banyak aturan di rumah. Adapun dari sekolah meliputi faktor yang paling penting adalah guru yang kreatif dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk siswa dapat menumbuhkan kreativitas seorang anak. Faktor peran serta lingkungan masyarakat meliputi sarana prasarana yang memadai, memiliki sikap terbuka terhadap kebudayaan yang berbeda, memiliki sikap demokratis dalam menerima masuknya budaya asing.

c. Kreativitas Siswa

Muliawan menjelaskan kreativitas yang dapat dicapai siswa dipengaruhi oleh beberapa indikator antara lain, sebagai berikut:

- 1) Penemuan, tahap awal dalam pembentukan kreativitas. Hal ini akan sangat mempengaruhi hasil kreativitas yang terbentuk. Seperti yang diketahui bahwa kreativitas yang sesungguhnya tidak hanya dalam bentuk imajinasi atau khayalan belaka, melainkan diwujudkan dalam bentuk realistik sebuah ide atau daya pikir. Semakin banyak penemuan-penemuan tentang hal baru akan semakin terlihat kreativitas yang terbentuk.
- 2) Penggabungan, tahap penggabungan dua atau lebih data dan informasi yang diperoleh di dalam otak. Semakin banyak data imajinasi yang dimiliki, semakin banyak dan beragam kreativitas yang akan terbentuk.
- 3) Penciptaan bentuk, tahap penciptaan bentuk adalah dimana kreativitas dari imajinasi yang ada diwujudkan dalam bentuk kenyataan. Pada tahap pembentukan, tidak ada nilai dan etika yang

¹⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 78.

melekat. Hanya ada kaidah normal tentang benar dan salah. Ini menjadi nyata ketika kreativitas yang diwujudkan dalam bentuk yang nyata.¹⁹

Titu menjelaskan bahwa kreativitas yang dapat dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh empat indikator yaitu:

- a) *Fluency of Thinking* (Kelancaran berpikir), yaitu kemampuan untuk secara cepat menghasilkan banyak ide diluar kemampuan seseorang, dalam kelancaran berpikir penekanannya pada kuantitas, bukan kualitas.
- b) *Flexibility* (Keluwesannya berpikir), yaitu kemampuan untuk menghadapi beberapa ide, jawaban atau pertanyaan yang berbeda, untuk dapat melihat masalah dari sudut yang berbeda dengan mencari solusi atau alternatif yang berbeda dan dapat menggunakan berbagai macam cara, metode. maupun pendekatan. Orang yang kreatif adalah orang yang pemikirannya fleksibel dan dapat melepaskan cara berpikir lama serta mengganti dengan cara berpikir yang baru.
- c) *Originality* (Originalitas), kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan unik dengan cara-cara yang asli.
- d) *Elaboration* (Elaborasi), kemampuan seseorang untuk mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail dari sebuah objek sehingga menjadi lebih menarik dan nyata.²⁰

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti mengacu pada indikator kreativitas (1) kelancaran (*fluency*), (2) keluwesannya (*flexibility*), (3) keaslian (*originality*), (4) keterperincian (*elaboration*).

B. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan beberapa penelusuran dan tinjauan mengenai hasil kajian penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu ini relevan dengan judul yang diteliti oleh peneliti

¹⁹ Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektapuler*, 18-24.

²⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, 184.

yakni “Implementasi Model Pembelajaran SAVI Berbasis Wayang untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Mata Pelajaran SKI Kelas IX di MTs Matholi’ul Huda Pucakwangi”. Berikut penelitian terdahulu yang relevan:

