

**PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIS AUDITORY
VISUAL INTELEKTUAL*) MELALUI MEDIA DIORAMA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

**(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Kemloko, Kecamatan
Kranggan, Kabupaten Temanggung)**

SKRIPSI



Oleh:

Ani Purwanti
15.0305.0088

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

**PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIS AUDITORY
VISUAL INTELEKTUAL*) MELALUI MEDIA DIORAMA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

**(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Kemloko, Kecamatan
Kranggan, Kabupaten Temanggung)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Ani Purwanti
15.0305.0088

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

PERSETUJUAN

PENGARUH PEMBELAJARAN *SAVI* (*SOMATIS AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL*) MELALUI MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Kemloko, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung)

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



Oleh:

Ani Purwanti
15.0305.0088

Magelang, 26 Juni 2019

Dosen Pembimbing I

Dra. Lilis Madyawati, M.Si
NIP. 196409071989032002

Dosen Pembimbing II

Dhuta Sukmarani, M.Si
NIK. 138706114

PENGESAHAN

PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIS AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL*) MELALUI MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

Oleh:
Ani Purwanti
15.0305.0088

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Kamis
Tanggal : 4 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

- | | |
|--------------------------------|--------------|
| 1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si | (Ketua) |
| 2. Dhuta Sukmarani, M.Si | (Sekretaris) |
| 3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi | (Anggota) |
| 4. Agrissto Bintang A.P, M.Pd | (Anggota) |



Mengesahkan
Di depan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Ani Purwanti
NPM : 15.0305.0088
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)* Melalui Media Diorama 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 yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

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

Magelang, 2019

Yang membuat pernyataan,



Ani Purwanti
15.0305.0088

HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,”

(Surah Al-Insyirah:5)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur atas kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Orang tuaku tercinta Bapak Tariyo Turoso dan Ibu Ngatini, serta kakak-kakakku Ningsih dan Anwari atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Almamaterku tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Segenap keluarga dan Teman-teman yang selalu mendukung untuk selesai S1.

PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIS AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL*) MELALUI MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Kemloko, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung)

Ani Purwanti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Kemloko Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan model *Pre-Experimental Designs* tipe *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian dipilih secara Sampling Jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 24 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Uji validitas instrumen tes menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan komputer program IBM SPSS versi 25.00 for windows. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas. Analisis data menggunakan teknik statistik uji-t pengujian ini dilakukan dengan menggunakan analisis *Paired Sample T-Test* dengan bantuan komputer program IBM SPSS versi 25.00 for windows.

Hasil penelitian dengan menggunakan analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai *sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata tes hasil belajar yaitu *pretest* sebesar 46,67 dan *posttest* sebesar 77,02. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui media diorama berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA.

Kata kunci : Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*), Hasil Belajar IPA

THE INFLUENCE OF SAVI (SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUALS) LEARNING WITH DIORAMA ON STUDENT ACHIEVEMENT IN SCIENCE

(Research on 3rd-grade students in Kemloko 1 Elementary School, Kranggan District, Temanggung Regency)

Ani Purwanti

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of SAVI (Somatic Auditory Visual intellectual) learning with diorama on student achievement in Science of 3rd-grade students in Kemloko 1 Elementary School, Kranggan District, Temanggung Regency.

This is an experimental research with one group pretest-posttest design. Saturated sampling was employed as sampling technique. 24 students were assigned as the sample. Data were collected through test. The instrument was validated using *product moment correlation* with SPSS computer program version 25.00 for Windows. The prerequisite analysis test consist of normality, homogeneity, and linearity test. Data were analysed using paired sample t-test analysis with the help of IBM SPSS program version 25.00 for Windows.

The results showed that the value of sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Based on the results of analysis and discussion, there was a difference in the average scores of student achievement, pretests by 46.67 and in posttest by 77.02. Hence the use of SAVI (Somatic Auditory Visual intellectual) learning with diorama media positively affect the student achievement in science.

Keywords: SAVI (Somatic Auditory Visual intellectuals) learning, student achievement, science

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Widodo, MT. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M. Pd. Selaku KaProdi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. Selaku pembimbing I dan Dhuta Sukmarani, M.Si. selaku pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Segenap dosen beserta staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.
6. Wiyati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Kemloko yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas III SD Negeri 1 Kemloko, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.
7. Wahyu Indrayatmoko, S.Pd selaku wali kelas kelas III SD SD Negeri 1 Kemloko yang telah membantu pelaksanaan penelitian di kelas III SD Negeri 1 Kemloko dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan berharap dapat bermanfaat baik. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kebenaran skripsi ini.

Magelang, 26 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar.....	9
B. Pembelajaran SAVI (<i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i>) Melalui Media Diorama	22
C. SAVI (<i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i>) Melalui Media Diorama dan Hasil Belajar IPA	46
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	48
E. Kerangka Pikir	50
F. Hipotesis Penelitian	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Rancangan Penelitian.....	53
B. Identifikasi Variabel Penelitian	54
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	54
D. Subjek Penelitian	55
E. Metode Pengumpulan Data.....	56
F. Instrumen Penelitian	56
G. Validitas dan Reliabilitas	56

H. Metode Analisis Data.....	58
I. Prosedur Penelitian	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Penelitian	69
1. Deskripsi <i>Tryout</i> Instrumen Penelitian.....	69
2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	72
3. Deskripsi Data Penelitian	77
4. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Hasil Belajar IPA Siswa	82
5. Uji Prasyarat Analisis	84
6. Uji Hipotesis	86
B. Pembahasan	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	92
A. Simpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 Langkah-Langkah SAVI (<i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i>).....	31
2 Langkah-langkah SAVI (<i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i>) melalui media diorama	45
3 Rancangan Penelitian <i>Pre-Experimental Design</i> dengan Model <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	53
4 kriteria Indeks Kesukaran Soal.....	58
5 Jadwal dan Materi Penelitian	60
6 Kisi-Kisi Hasil Belajar IPA	63
7 Hasil Validitas Butir Soal Pilihan Ganda	70
8 Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda	71
9 Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal	72
10 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	74
11 Daftar Hasil Belajar IPA <i>Pretest</i> Siswa	78
12 Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, dan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i>	79
13 Daftar Hasil Belajar <i>Posttest</i> Siswa.....	80
14 Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, dan Rata-Rata	81
15 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Siswa	82
16 Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	83
17 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
18 Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	85
19 Hasil Uji Linearitas	86
20 Perhitungan <i>Paired Sample T-Test</i>	87

