

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUAL*) DENGAN MEDIA *HIDE* DAN *SEEK PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Rejosari 1 Bandongan TA 2018/2019)

SKRIPSI



Oleh:

Ana Puspitasari
15.0305.0209

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUAL*) DENGAN MEDIA *HIDE DAN SEEK PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Rejosari 1 Bandongan TA 2018/2019)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUAL*) DENGAN MEDIA *HIDE* DAN *SEEK PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Rejosari 1 Bandongan TA 2018/2019)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Studi
Pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Ana Puspitasari
15.0305.0209

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUAL) DENGAN MEDIA HIDE AND SEEK PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas V SDN Rejosari 1 Bandongan TA 2018/2019)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



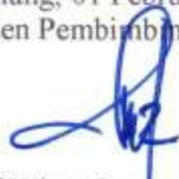
Oleh:
Ana Puspitasari
15.0305.0209

Dosen Pembimbing I



Hermaty, M.Si.
NIK. 09820604

Magelang, 01 Februari 2019
Dosen Pembimbing II



Arif Wiyat Purnanto, M.Pd.
NIK. 168808157

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUAL) DENGAN MEDIA HIDE AND SEEK PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Rejosari 1 Bandongan TA 2018/2019)**

Oleh:
Ana Puspitasari
15.0305.0209

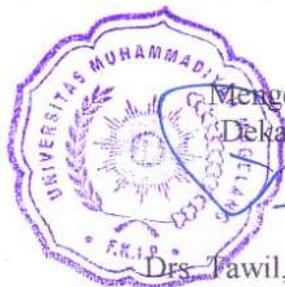
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Jum'at
Tanggal : 08 Februari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Hermahayu, M.Si. : (Ketua/Anggota) (.....)
2. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd : (Sekretaris/Anggota) (.....)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si : (Anggota) (.....)
4. Tria Mardiana, M.Pd. : (Anggota) (.....)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PENYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Ana Puspitasari
N.P.M : 15.0305.0209
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, Vizualization, Intellectual)* dengan Media *Hide dan Seek Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Magelang, 08 Januari 2019

buat pernyataan



Ana Puspitasari
15.0305.0209

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya bersama setiap kesulitan ada kemudahan.

(Q.S Al-Insyirah ayat 6)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT,

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta yang selalu menyayangi dan senantiasanya mendo'akanku.
2. Almamaterku Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY,
VISUALIZATION, INTELLECTUAL) DENGAN MEDIA HIDE AND SEEK
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Rejosari 1 Bandongan TA 2018/2019)

Ana Puspitasari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI (Somatik, Auditori, Visual, Intelektual) terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Rejosari 1 Bandongan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan model *one group pretest posttest*. Variabel bebas penelitian yaitu model pembelajaran SAVI dengan media *Hide dan Seek Puzzle* (X) dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPA (Y). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan yang berjumlah 22 siswa. Teknik sampling menggunakan sampling jenuh atau total sampling. Data dikumpulkan menggunakan soal tes. Analisis data menggunakan uji t (*paired-sample t-test*) dengan bantuan *SPSS for windows versi 23.0*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis uji t dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan analisis dan pembahasan, nilai rata-rata *posttest* keseluruhan responden setelah diberikan perlakuan meningkat dari nilai rata-rata *pretest* 61,82 menjadi 83,77. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran SAVI dengan media *Hide dan Seek Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

Kata Kunci: Model Pembelajaran SAVI dengan media *Hide dan Seek Puzzle*, Hasil Belajar IPA.

**THE EFFECT OF SAVI LEARNING MODEL (SOMATIC, AUDITORY,
VISUALIZATION, INTELLECTUAL) WITH HIDE DAN SEEK PUZZLE
MEDIA TO IPA LEARNING RESULTS**

(Research on Class V Students of SD Rejosari 1 Bandungan 2018/2019))

Ana Puspitasari

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the SAVI learning model (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) to learning results on grade V students of Rejosari Primary School 3 Bandungan.

This research method is pre-experimental designs with one group pretest posttest models. The independent variable of the study is the SAVI learning model with the Hide dan Seek Puzzle (X) media and the dependent variable is the science learning outcomes (Y). The research subjects were 22 fifth grade students of Rejosari 1 Bandungan Public Elementary School. The sampling technique uses saturated sampling or total sampling. Data collected using test questions. Data analysis using paired-sample t-test by SPSS for Windows version 23.0.

The results of this research shows SAVI learning model had a positive effect to student learning outcomes in science subjects. This is evidenced from the results of the paired-sample t-test analysis with a significance value of $0,000 < 0,05$. Based on the results of the analysis and discussion, the average value of the overall posttest of respondents after being given treatment increased from the average value of pretest 61.82 to 83.77. The results of this research can be concluded that the use of SAVI learning model with the Hide dan Seek Puzzle media has a significant effect on the improvement of science learning outcomes.

Keywords: SAVI Learning Model with Hide dan Seek Puzzle media, Science Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, Vizualization, Intellectual)* dengan Media *Hide dan Seek Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA “ pada siswa kelas V SD Negeri Rejosari dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
3. Ari Suryawan, M.Pd. Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberi izin dan arahan sehingga dapat terselesaikannya penyusunan skripsi.
4. Hermahayu, M.Si. Dosen Pembimbing I dan Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
5. Habib Maburr, S.Pd.SD. Kepala Sekolah dan Asfar, S.Pd.SD. Wali kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan yang telah memberi ijin dan membantu penulis dalam melaksanakan pelaksanaan penelitian.

6. Semua Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu melancarkan penulis menyelesaikan skripsi.
7. Rekan-rekan mahasiswa Progam Studi PGSD FKIP angkatan 2015, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran yang bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya.

