

## **PENDEKATAN SAVI UNTUK BELAJAR BAHASA**

**I Wayan Dana Ardika**

Jurusan Teknik Sipil, Politeknik Negeri Bali  
Kampus Bukit Jimbaran, Bali. Telp. +62361-701981 ext 138  
E-mail: wayandanaardika@pnb.ac.id

**ABSTRAK.** Aktivitas-aktivitas di dalam belajar sangat diperlukan untuk memudahkan penguasaan dan mengingat isi materi yang diajarkan. Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu lama. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini dibahas mengenai pendekatan SAVI yang dihubungkan dengan macam-macam intelegensi seperti yang dijelaskan oleh Gardner. Dari hasil penelusuran dari berbagai sumber pustaka diketahui bahwa di dalam belajar bahasa akan bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam suatu peristiwa pembelajaran. Terkait dengan intelegensi ganda penerapan unsur SAVI sudah termasuk di dalamnya penerapan kesembilan intelegensi yang dikemukakan oleh Howard Gardner.

**KATA KUNCI:** pendekatan SAVI, intelegensi pebelajar, belajar bahasa

### ***SAVI APPROACH TO LEARN A LANGUAGE***

**ABSTRACT.** *Activities in the study is necessary to facilitate the acquisition and recall the content of the material being taught. Conventional learning tends to make people physically inactive for a long time. This study used a qualitative descriptive method. In this study discussed about SAVI approach associated with the various intelligence as described by Gardner. From the the search results of various sources in the literature it is known that learning a language would be optimal if there are SAVI fourth element in a learning event. Associated with multiple intelligence application SAVI elements already included the implementation of the nine intelligences proposed by Howard Gardner.*

**KEYWORDS:** *SAVI approach, intelligence learners, learning a language*

### ***PENDAHULUAN***

Belajar tidak efektif kalau hanya dilakukan dengan diam saja. Aktivitas-aktivitas di dalam belajar sangat diperlukan untuk memudahkan penguasaan dan mengingat isi materi yang diajarkan. Belajar berdasarkan aktivitas atau disingkat dengan BBA berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh maupun pikiran terlibat dalam proses belajar. Pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu lama. Terjadilah kelumpuhan otak dan belajar pun melambat atau bahkan berhenti sama sekali. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan dapat menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar.

Belajar berdasarkan aktivitas secara umum jauh lebih efektif daripada yang didasarkan presentasi, materi, dan media. Alasannya sederhana: *cara belajar itu mengajak*

*orang terlibat sepenuhnya.* Telah terbukti berkali-kali bahwa biasanya orang belajar lebih banyak dari berbagai aktivitas dan pengalaman yang dipilih dengan tepat daripada jika mereka belajar dengan duduk di depan penceramah, buku panduan, televisi, ataupun komputer (Dave Maier, dalam Astuti, 2002:53).

Gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (korteks motor) terletak tepat di sebelah bagian otak yang dipergunakan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal. Sebaliknya, melibatkan tubuh dalam belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu manusia sepenuhnya. Setiap orang memiliki gaya tersendiri dalam belajar sesuai dengan intelegensinya masing-masing. Gardner mendefinisikan intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu *setting* yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata (Gardner, dalam Tarigan, 2003). Dalam makalah ini dibahas mengenai pendekatan SAVI yang dihubungkan dengan macam-macam intelegensi pebelajar seperti yang dijelaskan oleh Gardner. Dari hal tersebut akan dilihat sampai sejauh mana pengaruhnya dalam pembelajaran bahasa oleh para pebelajar.

#### ***METODE PENELITIAN***

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber-sumber pustaka, berupa bacaan dan hasil-hasil penelitian terkait. Dengan metode ini memungkinkan penulis untuk menjelaskan fenomena-fenomena terkait mengenai penggunaan pendekatan SAVI dalam belajar bahasa dihubungkan dengan teori intelegensi ganda oleh Howard Gardner dewasa ini.