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Kerangka Pemikiran.....	51
2 Diagram Hasil <i>Pretest</i>	79
3 Diagram Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	81
4 Diagram Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian.....	98
2 Surat Keterangan Penelitian.....	98
3 Surat Ijin Validasi	100
4 Surat Keterangan Validasi Instrumen Dosen	101
5 Surat Keterangan Validasi Instrumen Guru	102
6 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	103
7 Kisi-kisi Instrumen Soal	104
8 Soal <i>Pretest-Posttest</i>	105
9 Daftar Nama Siswa	109
10 Instrumen Penelitian	110
11 Hasil Pekerjaan Siswa.....	159
12 Daftar Nilai <i>Pretest-Posttest</i>	160
13 Hasil Validasi Dosen.....	161
14 Hasil Validasi Guru.....	172
15 Hasil Uji Validasi Soal.....	182
16 Hasil Uji Reliabilitas.....	184
17 Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	185
18 Hasil Uji Normalitas	186
19 Hasil Uji Homogenitas.....	187
20 Hasil Uji Linearitas	188
21 Hasil Uji Hipotesis.....	189
22 Dokumentasi Kegiatan.....	190

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting bagi suatu bangsa. Pendidikan dapat diibaratkan sebagai ujung tombak dari suatu bangsa. Adanya pendidikan, suatu bangsa dapat mencapai kesejahteraan, mengembangkan potensi, serta mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Melihat betapa pentingnya pendidikan bagi suatu bangsa maka diperlukannya peningkatan mutu pendidikan bagi setiap warga negara. Hal ini karena pendidikan dapat menjadi alat untuk pembangunan dan pendidikan alat untuk meningkatkan kualitas manusia di suatu negara. Salah satu unsur penting dalam pendidikan ialah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan guru untuk membelajarkan siswa dengan sumber belajar dan interaksi untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang di dalamnya melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun dengan terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar (Suprihatiningrum, 2016:75). Lingkungan yang dimaksud dalam pembelajaran ini tidak hanya tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, namun juga metode, media, serta peralatan atau sarana prasarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi. Menurut Thobroni (2016:35) menyatakan bahwa pembelajaran ialah suatu proses belajar yang dilakukan secara berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. Berdasarkan dari beberapa pendapat

tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan guru kepada siswa yang di dalamnya melibatkan lingkungan baik dari segi tempat, media, metode serta peralatan yang digunakan dengan tujuan agar terjadinya perubahan tingkah laku secara terus-menerus dan tetap. Proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila di dalamnya terjadi interaksi, motivasi, interaktif, inspiratif, serta menyenangkan agar peserta didik dapat memberikan ruang baru untuk mengembangkan ketrampilan, kreativitas, dan kemandirian siswa baik secara fisik maupun psikis. Guru sebagai ujung tombak dalam pembelajaran dituntut untuk dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswanya untuk dapat hidup dengan masyarakat. Pembelajaran hendaknya dilakukan secara langsung, agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan nyata melalui indera yang dimilikinya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan fenomena alam semesta serta tidak lepas dari kehidupan siswa. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari alam semesta dan diri sendiri. Selain itu, mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang masuk ke dalam ujian nasional dan terus menjadi tantangan bagi siswa untuk belajar dengan maksimal agar tercapainya hasil belajar yang baik.

Kegiatan pembelajaran masih banyak dijumpai beberapa permasalahan yaitu di SD Negeri 1 Kemloko, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Oktober 2018 di kelas III diperoleh informasi bahwa terdapat

beberapa siswa yang memiliki hasil belajar IPA yang rendah. Rendahnya hasil belajar dapat ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Hasil pembelajaran IPA dilihat dari nilai ulangan tengah semester terdapat sekitar 60% siswa memiliki nilai kurang dari KKM. Masih rendahnya hasil belajar di sekolah tersebut disebabkan dengan adanya beberapa faktor, di antaranya 1) terdapat beberapa siswa yang pasif dan tidak terbiasa dalam menyampaikan pendapatnya, sehingga memiliki hasil belajar yang rendah, 2) Guru dalam menyampaikan proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang terbatas, sehingga terdapat siswa yang bosan, 3) Belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan kurang aktif di dalamnya. Keprihatinan peneliti terhadap hasil belajar yang rendah membuat peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang hasil belajar.

Seperti yang terjadi di SD Negeri Sukapura 2 Pagi Jakarta Utara dari penelitian yang dilakukan oleh Brahimi (2007:37) menunjukkan bahwa pembelajaran sains masih dominan menggunakan metode ceramah, selain itu kurang berinteraksi dengan siswa untuk menggunakan benda-benda konkrit. Berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh nilai yang cukup rendah. Kasus serupa juga terjadi di sekolah dasar di kelurahan Kaliuntu menunjukkan bahwa pencapaian Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) khususnya pada mata pelajaran IPA kelas IV masih tergolong rendah yaitu 60% capaiannya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata

pelajaran IPA yang telah ditetapkan yaitu nilai 70. (Dewi, dkk 2013:3). Beberapa penelitian tersebut membuat keprihatian peneliti tentang hasil belajar yang rendah.

Hasil belajar yang rendah jika terus diabaikan akan berdampak pada siswa itu sendiri. Siswa akan merasa berkecil hati karena memiliki nilai yang rendah. Hal ini karena akan berpengaruh pada masa depan. Tidak adanya minat dalam belajar akan menyebabkan siswa untuk kehilangan cita-cita yang telah dirancangnya.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh beberapa pihak untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya yaitu dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*. Namun usaha tersebut masih belum maksimal. Masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, keaktifan kurang, dan pemecahan masalah belum baik. Penanganan permasalahan tersebut maka perlu digunakan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa. Kemudian guru pernah menggunakan pendekatan belajar kontekstual dalam pembelajaran IPA, dengan harapan agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara alamiah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Kegiatan yang dilakukan yaitu belajar bukan hanya di kelas, namun juga belajar di luar kelas seperti di lingkungan sekitar. Penggunaan pendekatan tersebut masih belum optimal. Masih terdapat siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti bermain bersama temannya, kurang memperhatikan guru, serta tidak begitu paham apa yang sedang dipelajarinya.