Magelang, Januari 2019
Penulis

Ana puspitasari
15.0305.0209

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENEGAS	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PENYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Masalah	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Hasil Belajar IPA	8
1. Pengertian Hasil Belajar IPA.....	8
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA	11
3. Fungsi Hasil Belajar IPA	13
4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA	14
B. Model Pembelajaran <i>SAVI</i> berbantuan Media <i>Hide dan Seek Puzzle</i>	15
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>SAVI</i>	15

2.	Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI.....	16
3.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SAVI.....	17
4.	Media <i>Hide dan Seek Puzzle</i>	19
C.	Pengaruh Model Pembelajaran SAVI dengan media <i>Hide dan Seek Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar IPA	20
D.	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	22
E.	Kerangka Berfikir.....	24
F.	Hipotesis.....	25
BAB III	METODE PENELITIAN.....	27
A.	Rancangan Penelitian	27
B.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	28
C.	Definisi operasional variabel penelitian.....	29
D.	Subjek Penelitian.....	30
E.	Setting Penelitian.....	30
F.	Metode pengumpulan data	31
G.	Instrumen Penelitian.....	32
H.	Validitas dan Reabilitas.....	32
I.	Prosedur penelitian	37
J.	Metode analisis Data	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN.....	41
A.	Hasil Penelitian	41
1.	Deskripsi Pelaksanaan	41
2.	Deskripsi Data Penelitian.....	48
3.	Perbandingan Hasil <i>Pretest dan Posttest</i>	51
4.	Uji Prasyarat	52
5.	Uji Hipotesis	55
B.	Pembahasan.....	56
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	59
A.	Simpulan.....	59
B.	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61

LAMPIRAN	63
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan Model Pembelajaran <i>SAVI</i> , dengan Model Pembelajaran <i>SAVI</i> Berbantuan Media <i>Hide dan Seek Puzzle</i>	22
Tabel 2. Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	28
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Soal.....	34
Tabel 4. Kriteria Koefisien Reliabel	36
Tabel 5. Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i>	38
Tabel 6. Data Distribusi Hasil <i>Pretest</i>	49
Tabel 7. Data Hasil <i>Posttest</i>	50
Tabel 8. Perbedaan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	51
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas dengan <i>Shapiro Wilk</i>	53
Tabel 10. Uji Homogenitas	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 2. Hasil Reabilitas	36
Gambar 3. Data Distribusi Hasil <i>Pretest</i>	49
Gambar 4. Data Distribusi Hasil <i>Posttest</i>	51
Gambar 5. Perbandingan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	52
Gambar 6. Hasil Normalitas dengan <i>Shapiro-Wilk</i>	53
Gambar 7. Hasil Uji Homogenitas dengan <i>Levene Statistic</i>	54
Gambar 8. Hasil Uji Hipotesis dengan Uji t (<i>Paired-sample t-test</i>).....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	64
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	65
Lampiran 3. Uji Coba Soal.....	66
Lampiran 4. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	67
Lampiran 5. Validitas Materi Ajar	73
Lampiran 6. Validasi LKS	77
Lampiran 7. Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80
Lampiran 8. Validasi Soal <i>pretest-Posttest</i>	83
Lampiran 9. Surat Keterangan Validator	84
Lampiran 10. Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	86
Lampiran 11. Soal <i>Try Out</i>	87
Lampiran 12. Hasil Validitas Uji Coba Soal.....	94
Lampiran 13. Soal Evaluasi	95
Lampiran 14. Silabus	105
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	106
Lampiran 16. Kisi-kisi Materi Ajar.....	130
Lampiran 17. Materi Ajar	139
Lampiran 18. Lembar Kerja Siswa (LKS)	156
Lampiran 19. Hasil <i>Pretest dan Posttest</i>	190
Lampiran 20. Hasil Analisis Statistika.....	191
Lampiran 21. Dokumentasi.....	193
Lampiran 22. Buku Bimbingan Penulisan Skripsi.....	194

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran pokok di jenjang pendidikan Sekolah Dasar. IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang lingkungan alam beserta isinya yang diperoleh dari kegiatan sistematis dan ilmiah. Tujuan adanya IPA di jenjang SD/MI yaitu untuk mengembangkan potensi kognitif siswa terkait dengan alam, mengembangkan keterampilan proses dalam melakukan kegiatan ilmiah serta menumbuhkan sikap ilmiah siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adanya IPA di SD/MI juga dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Samatowa, 2011:6). Membentuk siswa yang cerdas dalam memahami ilmu alam, terampil dalam kegiatan ilmiah dan mempunyai sikap yang berkarakter memerlukan langkah awal sejak dini sehingga IPA perlu dikenalkan dan diajarkan mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pengalaman belajar secara langsung. Pembelajaran seperti observasi dan mencoba sendiri dapat membantu siswa memperoleh pemahaman tentang alam lebih mendalam. Pembelajaran IPA di SD mengarahkan siswa untuk mengenal, menanamkan kebiasaan untuk berfikir dan berperilaku ilmiah secara kritis dan mandiri di saat proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Salah satu indikator dari pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung yaitu pembelajaran yang menjadikan siswanya sebagai subjek atau lebih mengarah kepada pembelajaran *Student Center*. Contoh kegiatannya yaitu

observasi, diskusi, eksperimen dan lain sebagainya.

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari peran guru dalam menentukan pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang baik harus sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat membantu siswa dalam belajar (Fathurrohman, 2015:32). Pengertian tersebut dapat dipahami bahwa proses pembelajaran harus didesain/direncanakan sedemikian rupa untuk mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut karena daya tangkap siswa bervariasi, ada siswa yang daya tangkap penglihatan lebih kuat, ada juga daya pendengaran yang lebih kuat dan ada pula yang lebih kuat menangkap bila ia mengalami langsung pembelajaran, maka perlu adanya variasi model pembelajaran yang digunakan.

Banyak ragam model yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar salah satunya model pembelajaran *SAVI*. Model pembelajaran *SAVI* menekankan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dengan menggabungkan gerak fisik dan aktivitas intelektual serta mengarahkan siswa dalam mencari berbagai alternatif informasi dari berbagai sumber yang diperolehnya melalui panca indra (Indrawan, dkk, 2018:61) Teori pembelajaran *somatic, auditory, visualization, dan intellectual (SAVI)* menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indra, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda (Taneo, 2016:17). Berdasarkan dua pendapat di atas maka dapat dipahami bahwa model pembelajaran *SAVI*

merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menggunakan sebanyak mungkin panca indra dan intelektual yang dimiliki untuk mendapatkan dan mengolah informasi baru yang diperoleh.