#### ***HASIL DAN PEMBAHASAN***

##### ***Jangan hanya duduk, lakukanlah sesuatu***

Anak kecil adalah pebelajar yang hebat karena mereka menggunakan seluruh tubuh dan semua indra untuk belajar. Dapatkah Anda membayangkan seorang anak kecil mempelajari sesuatu sambil duduk di ruang kuliah untuk jangka waktu yang lama? Yang tidak kita sadari adalah bahwa hal yang sama berlaku pula bagi kebanyakan orang dewasa. Belajar akan selalu terhambat jika kita memisahkan tubuh dan pikiran, mengabaikan tubuh, dan menekankan kesadaran rasional saja sebagai pintu gerbang menuju pikiran.

Bagi banyak orang, pikiran langsung jatuh tertidur jika tidak ada kesempatan untuk melibatkan kegiatan fisik. Sebagai contohnya, ketika diadakan sebuah seminar, banyak peserta yang tertidur di kursi karena mereka merasa bosan dan tidak dapat bergerak. Banyak peserta yang kesulitan berkonsentrasi tanpa melakukan sesuatu secara fisik (jika tubuh

mereka tidak bergerak, maka otak mereka tidak beranjak). Dari simpulan tersebut dapat dikatakan bahwa belajar sambil tidur tidak akan berhasil.

### ***Pendekatan SAVI untuk belajar***

Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menyuruh orang berdiri dan bergerak ke sana-kemari. Akan tetapi, menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran. Menurut "Dave Maier", hal ini disebut dengan belajar "SAVI". Unsur-unsurnya tersebut yaitu:

- Somatis : belajar dengan bergerak dan berbuat
- Auditori : belajar dengan berbicara dan mendengar
- Visual : belajar dengan mengamati dan menggambarkan
- Intelektual : belajar dengan memecahkan masalah dan merenung

Keempat cara belajar ini harus ada agar belajar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur tersebut semuanya terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung bila semuanya itu digunakan secara simultan.

#### ***a. Belajar somatis***

Somatis berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh-*soma*. Jadi, belajar somatis berarti belajar dengan indra peraba, kinestetis, praktis-melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar.

- ***Bias terhadap tubuh***

Pebelajar somatis yang kuat juga berada dalam posisi yang tidak menguntungkan dalam kebudayaan barat, yang mempunyai sejarah panjang dalam pemisahan tubuh dan pikiran dan mengabaikan tubuh sebagai sarana untuk belajar. Menurut keyakinan kebudayaan barat yang keliru, belajar hanya melibatkan "otak" dan tidak ada hubungan dengan apa yang ada di bawahnya. Akibatnya, pendekatan "duduk manis, jangan bergerak, dan tutup mulut: dalam belajar dijadikan pendekatan baku di banyak sekolah.

Penghambatan terhadap para pebelajar somatis terus berlanjut hingga hari ini, dan bahkan telah meningkat dalam dua puluh tahun terakhir. Anak-anak yang bersifat somatis, yang tidak dapat duduk tenang dan harus menggerakkan tubuh mereka untuk membuat pikiran mereka tetap hidup, sering dianggap mengganggu, tidak mampu belajar, dan merupakan ancaman dari sistem. Mereka dicap "hiperaktif", dan kadang-kadang mereka bahkan diberi obat. Padahal, untuk banyak anak, sifat hiperaktif itu normal dan sehat. Itu sudah menjadi kepribadian alamiah mereka. Namun anak-anak hiperaktif kadang-kadang menderita karena sekolah mereka tidak tahu cara memperlakukan mereka kecuali menyatakan mereka sebagai manusia abnormal dan cacat.