Peneliti memprediksi apabila dengan menggunakan pembelajaran *Somatis Auditory Visual Intelektual (SAVI)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan siswa untuk lebih memanfaatkan alat indra (Huda, 2013:283) Pembelajaran tidak harus dengan menginstruksikan agar anak berdiri dan bergerak. Akan tetapi, menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan optimalisasi semua indra dapat berpengaruh besar terhadap hasil pembelajaran. Melalui pembelajaran SAVI siswa dituntut untuk aktif melakukan percobaan, mengamati, mempresentasikan, menyelesaikan masalah pada materi yang dipelajari berdasarkan ilmu yang dipelajari pada saat pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan meningkatkan minat dan kemampuan berpikir siswa dalam belajar. Jika siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru maka siswa akan sulit memahami materi yang disampaikan. Selain itu dengan bantuan media diorama sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar. Melalui media diorama tersebut diharapkan siswa akan mudah memahami materi karena media tersebut dirancang seperti kondisi atau suasana yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul *Pengaruh Pembelajaran SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual) melalui Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA pada siswa kelas III di SD Negeri 1 Kemloko, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat ditemukan identifikasi persoalan masalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa siswa yang pasif dan tidak terbiasa dalam menyampaikan pendapatnya, sehingga memiliki hasil belajar yang rendah,
2. Guru dalam menyampaikan proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang terbatas, sehingga terdapat siswa yang bosan,
3. Belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sehingga, siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan kurang aktif di dalamnya.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu: Penulis hanya menguji pembelajaran *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)* melalui media diorama terhadap hasil belajar IPA kelas III di SD Negeri 1 Kemloko Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah pembelajaran *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)* melalui media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas III di SD Negeri 1 Kemloko?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran pembelajaran *SAVI (Somatis*

Auditory Visual Intelektual) melalui Media Diorama terhadap hasil belajar IPA kelas III di SD Negeri 1 Kemloko.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi segenap pihak yang berkepentingan.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat meningkatkan mutu pendidikan IPA dengan menggunakan pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui media diorama sehingga dapat memberikan sumbangan informasi bagi yang ingin meneliti sebagai penyempurna penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan pembelajaran SAVI melalui media diorama sebagai salah satu alternatif proses belajar mengajar IPA

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan pembelajaran SAVI melalui media diorama diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir dalam proses belajar mengajar IPA

c. Bagi Sekolah

Penelitian sebagai bahan masukan dan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya terkait dengan peningkatan hasil belajar pada materi penggolongan makhluk hidup dengan menggunakan *SAVI* melalui media diorama atau pembelajaran lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh perubahan dalam bentuk tingkah laku, baik secara langsung maupun tidak langsung sebagai pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan (Suprihatiningrum, 2016:15). Proses perubahan ini dicapai dengan usahanya, baik melalui pengalaman maupun latihan. Usaha tersebut dilakukan dengan interaksi antar manusia maupun lingkungan, bisa dalam bentuk fakta, pribadi, konsep ataupun teori.

Demikian halnya dengan Slameto (2010:2) menyatakan bahwa, belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Seseorang dikatakan belajar yaitu apabila telah terjadi perubahan tingkah laku. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan dengan sengaja yang melibatkan interaksi manusia dengan manusia maupun dengan lingkungan baik secara fisik atau psikis dengan tujuan agar terjadinya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan uraian konsep belajar tersebut, dapat dijelaskan makna hasil belajar menurut Suprijono (2015:5) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, pengertian-pengertian, apresiasi, serta ketrampilan. Hasil belajar merupakan akibat dari belajar yang dapat mengakibatkan perubahan pada setiap individu. Konsep pengertian belajar tersebut merujuk pemikiran Gagne, bahwa hasil belajar dapat berupa informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, serta sikap.

Uraian tentang pengertian hasil belajar dapat dipertegas dari pendapat Sudjana (2014:2) bahwa hasil belajar ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dari kegiatan belajar yang telah dilakukan. Pelaksanaan kegiatan belajar di sekolah dilakukan dengan guru menentukan tujuan pembelajaran. Anak yang berhasil dalam belajar ialah anak yang telah mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

Perubahan yang terjadi dalam setiap individu akibat proses belajar banyak ragamnya. Dirman dan Juarsih (2014:10) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang disadari, fungsional, kontinu, positif, tetap, bertujuan, dan komprehensif. Perubahan tingkah laku harus disadari oleh peserta didik, sekurang-kurangnya mereka merasa telah terjadinya perubahan pada dirinya. Terjadinya perubahan tersebut

berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Dengan demikian semakin banyak usaha yang dilakukan dalam belajar makin banyak juga perubahan yang diperoleh, sehingga dapat menghasilkan tujuan yang akan dicapai. Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang baik dari segi pengetahuan, sikap ataupun keterampilan sebagai akibat dari proses belajar. Perubahan tingkah laku yang berasal dari pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan, sehingga dapat mencapai tujuan yang ditentukan.

2. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar yang telah dijelaskan tersebut memiliki tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Purwanto (2014:50), ketiga ranah tersebut dapat diperjelas dengan uraian sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif ialah hasil yang menunjukkan perubahan tingkah laku yang terjadi pada kawasan kognitif. Hasil belajar kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Terdapat enam tingkatan yaitu hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Kemampuan menghafal (*knowledge*) merupakan kemampuan yang berada di tingkat dasar. Kemampuan menghafal dilakukan dengan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak kemudian digunakan untuk merespon masalah. Kemampuan pemahaman