Selain penggunaan model pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan model dan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar siswa memperoleh hasil belajar yang optimal (Arsani, dkk, 2017:5). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Adanya media, juga dapat menyamakan persepsi, menarik perhatian dan mempermudah penyampaian informasi. Media dapat berupa cetak maupun non cetak. Pembelajaran yang telah didesain dengan memperhatikan berbagai aspek penting dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna

Berdasarkan observasi di SD Negeri Rejosari 1 Bandongan pada 28 September 2018 berkaitan dengan pembelajaran IPA di kelas V. Data yang diperoleh yaitu proses pembelajaran telah dilaksanakan dengan beberapa metode seperti demonstrasi dengan menggunakan gambar dan ceramah. Pembelajaran tersebut dianggap belum dapat melibatkan keaktifan siswa secara optimal, selain itu tidak semua siswa mempunyai gaya belajar visual yang tinggi karena setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa cenderung bosan dan memilih mengobrol dengan temannya sehingga mempengaruhi hasil

pembelajaran IPA yang belum optimal. Terbukti dari hasil ulangan yang diperoleh siswa masih dibawah KKM yaitu rata-rata nilai IPA 70 dengan nilai tertinggi 81 dan nilai terendah 50, sehingga pembelajaran belum dapat dikatakan sepenuhnya berhasil. Upaya yang telah dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan hasil belajar tersebut antara lain dengan melakukan remedial, dan memberi Pekerjaan Rumah (PR), namun usaha yang telah dilakukan belum membuahkan hasil yang optimal maka perlu dicarikan solusi lain agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi masalah atau kendala yang ada saat proses pembelajaran.

Fakta tersebut di atas, menggugah peneliti untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* pada mata pelajaran IPA kelas V. Penulis menawarkan model pembelajaran SAVI karena memiliki kelebihan antara lain meningkatkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* cocok digunakan dalam pembelajaran IPA. Penggunaan model pembelajaran SAVI dapat mengoptimalkan seluruh panca indra secara langsung sehingga siswa tidak hanya diam mendengarkan saja, tetapi akan terlibat aktif dengan aktivitas yang menggerakkan seluruh indranya sehingga cocok untuk semua gaya belajar siswa. Dengan adanya media *Hide dan Seek Puzzle* akan

menambah antusias siswa dalam memecahkan masalah dengan beberapa cara dalam memasang potongan-porongan *puzzle*. Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan mengakibatkan pemahaman yang didapat lebih mendalam dan hasil belajar IPA yang optimal.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas V di SD Negeri Rejosari 1 Bandongan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya variasi model dan media pembelajaran dalam proses mengajar sehingga siswa cenderung kurang tertarik dan kurang aktif saat proses pembelajaran.
2. Hasil belajar IPA siswa kelas V masih didominasi oleh siswa yang belum mencapai KKM atau hasil belajar IPA kelas V SD Rejosari 1 Bandongan belum merata.
3. Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* belum pernah dilakukan saat proses pembelajaran IPA di SD Negeri Rejosari 1 Bandongan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar IPA dengan menerapkan Model pembelajaran *SAVI*

berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* pada materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya pada kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, fokus permasalahan yang hendak diteliti yaitu: Apakah Model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan?.

E. Tujuan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yaitu: mengetahui pengaruh Model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas V di SD Negeri Rejosari 1 Bandongan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis bagi segenap pihak yang bersangkutan.

1. Manfaat Teoritis

- a. Kajian Penelitian tentang pembelajaran dengan Model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* ini bisa menjadi bahan diskusi dalam perkuliahan Ilmu Pengetahuan Alam khususnya dalam perkuliahan Perguruan Guru Sekolah Dasar.
- b. Penelitian ini sebagai bahan penelitian relevan untuk penelitian-penelitian sebidang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah. Memberikan masukan kepada kepala sekolah untuk mengembangkan program peningkatan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam supaya tujuan sekolah tercapai.
- b. Bagi Guru. Memberikan masukan bagi guru untuk pengembangan pembelajaran dengan Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* dalam proses belajar mengajar IPA sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.
- c. Bagi Siswa. Membantu siswa untuk mengembangkan potensi dalam memecahkan masalah yang ada di sekitar dan mampu berfikir kritis.
- d. Bagi Dinas. Menjadi masukan untuk kebijakan untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam tingkat sekolah dasar khususnya di kota Magelang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar IPA

Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang (Solihatin, 2012: 6). Hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar (Ahmad, 2016: 5). Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh oleh pembelajar setelah mengalami pengalaman proses belajar.

Hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, jawaban, reaksi, organisasi, penilaian, dan internalisasi. Ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, keterampilan kompleks dan keterampilan ekspresif dan interpretatif. Adanya hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Setiap mata pelajaran perlu diketahui tingkat keberhasilannya tidak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran di jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar bersifat memberi pengetahuan melalui kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung bagi siswa, karena IPA mempelajari tentang lingkungan alam beserta isinya yang berkaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar IPA dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai setelah mengalami proses belajar IPA yang meliputi perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa sesuai tujuan pendidikan. Hasil belajar IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ranah kognitif. Adapun penjelasan terkait ranah kognitif serta indikator hasil belajar kognitif yaitu (Sudjana, 2013: 22):

1. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menghendaki siswa dapat mengenali atau mengetahui. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu siswa mengidentifikasi, menjodohkan, memberi nama, menunjukkan dan lain sebagainya.
2. Pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan untuk menangkap makna dari materi atau informasi yang disajikan. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu siswa menjelaskan, merangkum, menguraikan, mengubah, memberi contoh dan lain sebagainya.
3. Penerapan (*application*) yaitu kemampuan siswa menggunakan ide-ide, metode, teori dalam situasi baru dan kegiatan lainnya yang berhubungan dengan kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari

dalam situasi baru dan konkret. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu mendemonstrasikan, memecahkan, mengerjakan, menghubungkan dan lain sebagainya.

4. Analisis (*analysis*) yaitu kemampuan untuk memecahkan suatu materi, informasi atau data sesuai dengan komponen atau unsurnya. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu memisahkan, membagi, menggambarkan, menghubungkan, membuat skema dan lain sebagainya.
5. Sintesis (*synthesis*) yaitu kemampuan merangkum berbagai komponen atau unsur sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu menciptakan, merancang, mengarang, mendesain, membuat pola, menyimpulkan dan lain sebagainya.
6. Evaluasi (*evaluation*) yaitu kemampuan untuk membuat keputusan penilaian atau evaluasi terhadap suatu hal. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu membandingkan, mengkritik, membedakan, menyokong, menolak, memberikan argumentasi dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ranah kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang diawali dari mengenali sampai pada kemampuan menggabungkan beberapa ide, gagasan atau prosedur yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah. Ranah kognitif mengungkapkan tentang kegiatan mental yang terdiri dari enam aspek

yaitu 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) penerapan, 4) sistesis, 5) analisis dan 6) evaluasi.