Bias terhadap tubuh terus berlanjut. Hingga kini ada sekitar lima juta anak di Amerika Serikat yang setiap harinya harus minum obat untuk ADD (*Attention Deficit Disorder/Kelainan Tidak Mampu Memusatkan Perhatian*) dan ADHD (*Attention Deficit Hiperactivity Disorder/Kelainan Hiperaktif tidak Mampu Memusatkan Perhatian*). Memang ada kondisi ADD dan ADHD yang dapat dan seharusnya ditolong dengan obat, tetapi suatu studi belakangan ini menyimpulkan bahwa sekitar 80% anak-anak yang kini diberi obat di sekolah ternyata mendapat diagnosis keliru. Mereka sebenarnya adalah anak-anak yang normal, sehat, dan hiperaktif (yaitu, aktif secara fisik).

- **Tubuh dan pikiran itu satu**

Kini, pemisahan tubuh/pikiran dari kebudayaan Barat dan prasangka terhadap penggunaan tubuh dan belajar menghadapi tantangan yang serius. Penelitian neurologis telah membongkar keyakinan kebudayaan Barat yang keliru bahwa pikiran dan tubuh adalah dua entitas yang terpisah. Temuan mereka menunjukkan bahwa pikiran tersebar di seluruh tubuh. Intinya, tubuh ADALAH pikiran, pikiran ADALAH tubuh. Keduanya merupakan satu sistem elektrik-kimiawi-biologis yang benar-benar terpadu. Jadi dengan menghalangi pebelajar somatis menggunakan tubuh mereka sepenuhnya dalam belajar, kita menghalangi fungsi pikiran mereka sepenuhnya (mungkin dalam beberapa kasus, sistem pendidikanlah yang membuat cacat belajar, dan sama sekali bukan pebelajar itu sendiri).

Orang dapat berperan sebagai perangkat dan komponen untuk secara aktif menirukan benda-benda seperti:

- |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|
| a. Jaringan telepon                | f. Prosedur bisnis                 |
| b. Bekerjanya sebuah alat          | g. Segi dan manfaat suatu produk   |
| c. Struktur dan fungsi dalam tubuh | h. Bahasa, tata bahasa, sintaksis  |
| d. Reaksi kimia                    | i. Episode dalam sejarah           |
| e. Proses dalam manufaktur         | j. Penjualan dan proses komunikasi |

Orang dapat bergerak ketika mereka

- Membuat model suatu proses/prosedur
- Memeragakan suatu proses, sistem, atau seperangkat konsep
- Mendapatkan pengalaman lalu membicarakannya dan merefleksikannya
- Melengkapi suatu proyek yang memerlukan kegiatan fisik
- Menjalankan pelatihan belajar aktif (stimulasi, permainan belajar, dan lain-lain)
- Melakukan tinjauan lapangan. Lalu tulis, gambar, dan bicarakan tentang apa yang sudah dipelajari
- Mewancarai orang-orang

Setiap orang.

### ***b. Belajar Auditori***

Pikiran auditori kita lebih kuat dari yang kita sadari. Telinga kita terus-terus menangkap dan menyimpan informasi auditori, bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita membuat suatu sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak kita menjadi aktif.

Sebelum Johannes Gutenberg menemukan mesin cetak pada tahun 1440-an, kebanyakan informasi disampaikan dari generasi ke generasi secara lisan. Epos, mitos, dan dongeng dalam semua kebudayaan kuno disampaikan secara lisan. Seperti yang dapat kita bayangkan, semua kisah tersebut diceritakan dengan kekayaan suara yang begitu dramatis dan emosional sehingga menambah kesan mereka dalam kenangan. Orang Yunani kuno mendorong orang belajar dengan suara lantang lewat dialog. Filosofi mereka adalah: jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicaralah tanpa henti. Belajar auditori merupakan cara belajar standar bagi semua masyarakat sejak awal sejarah.