(*comprehension*) ialah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Kegiatan menghafal sudah tidak cukup lagi jika tidak diimbangi dengan pemahaman yang dimiliki. Kemampuan penerapan (*application*) ialah kemampuan yang digunakan untuk memahami aturan, hukum, rumus serta digunakan untuk pemecahan masalah. Kemampuan analisis (*analysis*) kemampuan untuk memahami sesuatu dengan menguraikan suatu hal ke bagian-bagiannya dan dapat mencari keterkaitan antar bagian tersebut. Kemampuan sintesis (*synthesis*) ialah kemampuan yang digunakan untuk memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian kedalam satu-kesatuan. Kemampuan evaluasi (*evaluation*) ialah kemampuan untuk membuat penilaian serta mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

b. Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar afektif ialah hasil belajar yang berkaitan dengan sikap, apresiasi atau penghargaan, nilai-nilai interest, dan penyesuaian perasaan sosial. Tingkatan hasil belajar afektif ini memuat 5 tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Penerimaan (*receiving*) istilah lain yaitu menaruh perhatian dapat dikatakan penerimaan apabila memiliki kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang ditemuinya. Partisipasi (*responding*) ialah kesediaan untuk memberikan respon dari stimulus yang ada kemudian ikut berpartisipasi. Penilaian (*valuing*) berkenaan dengan kesediaan

untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Organisasi yakni kesediaan untuk mengorganisasikan nilai-nilai yang yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang sesuai dengan perilaku (Jihad dan Asep, 2013:17)

c. Hasi Belajar Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan ketrampilan atau *skill* yang bersikap manual atau motorik. Hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Persepsi (*preception*) ialah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang tingkatnya paling rendah yaitu kemampuan untuk membedakan suatu gejala dengan gejala yang lain. Kesiapan (*set*) ialah kemampuan untuk menempatkan diri untuk mengawali suatu gerakan. Gerakan terbimbing (*guided response*) kemampuan meniru dari model yang telah dicontohkan. Gerakan terbiasa (*merchanism*) ialah kemampuan melakukan gerakan tanpa meniru contoh model yang telah dilihatnya. Gerakan kompleks (*adaption*) ialah kemampuan melakukan gerakan dengan langkah, urutan dan irama yang tepat. Kreativitas (*origination*) ialah kemampuan melakukan suatu gerakan yang baru atau mengkombinasikan dari gerakan yang pernah ada (Purwanto 2014:53).

Berdasarkan ketiga ranah yang telah dijelaskan mengandung makna bahwa ketiganya tidak dapat berdiri sendiri, namun harus saling berkesinambungan. Melalui pembelajaran siswa tidak hanya diberikan

kemampuan kognitif, namun harus diimbangi dengan kemampuan afektif dan psikomotorik. Jika ketiganya dapat tercapai maka akan menimbulkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA

Keberhasilan hasil belajar IPA dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (2010:54) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor tersebut di antaranya ialah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri individu ketika sedang belajar. Adapun tiga faktor yang termasuk dalam faktor internal, yaitu:

a. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah terdiri dari kondisi fisik dan panca indera. Kondisi fisik yang sehat, cukup nutrisi dan tidak kelelahan. Panca indera adalah pintu masuknya segala informasi. Kondisi panca indera yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar IPA. Panca indera merupakan syarat agar belajar berlangsung dengan baik.

b. Faktor Psikologi

Faktor yang termasuk dalam faktor psikologi ialah faktor yang berhubungan dengan kondisi psikis atau jiwa. Faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut, 1) Intelegensi, siswa yang memiliki tingkat intelegensi yang normal dapat berhasil dengan baik dalam belajar, jika ia belajar dengan baik artinya belajar dengan menerapkan metode belajar yang efisien. 2) Perhatian, adalah keaktifan jiwa yang tinggi

kepada suatu objek atau sekumpulan objek. Agar siswa dapat belajar dengan baik usahakan bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya misalnya dengan media atau metode yang berinteraksi dengan alam. 3) Minat, ialah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar terhadap belajar karena bahan pelajaran yang digunakan menarik siswa. menggunakan metode yang berinteraksi langsung dengan alam. 4) Bakat, ialah kemampuan untuk belajar, kemampuan yang baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar atau berlatih.

c. Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan terdiri dari dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani yaitu lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan ini disebabkan adanya kekacauan substansi sisa pembakaran dalam tubuh, sehingga darah tidak lancar pada bagian-bagian tertentu. Kelelahan rohani yaitu dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Agar hasil belajar IPA meningkat maka harus menjaga kondisi badan agar tidak kelelahan dan istirahat yang cukup.

Selain faktor intern terdapat juga faktor ekstern dalam hasil belajar. Faktor ekstern ialah faktor yang berasal dari luar individu. Faktor ekstern

dalam hasil belajar terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Adapun uraian faktor-faktor ekstern sebagai berikut:

- 1) Faktor keluarga, keluarga berpengaruh terhadap belajar berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.
 - 2) Faktor sekolah, yang mempengaruhi belajar Mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat, ialah faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2010:60).
4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah proses yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir dan kemampuan siswa untuk menerima pengetahuan baru dalam rangka meningkatkan penguasaan materi terhadap materi pembelajaran (Nurdyansyah & Eni, 2016:1). Pembelajaran ialah upaya yang dilakukan guru untuk memberikan stimulus, arahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Guru memberikan pengetahuan melalui strategi-strategi sehingga siswa mampu menerima informasi yang disampaikan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Briggs (dalam Uno dan Nurdin, 2011:144) bahwa pembelajaran ialah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu siswa dalam proses belajar yang berisi serangkaian peristiwa yang disusun untuk mempengaruhi dan mendukung pembelajaran siswa. Pembelajaran tersebut ialah suatu proses yang melibatkan guru dan siswa saling terjadi interaksi dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan. Perubahan tersebut dapat berupa sikap, keterampilan maupun pengetahuan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebuah mata pelajaran yang membahas tentang gejala atau fenomena alam secara sistematis. Menurut Hendro (dalam Samatowa 2011 : 3) mengatakan bahwa IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Pengetahuan tentang gejala-gejala alam dibahas dalam pembelajaran IPA secara rasional dan objektif.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sudjana & Atep (2014:4) Ilmu Pengetahuan Alam ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena alam semesta beserta isinya dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli melalui proses ilmiah. Mempelajari gejala-gejala yang ada di alam semesta perlu dilakukan sebuah cara agar peserta didik mudah dalam menyerap segala informasi. Salah satu cara yaitu dengan proses penemuan dari siswa sendiri. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam ialah ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala alam

beserta isinya yang dilakukan secara ilmiah melalui proses penemuan. IPA mempelajari tentang alam semesta beserta isinya dan kejadian-kejadian yang ada di dalamnya.

Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan. Tujuan dari pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu menjadikan seseorang yang mempunyai literasi tentang IPA atau dapat berkarya dengan IPA untuk menghasilkan suatu produk dari hasil belajarnya. Harapannya siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk menghasilkan suatu karya, kemudian dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana tujuan pembelajaran IPA menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2013) sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Dengan demikian siswa tidak hanya belajar secara ilmiah namun juga dapat mengetahui sang pencipta alam semesta.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengetahuan yang diterima siswa diharapkan dapat menerapkan ilmu tentang alam dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. Pembelajaran IPA di dalamnya menyajikan

proses penemuan sehingga dapat membangkitkan sikap positif tentang dampak IPA bagi lingkungan, teknologi dan masyarakat yang ketiganya saling berkesinambungan.

4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Siswa akan belajar dengan mandiri dengan proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk berpikir dengan kemampuan yang dimiliki sehingga siswa dapat membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Kesadaran siswa dalam menghargai lingkungan akan memunculkan sikap cinta lingkungan. Siswa juga akan menyadari bahwa menjaga kelestarian lingkungan merupakan suatu hal yang sangat penting.
6. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. Pengetahuan yang diterima siswa di bangku sekolah dasar tentang bagaimana proses pembelajaran IPA dapat digunakan sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Kumala, 2016:9).

Berdasarkan tujuan tersebut hasil belajar yang dikembangkan yaitu pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Ketiga unsur tersebut dapat muncul pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara mendalam ketika memahami fenomena alam. Melalui kegiatan pemecahan

masalah, metode ilmiah, meniru cara dan sikap ilmuwan bekerja siswa akan menemukan fakta atau pengetahuan baru.

Sesuai tujuan dan hakikat IPA, bahwa IPA memuat proses, produk, dan sikap, maka dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar harus mencakup ketiga aspek tersebut. Menurut Tursinawati (2016: 75) menjabarkan aspek dari sains terdiri dari tiga aspek yaitu, sains sebagai produk, sains sebagai proses, sains sebagai sikap ilmiah. Sains sebagai produk, berkenaan dengan makna alam dan berbagai fenomena yang disusun menjadi sekumpulan teori hukum, konsep, dan prinsip. Sains sebagai proses, berkenaan dengan proses dalam memperoleh ilmu pengetahuan. IPA merupakan sebuah ilmu yang disusun melalui metode ilmiah. Jadi metode ilmiah merupakan salah satu dari proses IPA. Sains sebagai sikap ilmiah yaitu penanaman sikap siswa yang dilakukan pada saat melaksanakan metode ilmiah dan proses pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar bukan hanya tentang penguasaan fakta, konsep, atau prinsip, namun IPA merupakan sebuah proses penemuan (Agustina & Tika, 2013:256). Paparan tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran IPA menekankan pada proses melalui pengalaman secara langsung untuk memahami atau menjelajah alam sekitar. Melalui pembelajaran IPA siswa akan belajar untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, mengambil kesimpulan, bekerja sama dan mampu menghargai orang lain. Sehingga dengan pengalaman secara langsung siswa dapat mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Model

pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar ialah model pembelajaran yang dapat menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat peraga dan media belajar yang ada di lingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Samatowa, 2006:11).

Pembelajaran IPA alangkah baiknya jika dilakukan dengan cara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) agar dapat menumbuhkan kemampuan berpikir serta sikap ilmiah serta dapat mengkomunikasikan sebagai sesuatu yang penting bagi kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA sebaiknya dirancang untuk memberikan pengalaman langsung melalui keterampilan proses dan sikap ilmiah siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

5. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Belajar di sekolah dasar perlu adanya upaya-upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah upaya yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar.

- a. Guru mengkondisikan siswa sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara guru memulai pembelajaran dengan semangat. Selain itu, guru membuat suasana belajar yang menarik sehingga anak merasa penasaran, misalnya menggunakan media pembelajaran.
- b. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan konsentrasi, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memberikan pengantar materi

yang akan dipelajari. Metode yang dapat digunakan bisa menggunakan media konkrit atau media lainnya. Membangkitkan motivasi akan mudah ditingkatkan apabila di dalam proses pembelajaran terdapat media atau suatu hal yang berinteraksi dengan alam secara langsung. Melalui kegiatan tersebut siswa akan konsentrasi dan meningkatkan hasil belajar.

- c. Menggunakan metode dan pendekatan yang tepat. Metode dan pendekatan merupakan suatu hal yang berpengaruh dalam hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilakukan dengan guru memberikan metode-metode yang menarik seperti belajar yang di dalamnya terdapat permainan, berinteraksi langsung dengan alam, menggunakan pendekatan berbasis masalah, serta menggunakan media yang tepat. Siswa sekolah dasar merupakan siswa yang lebih suka bermain, suka hal yang unik dan menyenangkan. Untuk itu perlunya startegi-strategi yang tepat agar hasil belajar pun meningkat (Suryani, 2016:25).

B. Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) Melalui Media Diorama

1. Pendekatan pembelajaran pada pendidikan dasar

Pendekatan ialah cara yang ditempuh seseorang guru dalam membelajarkan siswa agar dapat belajar secara efektif (Huda, 2017:184). Guru berperan penting dalam menyediakan segala keperluan untuk mencapai kebutuhan tersebut. Melalui pendekatan dalam pembelajaran, siswa akan disajikan semacam perancah yang dapat melatih siswa untuk

bertanggung jawab pada pemahamannya. Dengan kata lain *learning how to learn* (belajar bagaimana belajar) serta mengembangkan kesadaran tentang strategi belajar dan proses berpikir.