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPA ranah kognitif pada materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya. Adapun standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yaitu 3.1 mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hasil belajar IPA ranah kognitif dapat diketahui, menggunakan evaluasi berupa tes tertulis. Tes tertulis merupakan salah satu alat untuk mengukur hasil belajar siswa yang terdiri dari serangkaian soal, pertanyaan atau tugas secara tertulis dan jawaban yang diberikan secara tertulis juga.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA antara lain (Slamet: 2010:54):

a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seorang pembelajar yang dapat mempengaruhi prestasi yang didapatnya.

Contoh faktor intern antara lain:

1) Perhatian. Perhatian adalah keaktifan yang tertuju pada objek.

Hasil belajar yang baik akan diperoleh jika siswa memperhatikan materi yang disampaikan.

2) Minat. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Adanya minat

siswa terhadap pembelajaran akan berpengaruh terhadap perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga akan berdampak terhadap hasil belajar.

- 3) Bakat. Bakat adalah kemampuan dalam belajar yang dapat dilihat setelah belajar dan berlatih. Setiap siswa memiliki bakat yang berbeda-beda.
- 4) Motivasi. Motivasi merupakan pendorong atau penggerak dalam mencapai suatu tujuan. Motivasi diperlukan saat belajar sehingga siswa dapat memusatkan perhatian terhadap pembelajaran.
- 5) Kematangan. Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang. Dimana alat-alat tubuh sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- 6) Kesiapan. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan akan timbul jika berhubungan dengan kematangan.
- 7) Gaya belajar. Gaya belajar yaitu cara siswa untuk beraksi dengan menggunakan perangsang-perangsang yang diterimanya dalam proses belajar. Tiga macam gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan kinestetik. (De Porter dalam Muanifah, 2018:395)

b. Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari luar diri seorang pembelajar. Contoh faktor ekstern antara lain:

- 1) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga
- 2) Faktor sekolah. Sekolah mempunyai pengaruh terhadap belajar yang mencakup metode mengajar, kurikulum, teman di sekolah, waktu sekolah, keadaan gedung, tugas rumah dan lain sebagainya.
- 3) Faktor masyarakat. Masyarakat mempunyai pengaruh belajar berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh diri siswa sendiri akan tetapi juga dipengaruhi oleh faktor luar, sehingga guru perlu mempertimbangkan faktor-faktor tersebut saat merencanakan maupun melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

3. Fungsi Hasil Belajar IPA

Hasil belajar siswa mencerminkan keberhasilan atau kegagalan pembelajaran yang telah dilakukan. Fungsi hasil belajar antara lain: membantu mengelompokkan tujuan-tujuan khusus, memberi informasi

kepada orang tua tentang keberhasilan siswa, mencerminkan kualitas suatu sekolah, memudahkan dalam pengurutan dan pembagian pembelajaran, mempermudah saat membuat perencanaan kondisi internal dan eksternal belajar yang diberlakukan sehingga belajar menjadi sukses serta sebagai pedoman untuk memperbaiki pembelajaran kedepannya (Arikunto, 2009: 7).

4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya dengan memperhatikan prinsip-prinsip belajar itu sendiri. Memenuhi prinsip-prinsip belajar dilakukan dengan cara misalnya menggunakan metode dan media yang menarik sesuai dengan materi dan keadaan siswa, sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar dengan aktif tanpa paksaan dan tanpa merasakan kejenuhan saat belajar.

Jeans Piaget mengemukakan belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan kognitif yang berbeda misalnya perkembangan kognitif tahap sensori motor terjadi pada usia 0-2 tahun, pra operasional usia 2-7 tahun, operasional konkret usia 7-11 tahun dan operasional formal usia > 11 tahun (Dahar, 2011:136). Keberhasilan hasil belajar juga dipengaruhi oleh keaktifan siswa saat proses belajar, maka siswa hendaknya diberi kesempatan untuk menggunakan semua panca inderanya saat proses belajar. Suatu materi jika disajikan lebih dari satu cara maka akan lebih mudah ditangkap dan diingat.

Menurut Tukiran (2014:1) cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui beberapa cara antara lain meningkatkan bekal awal siswa baru, meningkatkan kompetensi guru, meningkatkan isi kurikulum, meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai dan menyediakan sarana belajar.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat diketahui bahwa banyak cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa, misalnya dengan memperhatikan prinsip-prinsip belajar yang mencakup penggunaan model, metode, media, memperhatikan kematangan siswa, memperhatikan peningkatan kompetensi guru dan lain sebagainya.

B. Model Pembelajaran SAVI berbantuan Media *Hide dan Seek Puzzle*

1. Pengertian Model Pembelajaran SAVI

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua panca indra yang dimiliki siswa. SAVI yaitu kependekan dari *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, dan *Intellectual* (Ngalimun, 2016 : 234).

- 1) *Somatic*/somatis bermakna gerakan tubuh (*hands-out*), aktivitas fisik di mana belajar dengan mengalami dan melakukan.
- 2) *Auditory*/auditori bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.

- 3) *Visualization/Visual* bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media, dan alat peraga.
- 4) *Intellectual/Intelektual* bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SAVI berarti pembelajaran yang melibatkan aktivitas secara fisik dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin untuk membantu siswa dalam menangkap materi yang diajarkan. Siswa yang belajar dengan melakukan banyak kegiatan fisik saat proses belajar seperti melihat, mendengar, merasakan, berfikir dan kegiatan lainnya untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan akan membuat penguasaan hasil belajar siswa menjadi lebih mantap.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI

Menurut Shoimin langkah-langkah model pembelajaran SAVI sebagai berikut (dalam Kurnianti, 2016: 8):

1) Tahap persiapan

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk belajar. keterampilan guru dalam memotivasi siswa sangat diperlukan untuk

memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan dilaksanakan sehingga siswa siap mengikuti pembelajaran.

2) Tahap penyampaian

Tahap ini mempunyai tujuan untuk membantu siswa menemukan materi belajar yang baik dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui kegiatan yang melibatkan panca indra.

3) Tahap pelatihan

Tahap ini guru membantu siswa untuk mengintegrasikan dan memadukan pengetahuan atau keterampilan baru dengan berbagai cara. Tahap pelatihan bertujuan agar siswa mampu mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru secara optimal.