1. Hasil Jurnal yang diteliti oleh Linda Novitayani dkk yang berjudul “Pengembangan Modul Fisika Berbasis *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA/MA dengan Topik Kalor dan Perpindahannya”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan modul Fisika yang menggunakan model pembelajaran SAVI guna meningkatkan kreativitas belajar Siswa kelas X. Hasil penelitian ini yakni kreativitas siswa yang dihasilkan setelah penerapan modul Fisika berbasis SAVI berorientasi pada pendekatan *student centered*; modul Fisika berbasis SAVI baik untuk digunakan dari aspek isi, media, dan bahasa; kreativitas belajar siswa kelas X setelah menggunakan modul Fisika berbasis SAVI mengalami peningkatan yang sedang.
2. Hasil Jurnal yang diteliti oleh Tan Hian Nio yang berjudul “Pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) untuk Meningkatkan Kreativitas, Kemandirian Belajar, dan Kepercayaan Diri dalam Pembelajaran Matematika”, Mahasiswi S3 Pendidikan Matematika PPS UNNES pada tahun 2016. Tujuan penelitian ini yakni mengetahui pengaruh peningkatan kreativitas pembelajaran, kemandirian, dan kepercayaan diri siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI untuk memecahkan masalah geometri. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran matematika dengan materi memecahkan masalah geometri. Peningkatan kreativitas siswa tergolong baik dengan presentase 80% dari 25 siswa dengan nilai sedang, sedangkan 4 siswa masih mendapatkan nilai rendah.
3. Hasil Skripsi yang diteliti oleh Siti Na’imah yang berjudul “Penerapan Model SAVI Berbantuan Media Wayang Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SDN Margorejo 01”, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan dari model pembelajaran SAVI dengan media wayang gambar untuk meningkatkan kreativitas siswa pada tema 5 Pahlawanku mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang telah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dengan menggunakan model SAVI media wayang gambar mengalami peningkatan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan presentase pada muatan Bahasa Indonesia yakni 87% dengan nilai “sangat baik” dan muatan PPKn yakni 80% dengan nilai “baik”.

Beberapa penelitian terdahulu diatas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mempermudahnya, peneliti memaparkan perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti pada tabel. Berikut tabel perbedaan dan persamaannya seperti dibawah ini:

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	“Pengembangan Modul Fisika Berbasis <i>Somatic, Auditory, Visual, Intellectual</i> (SAVI) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA/MA dengan Topik Kalor dan Perpindahannya”	Sama-sama meneliti mengenai penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual) guna meningkatkan kreativitas belajar siswa.	Penelitian yang dilakukan Linda Novitayani dkk menggunakan media modul pada mata pelajaran Fisika. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media wayang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
2	“Pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) untuk Meningkatkan Kreativitas, Kemandirian Belajar,	Sama-sama meneliti mengenai penerapan model pembelajaran SAVI untuk meningkatkan	Penelitian yang dilakukan Tan Hian Nio terfokus pada mata pelajaran Matematika. Sedangkan

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
	dan Kepercayaan Diri dalam Pembelajaran Matematika”	kreativitas belajar siswa.	penelitian yang dilakukan peneliti terfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
3	“Penerapan Model SAVI Berbantuan Media Wayang Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SDN Margorejo 01”	Sama-sama meneliti mengenai penerapan model pembelajaran SAVI dengan media wayang gambar untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.	Penelitian yang dilakukan Siti Na’imah terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti terfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian yang dilakukan Siti Na’imah menggunakan media wayang gambar, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media wayang sebagai alat peraga.

Berdasarkan korelasi penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah semua penelitian menggunakan model SAVI untuk meningkatkan kreativitas siswa dan perbedaannya terletak pada materi, media yang digunakan, dan topik bahasan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang membantu peneliti dalam mengembangkan kajian penelitian. Kerangka berpikir dapat membantu peneliti mendefinisikan

proses penelitian. Landasan teori yang ada, peneliti dapat berasumsi bahwa dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri, lebih kreatif dalam pembelajaran, dan diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam menerima materi di kelas.

Sejarah Kebudayaan Islam tergolong mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Mengingat guru sudah terbiasa mengajar dengan metode ceramah, membuat siswa bosan. Guru harus memberikan pembelajaran yang menarik agar siswa dapat meningkatkan kreativitasnya. Guru sebaiknya menyiapkan model pembelajaran yang menarik untuk menunjang kreativitas siswa dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectually*) dengan menggunakan media Wayang.

Model pembelajaran SAVI merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Model pembelajaran SAVI menggunakan media Wayang memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa dalam meningkatkan kreativita siswa. Guru dapat menggunakan model pembelajaran SAVI dengan bantuan media Wayang untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