Menurut Huda (2017:184) ada banyak macam pendekatan dalam pembelajaran, di antaranya:

a. Pendekatan organisasional

Pendekatan operasional ialah pendekatan dengan mengarahkan siswa untuk mengatur dan mengorganisasikan seluruh aspek dalam pembelajaran sehingga dapat berjalan secara teratur dan sesuai tujuan. Tujuan dari pendekatan ini yaitu siswa diarahkan untuk mampu mengatur waktu dalam mengerjakan tugas, siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga guru bukanlah fokus utama, siswa mampu menyajikan hasil kerja dengan baik, mengorganisasi materi, dan mengorganisasi pekerjaannya sendiri. Dengan demikian siswa akan lebih disiplin dan mandiri dalam pembelajaran. Hal ini karena siswa terlibat dalam pembelajaran dan dapat berorganisasi bersama kelompoknya dalam mengerjakan tugas

b. Pendekatan kolaboratif

Pendekatan kolaboratif ialah pendekatan yang mengedepankan kolaborasi dimana peserta didik dibimbing secara intensif sehingga dapat menyelesaikan permasalahan secara berkelompok (Sato, 2007). Tujuan dari pendekatan ini siswa mudah mempertimbangkan fikiran dibandingkan melakukan sesuatu secara individu. Pendekatan ini siswa

di dorong untuk memiliki dan melakukan hal-hal seperti menerima orang lain, membantu orang lain, menghadapi tantangan, bekerja dengan tim.

c. Pendekatan komunikatif

Menurut Djuanda (dalam Ramadani, 2017:17) bahwa pendekatan komunikatif ialah pendekatan yang dilandasi oleh pemikiran bahwa kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran bahasa. Pendekatan pembelajaran berbasis komunikasi memungkinkan siswa untuk mampu membaca dan menulis dengan baik, belajar dengan orang lain, menggunakan media menerima informasi, menyampaikan informasi.

d. Pendekatan informatif

Pendekatan informatif adalah pendekatan yang memfokuskan siswa untuk mencari pengetahuan atau informasi dengan baik. Tujuan dari pendekatan ini ialah siswa dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, sehingga siswa tidak terpaku pada guru. Selain itu, siswa mampu menyeleksi dan mengelola informasi dengan baik, dan berperilaku tulus terhadap semua pihak baik dengan guru, sesama siswa, atau orang lain.

e. Pendekatan reflektif

Pendekatan refleksi ialah pendekatan yang bertujuan agar siswa menyadari dirinya sendiri dan meningkatkan gagasan kerja. Tujuan dari pendekatan ini yaitu siswa mampu untuk mengenali dan sadar

dengan kemampuan yang dimiliki. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk dapat mengenal dirinya sendiri dalam proses pembelajaran agar siswa paham betul tentang kemampuan yang dimiliki. Siswa mampu mengetahui hal-hal apa saja yang telah dipelajari dan apa yang telah dipahami. Dengan demikian, ketika siswa telah memahami dirinya siswa mampu untuk meningkatkan pekerjaannya untuk bekerja dengan lebih baik dari sebelumnya.

f. Pendekatan berpikir dan berbasis masalah.

Pendekatan berpikir dan berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mendapatkan suatu pengetahuan yang baru. Melalui pendekatan ini diharapkan siswa mampu memiliki beberapa kompetensi yaitu 1) siswa mampu meneliti permasalahan yang diberikan, 2) siswa mampu mengemukakan pendapat ketika pembelajaran maupun persentasi kelompok, 3) siswa mampu menerapkan pengetahuan sebelumnya dalam kehidupan sehari-hari, 4) siswa mampu memunculkan ide-ide atau gagasan baru pada saat proses pembelajaran, 5) siswa mampu membuat keputusan baik secara kelompok maupun individu, 6) siswa mampu mengapresiasi dan membuat suatu karya dalam proses terakhir dalam pembelajaran (Huda, 2013:270)

Pada dasarnya pendekatan harus melibatkan metode-metode aplikatif, maka setiap pendekatan pembelajaran harus disesuaikan berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai

pada setiap pendekatan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan berpikir berbasis masalah dengan pendekatan SAVI (*Somatis, Auditory, Visual, Intelektual*).

2. Pengertian Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*)

Pembelajaran tidak selalu menyuruh seseorang untuk terus berdiri dan bergerak ke sana kemari. Melalui gabungan dari aktivitas fisik, intelektual serta alat indera yang dimiliki akan sangat berpengaruh dalam keberlangsungannya proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu pendekatan SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*). Pembelajaran SAVI ialah pembelajaran yang menekankan belajar harus menggunakan alat indra yang dimiliki oleh siswa (Ngalimun, 2016). Pembelajaran yang menggunakan pendekatan SAVI ialah pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik dengan intelektual serta alat yang dimiliki oleh siswa.

Salah satu pendidik, trainer, sekaligus penggagas model *Accelerated Learning* yaitu Dave Meier mengemukakan bahwa pendekatan SAVI (*somatic Auditory Visualizaton Intellectually*) mempunyai unsur sebagai berikut (Huda, 2017:283) yaitu:

a. Belajar *Somatis*

Belajar dengan menggunakan gerak tubuh (*hands on*, aktivitas fisik). Siswa belajar dengan mengalami dan melakukan sendiri. Siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru, namun siswa diajak untuk melakukan proses penemuan dengan melibatkan aktifitas fisik.

Kegiatan tersebut dapat membuat siswa aktif dan berpartisipasi di dalamnya.

b. Belajar *Auditory*

Auditory yang berarti belajar harus dengan mendengarkan, menyimak, presentasi, argumentasi, dan menanggapi. Jadi melalui indra pendengaran siswa mampu untuk memahami hal-hal yang tidak bersifat visual saja.

c. Belajar *Visual*

Belajar *visual* bermakna bahwa belajar harus melibatkan indera penglihatan melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, serta menggunakan media atau menggunakan alat peraga. Melalui media *visual* siswa dapat menumbuhkan minat serta dapat menghubungkan materi dengan dunia yang nyata.

d. Belajar Intelektual

Belajar intelektual berarti bahwa belajar harus menggunakan kemampuan berpikir, mengembangkan logika, memecahkan masalah dan menerapkannya. Belajar bukanlah suatu proses menyimpan informasi, namun belajar ialah menciptakan makna, pengetahuan, serta nilai yang diterima dan dapat dipraktikan oleh pembelajar.

Menurut Meier (dalam Hanna & Syaichudin, 2009:4) Pendekatan model SAVI dalam belajar memunculkan sebuah konsep belajar yang

dikenal dengan Belajar Berdasar Aktivitas (BBA). Belajar Berdasar Aktivitas yaitu menggunakan unsur gerak aktif, secara fisik ketika proses belajar, dengan memanfaatkan indra yang dimiliki, sehingga dapat membuat seluruh anggota tubuh dan pikiran terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Prinsip Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*).