- ***Revolusi Gutenberg***

Setelah ciptaan Gutenberg digunakan secara luas dan orang-orang menjadi melek huruf, setiap orang membaca keras-keras. Mereka tidak dapat membayangkan menerima informasi tanpa sarana auditori. Sejalan dengan berlalunya waktu, budaya auditori menghilang secara lambat laun hingga peringatan "Jangan Berisik" di perpustakaan membungkam suara sama sekali.

Akan tetapi, semua pembelajar (terutama yang memiliki kecenderungan auditori yang kuat) belajar dari suara, dari dialog, dari membaca keras, dari menceritakan kepada orang lain apa yang baru saja mereka alami, dengar, atau pelajari, dari berbicara dengan diri-sendiri, dari mengingat bunyi dan irama, dari mendengarkan kaset, dan dari mengulang suara dalam hati.

- ***Mengembalikan budaya auditori***

Maier (dalam Astuti, 2002) mengatakan, kebutuhan untuk membawa kembali dialog dan suara ke dalam kegiatan belajar tercermin dalam sebuah buku mutakhir karya Dr. Seuss, *Hooray for Diffendoofer Day*. Buku itu menceritakan tentang sebuah sekolah yang berusaha menjadi efektif, dengan membalikkan beberapa rintangan belajar yang telah mengganggu pendidikan tradisional di Era Industri. Penjaga perpustakaan, misalnya, yakin akan mengembalikan cara auditori dalam kegiatan belajar. Seuss memeberikan ilustrasi sebagai berikut:

Nona Loon adalah penjaga perpustakaan kami,  
Dia bersembunyi di balik rak,  
Dan sering berteriak, "BICARALAH LEBIH KERAS!"  
Ketika kami sedang membaca dalam hati.

Dalam merancang pelajaran yang menarik bagi seluruh auditori yang kuat dalam diri pebelajar, carilah cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka pelajari. Suruh mereka menerjemahkan pengalaman mereka dengan suara. Mintalah mereka membaca keras-keras secara dramatis jika mereka mau. Ajak mereka berbicara ketika saat memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

Berikut ini adalah daftar singkat gagasan-gagasan awal untuk meningkatkan penggunaan sarana auditori dalam belajar

- Ajaklah mereka membaca keras-keras dari buku panduan dan layar komputer
- Ajaklah pebelajar membaca satu paragraf, lalu minta mengutarakan dengan kata-katanya sendiri setiap paragraf yang dibaca dan rekam ke dalam kaset. Lalu, mintalah mereka mendengarkan kaset itu beberapa kali supaya mereka terus ingat
- Mintalah pebelajar berpasang-pasangan membicarakan secara terperinci apa yang baru mereka pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya
- Mintalah pebelajar mempraktikkan suatu keterampilan atau memeragakan suatu fungsi sambil mengucapkan secara sangat terperinci apa yang sedang mereka pelajari
- Mintalah pebelajar berkelompok dan berbicara nonstop saat sedang menyusun pemecahan masalah atau membuat rencana jangka panjang (percakapan itu dapat direkam untuk menangkap gagasan-gagasan yang dibicarakan).

### c. *Belajar Visual*

Ketajaman visual, meskipun lebih menonjol pada sebagian orang, sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya adalah bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indra yang lain. Dari hasil penelitian Maier dan Caskey, dari Texas Tech University, ditemukan bahwa orang-orang yang menggunakan pencitraan (atau simbol) untuk mempelajari informasi teknis dan ilmiah rata-rata memperoleh nilai 12% lebih baik untuk ingatan jangka pendek dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan pencitraan, dan 26% lebih baik untuk ingatan jangka panjang. Dan statistik ini berlaku bagi setiap orang tanpa memandang usia, etnik, gender, atau gaya belajar yang dipilih.

- ***Membantu pebelajar melihat inti masalah***

Setiap orang (terutama pebelajar visual) lebih mudah belajar jika dapat "melihat" apa yang sedang dibicarakan seseorang penceramah atau sebuah buku atau sebuah komputer.