4) Tahap penampilan

Tahap ini membantu siswa menerapkan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar terus meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka langkah pembelajaran *SAVI* meliputi: tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan dan tahap penampilan. Tahapan/sintaks model pembelajaran *SAVI* memudahkan guru dalam merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *SAVI*

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *SAVI* (Shoimin, 2014) sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *SAVI*
 - a) Meningkatkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
 - b) Ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari lebih kuat, karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.
 - c) Suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar.
 - d) Memupuk kerja sama, dan diharapkan siswa yang lebih pandai dapat membantu siswa lain yang kurang pandai.
 - e) Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.
 - f) Mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotor siswa.
 - g) Memaksimalkan konsentrasi siswa.
 - h) Siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat.
 - i) Melatih siswa untuk terbiasa berfikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.
- 2) Kekurangan model pembelajan *SAVI*
 - a) Membutuhkan waktu yang cukup lama bila siswa kurang aktif, sehingga perlu adanya inovasi agar menarik perhatian siswa.
 - b) Membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran.
 - c) Banyak guru yang belum mengetahui model pembelajaran *SAVI*

4. Media *Hide dan Seek Puzzle*

Media pelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2014). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar atau alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi. Manfaat adanya media pembelajaran antara lain (Sadiman, dkk. 2012:16):

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu dan daya indra
- 3) Mengatasi sikap pasif siswa
- 4) Menyamakan persepsi
- 5) Menarik perhatian siswa

Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar serta dapat mengatasi permasalahan umum yang terjadi misalnya sikap siswa yang pasif.

Terdapat dua jenis media dalam pembelajaran yaitu media visual dan audio visual (Wati, 2016: 4). Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Misalnya peta, gambar dan lain sebagainya. Media audio visual merupakan media yang menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Misalnya film.

Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media *Hide dan Seek Puzzle*. Media tersebut termasuk jenis media visual karena hanya dapat menampilkan gambar, warna dan bentuk dalam penyajiannya. Media *Hide dan Seek Puzzle* memiliki beberapa manfaat antara lain dapat membantu siswa belajar memecahkan masalah dengan mencoba beberapa cara dalam memasang kepingan potongan *puzzle*, sehingga siswa dilatih untuk berfikir kreatif, meningkatkan keterampilan kognitif, melatih nalar dan daya ingat siswa. Media *Hide dan Seek Puzzle* juga membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan suatu masalah.

Cara penggunaan media *Hide dan Seek Puzzle* tersebut yaitu dengan meletakkan bagian *puzzle* yang penuh pada soal kemudian siswa mengambil bagian *puzzle* satu persatu dan memasangkan pada jawaban yang benar dan tepat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas fisik dan intelektual dengan bantuan media *Hide dan Seek Puzzle*, sehingga membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan yang melibatkan seluruh panca indranya.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *SAVI* dengan media *Hide dan Seek Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Penerapan model pembelajaran *SAVI* menekankan agar siswa menggunakan sebanyak mungkin panca indranya saat proses pembelajaran. Model pembelajaran *SAVI* sesuai dengan karakteristik IPA, yakni memberikan pengalaman langsung kepada siswa, sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi dan memahami materi dengan daya serap yang dimilikinya. Pada hakikatnya setiap siswa mempunyai daya serap yang berbeda, ada yang daya serap pendengarannya baik, ada yang daya serap visualnya baik dan ada juga daya serap kinestetiknya yang baik. Penerapan model *SAVI* dalam pembelajaran diharapkan agar materi yang disampaikan dapat ditangkap oleh beragam gaya belajar yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran berubah dari *teacher center* menjadi *student center*.

Pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide and Seek Puzzle* dapat merangsang siswa untuk aktif saat pembelajaran. Keaktifan siswa saat pembelajaran akan membuat materi yang diperoleh lebih mendalam sehingga pada akhirnya penggunaan model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* akan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA khususnya ranah kognitif.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri misalnya model pembelajaran *SAVI*. Meskipun memiliki kekurangan tetapi peneliti berusaha untuk memadukan model pembelajaran *SAVI* dengan media *Hide dan Seek Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan. Berikut perbedaan model

pembelajaran SAVI, dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle*.

Tabel 1.
Perbedaan Model Pembelajaran SAVI, dengan Model Pembelajaran SAVI
Berbantuan Media *Hide dan Seek Puzzle*

Fase	Model Pembelajaran SAVI	Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media <i>Hide dan Seek Puzzle</i>
1) Tahap persiapan	- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran - Memotivasi siswa	- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran - Memotivasi siswa
2) Tahap penyampaian	- Guru menyampaikan materi secara rinci	- Guru menyampaikan materi secara rinci
3) Tahap pelatihan	- Guru memberikan permasalahan yang harus dipecahkan	- Melalui media <i>Hide dan Seek Puzzle</i> membantu siswa dalam memecahkan masalah
4) Tahap penampilan	- Guru melakukan evaluasi misalnya membahas jawaban soal dengan siswa maju kedepan menyampaikan jawabannya. - Guru guru memberi penguatan - Guru dan siswa menyimpulkan materi	- Guru melakukan evaluasi misalnya membahas jawaban soal dengan siswa maju kedepan menyampaikan jawabannya. - Guru guru memberi penguatan - Guru dan siswa menyimpulkan materi

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh Ramadhani (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI dan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Cahaya Pada Siswa Kelas V SDN Ngadirejo Kota Kediri”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Sequential Explanatory*. Pada penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap hasil

belajar IPA materi sifat-sifat cahaya. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis dengan menggunakan anava yaitu $F_{hitung} 3,772 > F_{tabel} 3,49$.

Penelitian yang dilakukan oleh Ginting dan Hermansyah (2012) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) Berbantuan Media Komputer untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kimia Fisika II”. Desain penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas. Pada penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan proses sebesar 88,54% hingga pada siklus terakhir meningkat menjadi 90-91%. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dalam ranah psikomotor.

Penelitian yang serupa juga oleh Kusumawati dan Gunansyah tahun (2014) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini menunjukkan peningkatan keterampilan pemecahan masalah sebesar 70% pada siklus 1, siklus 2 sebesar 77% dan 85 % pada siklus 3. Meningkatkan aktivitas siswa sebesar 72,5% pada siklus 1, 78,75% pada siklus 2 dan 85% pada siklus 3.