Pendekatan belajar SAVI termasuk pendekatan *belajar Accelerated Learning (AL)*, sehingga prinsip-prinsip dari pendekatan belajar SAVI sejalan dengan prinsip-prinsip *Accelerated Learning (AL)*. Dave Meier mengemukakan prinsip-prinsip *Accelerated Learning (AL)* sebagai berikut:

- a. Keterlibatan total siswa dalam meningkatkan pembelajaran. Siswa diajak untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru hanya memfasilitasi sementara proses penemuan dilakukan oleh siswa. Hal ini akan menimbulkan kebermaknaan proses pembelajaran.
- b. Belajar bukan mengumpulkan informasi secara pasif, melainkan menciptakan pengetahuan secara aktif. Melalui pendekatan SAVI siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Melalui panca indera siswa diajak untuk melakukan hal-hal yang dapat meningkatkan keaktifan, sehingga siswa mudah dalam mempelajari materi yang disampaikan.
- c. Kerjasama diantara siswa sangat membantu meningkatkan hasil belajar. Proses pembelajaran melibatkan aktivitas bersama dengan berkelompok. Hal ini dilakukan agar siswa mampu berkerja sama dalam

memecahkan masalah serta dapat membantu guru untuk mengkondisikan siswanya.

- d. Belajar berpusat aktivitas dapat dirancang dalam waktu yang jauh lebih singkat daripada waktu yang diperlukan untuk merancang pengajaran dengan presentasi (Yudiantoko, 2013:36).

Pendapat lain dikemukakan oleh Suryatno (2007), bahwa prinsip pembelajaran *SAVI* sebagai berikut:

- a. Pembelajaran haruslah melibatkan seluruh pikiran dan seluruh tubuh. Penggunaan seluruh panca indera akan memberikan kebermaknaan dalam belajar. Belajar dilakukan dengan melihat, mendengar, melakukan sehingga segala informasi dapat diserap dengan baik dan melekat. Belajar bukanlah mengumpulkan informasi yang pasif, namun menciptakan pengetahuan secara aktif. Murid diajak untuk terlibat secara penuh dalam proses belajar mengajar. Guru memberikan informasi dengan metode yang dapat memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa. Sebagai contoh siswa diajak untuk melakukan percobaan ataupun menggunakan media serta siswa dilibatkan dalam penyimpulan materi yang telah dipelajari.
- b. Pembelajaran berarti berkreasi bukan malah mengkonsumsi. Proses pembelajaran dilakukan dengan metode, media, dan pendekatan yang menarik dapat membuat siswa merasa senang, menarik, dan menggali kreativitas dari apa yang dipelajari. Siswa diberikan pengetahuan bukan secara langsung, melainkan dengan proses penemuan. Siswa

mengeksplorasi segala pengetahuan yang dimiliki untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan begitu siswa tidak hanya diberi materi atau hanya mengkonsumsi tapi juga terlibat dalam proses penemuan.

- c. Melibatkan kerjasama untuk membantu proses pembelajaran. Kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan dengan berkelompok akan memudahkan guru dalam mengontrol aktivitas siswa. Belajar dengan berkelompok juga akan melatih kerjasama dan siswa dapat mudah dalam memahami materi dan dapat bertanya dengan temannya ketika siswa tersebut malu untuk bertanya dengan guru.
- d. Pembelajaran berlangsung pada banyaknya tingkatan secara simultan. Pembelajaran dilakukan dengan menyajikan stimulasi-stimulasi agar informasi yang disampaikan melekat di pikiran siswa. Proses ini dapat dilakukan dengan permainan, kegiatan di luar kelas, dan eksperimen-eksperimen lainnya.
- e. Menggunakan emosi positif sangat membantu dalam pembelajaran. Pendekatan ini bukan hanya pemberian informasi, tapi juga menggunakan emosi positif untuk memotivasi siswa agar tetap aktif dan antusias terhadap pembelajaran. Sebab pembelajaran yang sedang dipelajari merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupannya. proses pembelajaran ini dapat dilakukan dengan membikin motivasi, *ice breaking*, dan penyampaian materi yang dilakukan dengan bersahabat (Suryatno, 2007).

4. Tahapan Pendekatan Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*).

Adapun tahap yang harus ditempuh dalam model pembelajaran SAVI adalah persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil. Agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal, maka diperlukan kreasi yang matang dalam tahapan model pembelajaran SAVI tersebut. Berikut adalah langkah-langkah model pembelajaran SAVI (Suryanto, 2009:34):

Tabel 1.
Langkah-Langkah SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*)

Tahap	Tindakan
Tahap 1 Persiapan (Pendahuluan)	Penyampaian tujuan pembelajaran, membangkitkan rasa ingin tahu, melibatkan aktivitas siswa.
Tahap 2 Penyampaian (Kegiatan Inti)	Menjelaskan berbagai pengetahuan dengan sarana prasarana, menerapkan pengamatan fenomena dalam dunia nyata, menggunakan seluruh otak dan seluruh tubuh, melakukan kerjasama serta pesentasi interaktif, Pelatihan dalam memecahkan masalah
Tahap 3 Pelatihan (Kegiatan Inti)	Melakukan penerapan simulasi dalam bentuk permainan, melakukan pemecahan masalah dengan berdiskusi
Tahap 4 Penampilan Hasil (Penutupan)	Penerapan dunia nyata dalam waktu yang singkat, pemberian umpan balik dan refleksi, Penciptaan dan pelaksanaan rencana kegiatan, aktivitas dukungan antar kawan, perubahan dan lingkungan yang mendukung

Tahapan dalam pembelajaran SAVI diawali dengan tahap pendahuluan, yang terdiri dari penyampaian tujuan, membangkitkan rasa ingin tahu, dan melibatkan aktivitas siswa. Pembelajaran diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini

sangat penting karena siswa akan mengetahui hasil dari apa yang akan dipelajarinya. Guru membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan mengkaitkan kegiatan sehari-hari dengan materi yang dipelajari. Selain itu dapat menggunakan media atau alat peraga yang disediakan. Sebelum memasuki kegiatan ini siswa perlu diberikan pengantar agar siswa dapat mencari tahu sendiri tentang apa yang akan dipelajarinya. Kegiatan-kegiatan pendahuluan tersebut dilakukan dengan melibatkan aktivitas siswa, seperti dengan permainan, menggunakan media, ataupun metode-metode lainnya yang dapat merangsang daya pikir siswa.