Pebelajar visual belajar paling baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon, gambar, dan gambaran dari segala macam hal ketika mereka sedang belajar. Kadang-kadang mereka dapat belajar lebih baik lagi jika mereka menciptakan peta gagasan, diagram, ikon, dan citra mereka sendiri dari hal-hal yang sedang mereka pelajari.

Semua pebelajar (baik pebelajar muda maupun dewasa) lebih tertarik belajar jika disertai dengan gambar, ikon, atau pajangan tiga dimensi, dan bentuk visual lain dari materi pembelajaran mereka. Teknik lainnya yang bisa dilakukan semua orang, terutama orang-orang dengan keterampilan visual yang kuat, adalah meminta mereka mengamati situasi dunia nyata lalu memikirkan serta membicarakan situasi itu, menggambarkan proses, prinsip, atau makna yang dicontohkannya.

Berikut ini ada beberapa hal yang dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran lebih visual:

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| a. Bahasa yang penuh gambar (oleh pebelajar) | f. Kreasi piktogram (oleh pebelajar) |
| b. Grafik presentasi yang hidup              | g. Ikon alat bantu kerja             |
| c. Benda tiga dimensi                        | h. Pengamatan lapangan               |
| d. Bahasa tubuh yang dramatis                | i. Dekorasi warna-warni              |
| e. Cerita yang hidup                         | j. Pelatihan pencitraan mental       |

#### ***d. Belajar Intelektual***

Belajar intelektual di sini perlu diidefinisikan secara benar. Yang dimaksudkan oleh Maier, mengenai “intelektual” bukanlah pendekatan belajar yang tanpa emosi, tidak berhubungan, rasionalistis, akademis, dan berkotak-kotak.

Bagi Maier, kata “intelektual” menunjukkan apa yang dilakukan oleh pebelajar dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. “Intelektual” adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Intelektual adalah pencipta makna dalam pikiran; sarana yang digunakan manusia untuk berpikir, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan saraf baru, dan belajar. Ia menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional, dan intuitif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya sendiri. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman (kita harap) menjadi kearifan.

Ketika sebuah pelatihan belajar-secerdik apa pun itu, tidak cukup menantang sisi intelektual pebelajar, pelatihan tersebut akan kelihatan dangkal dan kekanak-kanakan. Inilah

yang terjadi dengan beberapa teknik “kreatif” yang mengajak orang untuk bergerak secara fisik (S), mempunyai auditori kuat (A), dan masukan visual (V), namun tidak memiliki kedalaman intelektual (I). Akhirnya hanya akan menjalankan belajar “SAV”, sangat menjanjikan di awal-awal pembelajaran, namun kemudian musnah ketika hujan realitas turun. Namun, jika sisi intelektual belajar dilibatkan, kebanyakan orang dapat menerima pelatihan yang paling banyak memasukkan unsur bermain, tanpa merasa pelatihan tersebut dangkal, kekanak-kanakan, atau hambar.

Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih  
jika mengajak pebelajar terlibat dalam aktivitas seperti:

- |                                      |                                       |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| a. memecahkan masalah                | f. merumuskan pertanyaan              |
| b. menganalisis pengalaman           | g. menciptakan model mental           |
| c. mengerjakan perencanaan strategis | h. menerapkan gagasan baru            |
| d. melahirkan gagasan kreatif        | i. menciptakan makna pribadi          |
| e. mencari dan menyaring informasi   | j. meramalkan implikasi suatu gagasan |

Teori intelegensi ganda (*multiple intelegences* atau MI) ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner. Gardner mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu setting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata (Gardner, dalam Tarigan, 2004). Dalam pengertian di atas sangat jelas bahwa iteligensi bukan hanya kemampuan seseorang untuk menjawab suatu tes IQ dalam kamar tertutup yang lepas dari lingkungannya. Inteligensi memuat kemampuan untuk memecahkan persoalan yang nyata dalam situasi yang bermacam-macam. Gardner (dalam Tarigan, 2004) membagi inteligensi dalam sembilan bagian. Kesembilan macam inteligensi tersebut antara lain:

**a. *Inteligensi linguistik***

Gardner menjelaskan *inteligensi linguistik* sebagai kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif baik secara oral maupun tertulis seperti yang dimiliki para pencipta puisi, editor, jurnalis, dramawan, sastrawan, pemain sandiwar, maupun orator. Kemampuan ini berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan bahasa secara umum. Orang yang ber-inteligensi linguistik tinggi akan berbahasa lancar, baik, dan lengkap. Ia mudah untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, mudah belajar beberapa bahasa.

**b. *Inteligensi matematis-logis***

Menurut Gardner, *inteligensi matematis-logis* adalah kemampuan yang lebih berkaitan dengan penggunaan bilangan dan logika secara efektif, seperti yang dimiliki oleh



orang matematikus, saintis, programmer, dan logikus. Termasuk dalam inteligensi tersebut adalah kepekaan pada pola logika, abstraksi, kategorisasi, dan perhitungan. Orang yang memiliki inteligensi ini sangat mudah membuat klasifikasi dan ketegorisasi dalam pemikiran serta cara mereka bekerja. Dalam menghadapi banyak persoalan, dia akan mencoba mengelompokkannya sehingga mudah dilihat mana yang pokok dan mana yang tidak, mana yang berkaitan antara satu dan yang lain, serta mana yang merupakan persoalan lepas. Maka dari itu dia tidak pernah merasa kebingungan.

#### **c. *Inteligensi ruang visual***

Inteligensi ruang visual atau sering juga disebut inteligensi ruang (*spatial intelligence*) adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang visual secara tepat, seperti yang dimiliki oleh para pemburu, arsitek, navigator, dan ekorator. Termasuk di dalamnya adalah kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda secara tepat, melakukan perubahan suatu benda dalam pikirannya dan mengenali perubahan itu, menggambarkan suatu hal/benda dalam pikiran dan mengubahnya dalam bentuk nyata, serta mengungkapkan data dalam suatu grafik. Juga kepekaan terhadap keseimbangan, relasi, warna, garis, bentuk, dan ruang.

#### **d. *Inteligensi kinestetik-badani***

*Inteligensi kinestetik-badani*, menurut Gardner, adalah kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan seperti ada pada aktor, atlet, penari, pemahat, dan ahli bedah. Dalam inteligensi ini termasuk keterampilan koordinasi dan fleksibilitas tubuh. Siswa yang memiliki inteligensi ini biasanya suka menari, olahraga, dan suka bergerak. Siswa ini biasanya tidak suka diam, ingin selalu menggerakkan tubuhnya.

#### **e. *Inteligensi musikal***

Gardner menjelaskan *inteligensi musikal* sebagai kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati bentuk-bentuk musik dan suara. Di dalamnya termasuk kepekaan akan ritme, melodi, dan intonasi; kemampuan memainkan alat musik; kemampuan menyanyi; kemampuan untuk mencipta lagu; kemampuan untuk menikmati lagu, musik, dan nyanyian.

#### **f. *Inteligensi interpersonal***

Yang dimaksud dengan *inteligensi interpersonal* adalah kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, temperamen orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara, isyarat dari orang lain juga termasuk dalam inteligensi ini. Secara umum inteligensi interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Inteligensi ini banyak dimiliki oleh para komunikator, fasilitator, dan penggerak massa.

#### **g. *Inteligensi intrapersonal***

*Inteligensi intrapersonal* adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan akan diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptatif berdasar pengenalan diri itu. Termasuk dalam inteligensi ini adalah kemampuan berefleksi dan keseimbangan diri. Orang dengan inteligensi ini punya kesadaran tinggi akan gagasan-gagasannya, dan mempunyai kemampuan untuk mengambil keputusan pribadi. Ia sadar akan tujuan hidupnya. Ia dapat mengatur perasaan dan emosinya sehingga kelihatan sangat tenang, ia dapat berkonsentrasi dengan baik.