Penelitian yang dilakukan oleh Arsani, Suari dan Kusmaryatni tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI berbantuan Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV”. Desain penelitian tersebut menggunakan *Quasi Eksperimen*. Pada penelitian ini terdapat pengaruh model SAVI terhadap peningkatan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang ditunjukkan dengan $t_{hitung} (8,533) > t_{tabel} (2,000)$

dengan rata-rata kelompok eksperimen 21, 324 dan kelompok kontrol sebesar 14,313.

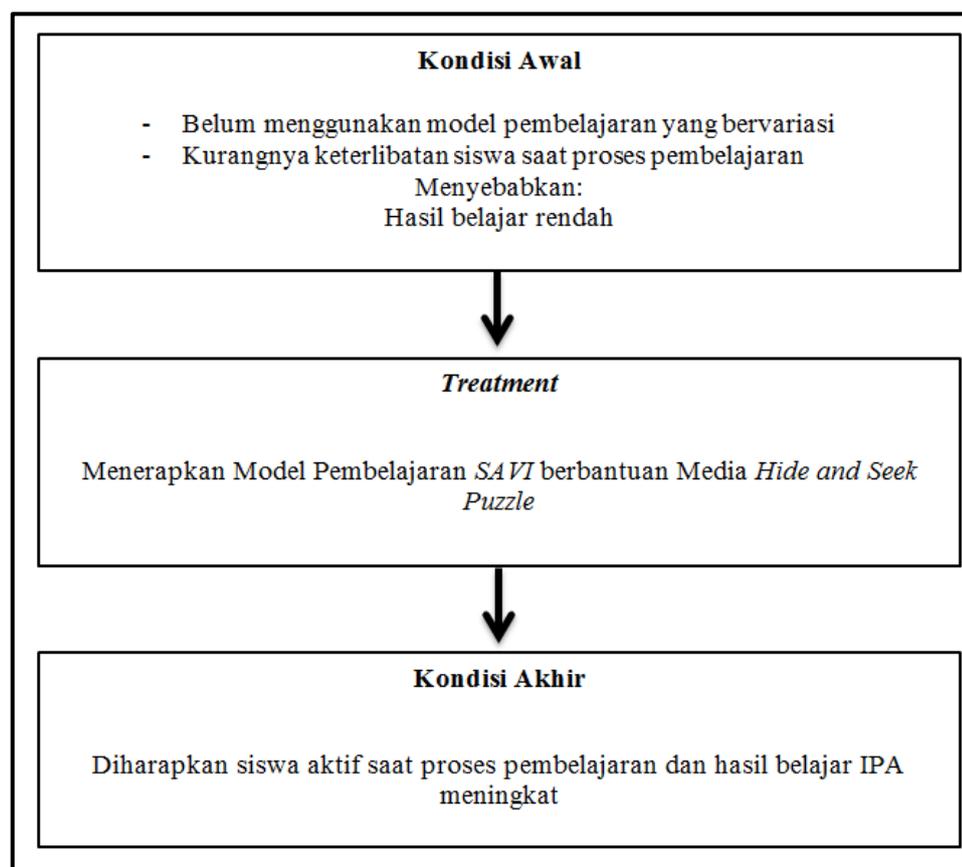
Berdasarkan beberapa penelitian di atas maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun penelitian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu lebih berfokus pada hasil belajar ranah kognitif dengan model pembelajaran SAVI berbantuan Media *Hide dan Seek Puzzle*.

E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti perlu memaparkan kerangka berfikir. Kondisi awal pada proses pembelajaran di SD Negeri Rejosari 1 Bandongan belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi serta belum mengoptimalkan keterlibatan siswa sehingga hasil belajar IPA yang didapat masih rendah. Hasil belajar IPA dipengaruhi oleh pendekatan, model dan media yang digunakan. Guru dapat memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa dan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar serta dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran SAVI dengan media *Hide dan Seek Puzzle*.

Model pembelajaran SAVI memiliki kelebihan yaitu berfokus gaya belajar siswa yang beragam sehingga siswa didorong untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan media *Hide dan Seek Puzzle* merupakan jenis media visual yang mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran serta

membantu siswa dalam memecahkan masalah. Penerapan model pembelajaran *SAVI* yang dipadukan dengan media *Hide dan Seek Puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di SD Negeri Rejosari 1 Bandongan.



Gambar 1.
Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan yang dapat diuji.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Hipotesis Alternatif (H_a) dan Hipotesis Nol (H_o).

- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Rejosari 1 Bandongan
- H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Rejosari 1 Bandongan

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali Sugiyono (2012: 109). Pendapat tersebut senada dengan pendapat Arikunto (2013: 207) bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian dengan maksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Berdasarkan dua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan dengan cara mengontrol variabel tertentu untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel lain. Tujuan penelitian eksperimen ini adalah mengetahui pengaruh Model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas V.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental*. Pemilihan jenis eskperimen tersebut berdasarkan tidak adanya variabel kontrol (kelas kontrol) dan tidak dipilih secara random, sehingga penelitian dilakukan pada satu kelas saja (kelas eksperimen). Desain yang digunakan yaitu *One group pretest-posttest design*, yang memiliki alur penelitian berupa pemberian *pretest* terlebih dahulu kemudian diberi perlakuan dan diakhir diberi *posttest*. Alur penelitian yang akan dilaksanakan peneliti dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.
Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	posttest
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 : tes tes awal (*pretest*) sebelum menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle*.
 X : perlakuan/ *treatment* pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle*.
 O2 : tes akhir (*posttest*) setelah menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti. Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:60). Variabel berfungsi sebagai pembeda, tetapi juga saling berkaitan dan saling mempengaruhi (Soegeng, 2017:90). Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan sasaran yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

a. Variabel bebas/ independen (X)

Merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya (Sugiyono, 2012:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle*.

b. Variabel terikat/ devenden (Y)

Merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA.

C. Definisi operasional variabel penelitian

- a. Hasil belajar IPA adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa yang berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) setelah mengalami proses belajar IPA pada materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya. Kemampuan yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA ranah kognitif yang meliputi pengetahuan (*knowledge*), dan pemahaman (*comprehension*).
- b. Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas fisik dan pemanfaatan panca indra sebanyak mungkin saat proses pembelajaran. Model tersebut mampu dipadukan dengan media *Hide dan Seek Puzzle* yaitu media visual, dimana siswa mencoba beberapa cara dalam memasang kepingan potongan-potongan *puzzle*. Penerapan Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* yang akan merubah nuansa pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa mampu menangkap dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

D. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan berjumlah 22 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan berjumlah 22 siswa dengan jumlah 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

c. Teknik sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh atau sampling total. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2012:125)

E. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Rejosari 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 2 bulan Januari 2019 tahun ajaran 2018/2019. Kegiatan penelitian dimulai pada tanggal 9 Januari sampai 15 Januari 2019.

F. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2016:100). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes.

Tes merupakan suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur suatu aspek perilaku tertentu (Arifin, 2012: 6-7), sedangkan menurut Basuki (2014: 33) tes adalah alat penilaian yang sistematis, sah, dapat dipercaya dan objek untuk menentukan kecakapan, keterampilan dan tingkat pengetahuan siswa terhadap bahan ajar berupa tugas atau persoalan yang harus diselesaikan oleh seseorang atau sekelompok siswa.

Berdasarkan dua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tes merupakan kumpulan soal atau pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah dilakukan beberapa *treatment* dengan model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2016:101).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes sebagai metode pengumpulan data, sehingga instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini yaitu hasil belajar IPA ranah kognitif pada materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya.

Instrumen tes yang telah dibuat diuji validitas dan reabilitas untuk mengetahui kelayakan instrumen tersebut. Uji instrumen yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji validitas konstruk, uji validitas isi, uji empiris dan uji reabilitas. Instrumen yang telah diperbaiki kemudian diujicobakan pada siswa di sekolah lain dan hasil uji coba dianalisis validitas dan reabilitasnya menggunakan bantuan *SPSS 23.0 for windows*.

H. Validitas dan Reabilitas

Instrumen penelitian yang diuji adalah soal tes hasil belajar IPA. Pelaksanaan uji instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen yang valid dan reabel menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reabel (Sugiyono, 2016: 173). Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas instrumen.

a. Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan memiliki valid tinggi jika hasilnya sesuai dengan kriteria. Pelaksanaan uji validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1) Uji validitas konstruk

Pengujian validitas konstruk adalah pengujian validitas yang menggunakan pendapat ahli (*expert judgment*). Instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya akan dikonsultasikan dengan ahli. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya instrumen yang peneliti gunakan menurut para ahli.

2) Uji validitas isi

Pengujian validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan rancangan instrumen yang telah ditetapkan. Instrumen yang akan dilakukan pengujian yaitu soal tes hasil belajar IPA materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya, sehingga akan dilakukan perbandingan antara isi soal dengan kisi-kisi instrumen soal yang telah ditetapkan.

Uji validitas konstruk dan isi dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*expert judgment*) guna mengetahui layak tidaknya instrumen yang peneliti gunakan, uji validitas dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu:

- 1) Validitor 1 : Ari Suryawan, M.Pd. selaku dosen IPA Universitas Muhammadiyah Magelang.
- 2) Validitor 2 : Asfar, S.Pd.SD selaku wali kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan.
- 3) Uji Empiris

Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas empiris jika hasilnya sesuai dengan pengalaman. Validasi empiris pada penelitian ini dilakukan dengan mengujicobakan soal terhadap siswa atau responden langsung. Pada penelitian ini uji empiris dilakukan kepada siswa kelas V SD Negeri Tonobojo 2 Bandongan pada tanggal 8 Januari 2019, dengan jumlah responden 26 siswa. Tes yang diujicobakan berupa soal pilihan ganda dengan 40 butir soal. Data hasil ujicoba kemudian dianalisis menggunakan bantuan *SPSS 23.0 for windows* untuk mengetahui apakah soal tes tersebut valid atau tidak. Pengujian validitas butir soal menggunakan teknik *product moment pearson*, dengan ketentuan:

Valid $= r_{hitung} > r_{tabel} (\alpha = 5\%/0,05)$

Tidak valid $= r_{hitung} < r_{tabel}$

Tabel 3.
Hasil Uji Validitas Soal

No. Soal	R_{hitung}	$R_{tabel} 5 \%$	Keterangan
1.	0,629	0,388	Valid
2.	0,567	0,388	Valid
3.	0,553	0,388	Valid
4.	0,544	0,388	Valid

No. Soal	R_{hitung}	$R_{tabel\ 5\ \%}$	Keterangan
5.	0,652	0,388	Valid
6.	0,508	0,388	Valid
7.	0,564	0,388	Valid
8.	0,562	0,388	Valid
9.	-0,134	0,388	Tidak Valid
10.	0,155	0,388	Tidak Valid
11.	0,609	0,388	Valid
12.	0,515	0,388	Valid
13.	0,597	0,388	Valid
14.	0,402	0,388	Valid
15.	0,650	0,388	Valid
16.	0,609	0,388	Valid
17.	0,620	0,388	Valid
18.	0,498	0,388	Valid
19.	0,485	0,388	Valid
20.	0,591	0,388	Valid
21.	0,553	0,388	Valid
22.	0,622	0,388	Valid
23.	0,535	0,388	Valid
24.	0,558	0,388	Valid
25.	0,127	0,388	Tidak Valid
26.	0,512	0,388	Valid
27.	0,609	0,388	Valid
28.	0,318	0,388	Tidak Valid
29.	0,500	0,388	Valid
30.	-0,175	0,388	Tidak Valid
31.	0,535	0,388	Valid
32.	0,573	0,388	Valid
33.	0,593	0,388	Valid
34.	0,479	0,388	Valid
35.	0,638	0,388	Valid
36.	0,264	0,388	Tidak Valid
37.	0,540	0,388	Valid
38.	0,134	0,388	Tidak Valid
39.	0,507	0,388	Valid
40.	0,595	0,388	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan dari 40 soal yang telah diujicobakan kepada 26 responden terdapat 33 butir soal valid dan 7 butir

soal tidak valid. Soal yang valid kemudian digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan.

b. Reabilitas

Reabilitas tes adalah tingkat keajekan (konsistensi) suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg, relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda-beda. Reabilitas dapat dihitung menggunakan *alpha cronbach* (α) menggunakan *SPSS 23.0 for windows*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reabilitas instrumen yaitu apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,05$ atau 5 %.