#### ***h. Inteligensi lingkungan***

Gardner menjelaskan *inteligensi lingkungan* sebagai kemampuan seseorang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat membuat distingsi konsekuensial lain dalam alam natural; kemampuan untuk memahami dan menikmati alam; dan menggunakan kemampuan itu secara produktif dalam berburu, bertani, dan mengembangkan pengetahuan akan alam. Siswa yang memiliki inteligensi ini akan senang bila ada acara di luar sekolah, seperti berkemah bersama di pegunungan, karena dia karna menikmati keindahan alam.

#### ***i. Inteligensi eksistensial***

Inteligensi eksistensial ini lebih menyangkut kepekaan dan kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia. Orang tidak puas hanya merima keadaannya, keberadaannya secara otomatis, tetapi mencoba menyadarinya dan mencari jawaban yang terdalam. Anak yang berinteligensi ini akan mempersoalkan keberadaannya di tengah alam raya yang besar ini.

### ***SIMPULAN***

Di dalam belajar bahasa akan bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam suatu peristiwa pembelajaran. Kalau dihubungkan dengan intelegensi ganda setiap pebelajar dengan menerapkan unsur SAVI itu, maka dapat dikatakan bahwa penerapan SAVI sudah termasuk di dalamnya penerapan kesembilan inteligensi yang dikemukakan oleh Howard Gardner tersebut. Nantinya pebelajar sendirilah yang lebih banyak mengkonstruksi (membentuk) lebih lanjut pengetahuan yang mereka pelajari tersebut. Pendekatan SAVI ini sangat baik jika diterapkan untuk pengajaran bahasa (terutamanya bahasa kedua) untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal, sehingga *output* yang dihasilkan sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan.

### ***DAFTAR PUSTAKA***

- Astuti, Rahman. (2002). *Accelerated Learning Handbook (terjemahan buku Dave Maier)*. Bandung: Kaifa.
- Blair, RW. Ed. (1982). *Innovative Approaches to Language Teaching*. Rowley: Newbury House Publishers, Inc.

- Bloom, B.S. (Ed.). (1977). *Taxonomy of Educational Objectives: the Classification of Educational Goals; Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Bogdan, Robert., Biklen, Sari. (1982). *Qualitative Research for Education an Introduction to Theory and Methods*. USA: Allin and Bacon,inc.
- Brookes, J. (1995). *Training and Development Competence: A Practical Guide*. London: Kogan Page.
- Brown, H.D. (1994). *Principles of Language Learning and Teaching*. London: Prentice-Hall, Inc.
- Brown, H.D. (1994a). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. London: Prentice-Hall, Inc.
- Brown, J.D. (1995). *The Elements of Language Curriculum*. NY: Heinle Pub.
- Dick, Walter.,& Carey, Lou. (1985). *The Systematic Design of Instruction*. USA: Scott, Foresman and Company.
- Gall,D.,Gall,P.,& Borg, L. (2003). *Educational Research an Introduction*. USA; Pearson Education Inc.
- Puskur Balitbang Depdiknas. (2001). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta.
- Rahmat, Dj. (1985). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Raka Joni, T. (1983). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: P3LPTK.
- Stern, H.H. (1986). *Fundamental Concepts of Language Teaching*. Oxford University Press.
- Suparno, P. at.al. (2003). *Reformasi Pendidikan: Sebuah Rekomendasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suparno, Paul. (1997). *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta. Kanisius.
- Suparno, Paul. (2004). *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta. Kanisius.
- Suparno, Paul. (2007). *Pendekatan Belajar*. [www.google.com](http://www.google.com)
- Tarigan, H.G. (1993). *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. (1995). *Menulis: Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.