Tabel 4.
Kriteria Koefisien Reliabel

Interval koefisien r	Kualifikasi
$0,800 < r \leq 1,000$	Sangat tinggi
$0,600 < r \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r \leq 0,400$	Rendah
$0,000 < r \leq 0,200$	Sangat rendah

(Arikunto, 2012:89)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.905	40

Gambar 2.
Hasil Reabilitas

Berdasarkan pengujian reabilitas instrumen tes hasil belajar, didapat hasil reabilitas sebesar 0,905 secara kriteria nilai tersebut berada di interval $0,800 < r \leq 1,000$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tes termasuk dalam kualifikasi sangat tinggi.

I. Prosedur penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap pengelolaan dan analisis data.

a. Tahap persiapan penelitian

- 1) Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan masalah penelitian (bahan literatur).
- 2) Mengajukan permohonan ijin untuk melakukan penelitian pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, kemudian diajukan kepada kepala sekolah SD Negeri Rejosari 1 Bandongan.
- 3) Menguji kelayakan kepada ahli akademis yaitu dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
- 4) Mempersiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data
 - a) Membuat kisi-kisi soal
 - b) Mengadakan uji coba instrumen sebelum digunakan dalam penelitian, dengan tujuan menguji validitas dan reabilitas item soal.
 - c) Perbaiki instrumen yang telah diuji.
- 5) Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yaitu silabus, RPP, kisi-kisi materi ajar, materi ajar, soal evaluasi, LKS, dan media pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

1) Pelaksanaan pemberian *pretest*

Siswa diberi tes awal (*pretest*) berupa soal-soal materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya sebelum dilakukan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Pelaksanaan pengukuran awal dalam pembelajaran IPA dilaksanakan peneliti sebelum melakukan *treatment* pada siswa dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 09 Januari 2019 di kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan jumlah 22 siswa serta alokasi waktu selama 2 x 35 menit.

1) Pelaksanaan *treatment*

Treatment yang dilaksanakan dalam penelitian ini sebanyak 4 kali pada mata pelajaran IPA yang dimulai pada tanggal 10 Januari – 14 Januari 2019.

Tabel 5.
Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

No.	Waktu Pelaksanaan	Pelaksanaan <i>Treatment</i>
1.	10 Januari 2019	<i>Treatment 1</i>
2.	12 Januari 2019	<i>Treatment 2</i>
3.	14 Januari 2019	<i>Treatment 3</i>
4.	15 Januari 2019	<i>Treatment 4</i>

Treatment ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA, sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar IPA menggunakan model konvensional dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle*. Analisis *treatment* dilakukan

setelah pelaksanaan *treatment* 1 selesai dan seterusnya, hal tersebut untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pada *treatment* yang telah dilaksanakan kemudian dapat diperbaiki pada saat pelaksanaan *treatment* yang selanjutnya.

2) Pemberian *posttest*

Siswa diberi tes akhir (*posttest*) berupa soal-soal materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya setelah dilakukan perlakuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau perbedaan hasil belajar IPA setelah dilakukannya perlakuan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle*. Pengukuran akhir diberikan pada 22 siswa kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan pada tanggal 15 Januari 2019 dengan menggunakan 30 butir soal.

c. Tahap akhir penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data dengan mengumpulkan data yang sudah diperoleh dari tahap pelaksanaan penelitian kemudian peneliti menyimpulkan hasil analisisnya. Analisis data kuantitatif dilaksanakan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji *t* (*paired-sample t-test*). berbantuan *SPSS versi 23.0 for windows*. Data yang telah dianalisis kemudian disimpulkan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan.

J. Metode analisis Data

Analisis data adalah proses pengelolaan data, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan

untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan menggunakan uji statistik. Adapun analisis data pada penelitian ini menggunakan *SPSS versi 23.0 for windows*. Uji statistik pada penelitian ini menggunakan uji t (*paired-sample t test*). Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang berpasangan atau berhubungan. Ketentuan dalam uji statistik menggunakan uji t (*paired-sample t-test*) yaitu jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* atau H_0 ditolak . Jika $\text{sig.} > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* atau H_0 diterima.

Keterangan:

- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Rejosari 1 Bandungan
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Rejosari 1 Bandungan

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penerapan model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA khususnya ranah kognitif. Terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari sebelum perlakuan sebesar 61,82 dengan setelah perlakuan sebesar 83,77. Peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 21,94. Berdasarkan analisis data pengujian hipotesis, membuktikan pada uji *t paired sample t-test* diperoleh nilai sig. yaitu $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} yaitu $31,324 > 21$ yang berarti bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

B. Saran

1. Bagi siswa. Diharapkan dapat selalu aktif dan menunjukkan partisipasinya dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komprehensif baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Bagi guru. Diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan model pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran *SAVI* dengan media *Hide dan Seek Puzzle*. Diharapkan dengan penggunaan model dan media pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mampu memfasilitasi semua gaya belajar siswa, sehingga memudahkan materi diserap oleh siswa.

3. Bagi sekolah. Diharapkan dapat menambah sarana dan prasarana sekolah, khussunya untuk mendukung pembelajaran, sehingga dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang sesuai.
4. Bagi peneliti. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan jenjang pendidikan, serta peneliti hendaknya mengkaji lebih luas dan mendalam tentang model yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arifin, Z. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsani, N. K., Suarni, N. K., & Kusmaryatni, N. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, Vol. 5, 1-5.
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basuki, I. d. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dahar, R. W. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Ginting, S. M., & Hermansyah, A. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) berbantuan Media Komputer untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kimia Fisika II. *Jurnal Exacta*, Vol. X, 88-105.
- Indrawan, K. A., Kristiantari, R., & Negara, G. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, 59-67.
- Kurnianti, S. 2016. Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dan Partisipasi Kontribusi Siswa Kelas VII SMP N1 Sumbag Melalui Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual). Skripsi (Tidak Diterbitkan). PPs-UMP.

- Kusumawati, S. W., & Gunansyah, G. 2013. Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1-9.
- Ngalimun. 2012. *Strategi & Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- _____. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ramadhani, A. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI dan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Sifat-sifat Cahaya pada Siswa Kelas V SDN Ngadirejo Kota Kediri. *Simki-Pedagogi*, Vol. 01. No. 08.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slamet. 2010. *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin, E. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Rosdikarya.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taneo, P. N. 2016. Pembelajaran Model SAVI Berpendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siwa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, Vol. 1(1), 11-19.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.