Tahap kedua yaitu tahap penyampaian dalam kegiatan inti. Menjelaskan berbagai pengetahuan dengan sarana prasarana, menerapkan pengamatan fenomena dalam dunia nyata, menggunakan seluruh otak dan seluruh tubuh, melakukan kerjasama serta presentasi interaktif, dan pelatihan dalam memecahkan masalah. Pada tahap ini guru membimbing siswa dengan memberikan pengetahuan dengan menggunakan alat peraga atau sarana pendukung untuk membantu siswa dalam menggali pengetahuannya. Kegiatan ini dilakukan dengan melibatkan otak dan seluruh tubuhnya seperti *game* atau metode lainnya yang melibatkan seluruh indera. Selanjutnya pada tahap ini, dilakukan dengan kerjasama untuk memecahkan sebuah permasalahan yang dikerjakan secara berkelompok kemudian diakhiri dengan presentasi.

Tahap ketiga yaitu pelatihan dalam kegiatan inti. Pada tahap ini siswa diajak untuk melakukan penerapan simulasi dalam bentuk permainan, melakukan pemecahan masalah dengan berdiskusi. Siswa diberikan sebuah permasalahan kemudian siswa mencari tahu solusi atau memecahkan masalah dengan menggunakan simulasi permainan atau alat peraga.

Selanjutnya pada tahap keempat yaitu penerapan dunia nyata dalam waktu yang singkat, pemberian umpan balik dan refleksi, penciptaan dan pelaksanaan rencana kegiatan, aktivitas dukungan antar kawan, perubahan dan lingkungan yang mendukung. Tahap terakhir ini dilakukan dengan refleksi dan umpan balik, kemudian dilihat seberapa perubahan yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*)

Setiap pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan pembelajaran SAVI. Kelebihan pembelajaran SAVI di antaranya yaitu:

- a. Membangkitkan kecerdasan secara penuh pada siswa melalui penggabungan gerak dengan aktivitas intelektual. Aktivitas intelektual yang digabungkan dengan gerak akan lebih melekat dan siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggabungkan panca inderanya, sehingga hasil belajar akan meningkat.

- b. Menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik dan efektif. Siswa akan merasa bebas dalam kegiatan pembelajaran, namun proses pembelajaran tetap ada pengarahan dari guru. Selain itu perpaduan antara belajar dengan permainan membuat kegiatan belajar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Kegiatan pembelajaran di dalamnya terdapat proses pemecahan masalah sehingga siswa akan aktif dalam pembelajaran. Suasana belajar yang seperti itu akan membuat kegiatan pembelajaran akan menarik dan efektif.
- c. Mampu meningkatkan kemampuan ketrampilan siswa dan membangkitkan kreativitas. Pendekatan *SAVI* di dalamnya terdapat kegiatan yang melibatkan segala aktivitas dan panca indera. Kegiatan pembelajaran yang disajikan dengan pendekatan *SAVI* akan memfasilitasi semua gaya belajar siswa. Gaya belajar baik secara visual, auditory, intelektual, dan gerak fisik sehingga siswa secara tidak langsung dapat memiliki ketrampilan sesuai kemampuan dan membangkitkan kreativitasnya masing-masing.
- d. Meningkatkan konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual. Ketajaman visual siswa lebih terfokuskan dari apa yang dilihatnya ketika guru menjelaskan. Misalnya ketika guru menggunakan media seperti gambar, diorama, video, film, dan lain-lain siswa akan lebih berkonsentrasi untuk memahami pelajaran. Berbeda ketika guru hanya menggunakan metode yang terbatas siswa akan terkesan bosan yang jenuh dalam pembelajaran. Ketajaman auditori

siswa melalui apa yang didengarkan ketika dijelaskan oleh guru. Misalnya guru menyajikan pembelajaran dengan unsur suara misal dengan media elektronik seperti radio, sound, *tape recorder*. Siswa akan lebih konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru. Ketajaman intelektual dilihat dari ketika siswa menyimpulkan materi yang telah dijelaskan. Siswa diberi kesempatan untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan bimbingan guru. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa selain itu siswa juga diberikan kegiatan pemecahan masalah untuk dapat belajar mencari jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi.

- e. Pembelajaran lebih menarik karena disisipkan adanya permainan belajar. Penjelasan materi yang diselipkan sebuah permainan akan lebih menarik, siswa akan merasa memahami materi dengan melakukan sesuatu bukan hanya mendengarkan saja. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan aktivitas gerakan yang tersaji dalam sebuah permainan yang dirancang sesuai materi. Dengan demikian siswa akan bersemangat dan pembelajaran akan berlangsung menyenangkan. Siswa akan merasa tidak bosan dan membangkitkan motivasi dalam belajar.
- f. Pembelajaran SAVI merupakan variasi pendekatan yang cocok untuk semua gaya belajar. Kegiatan pembelajaran yang baik yaitu dengan menerapkan gaya belajar yang dimiliki siswa serta memanfaatkan seluruh indranya. Pembelajaran melibatkan seluruh gerakan, visual,

auditori, dan intelektual. Siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda akan terfasilitasi dengan pendekatan *SAVI* karena didalamnya memuat empat unsur yang telah dijelaskan sebelumnya. Sehingga dengan gaya belajar yang digemari siswa, maka pembelajaran akan berlangsung efektif dan akan berpengaruh dalam hasil belajar (Sarnoko, dkk, 2016:1236).

Pembelajaran *SAVI* juga memiliki beberapa kekurangan di antaranya yaitu:

- a. Memerlukan keadaan khusus agar dapat memadukan keempat komponen dalam *SAVI* secara utuh. Tidak semua kondisi dapat diterapkan dengan memadukan unsur tersebut. Guru harus benar-benar memperhatikan kondisi kelas maupun siswanya.
- b. Membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana, sehingga memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar. Pendekatan *SAVI* merupakan pendekatan yang menggunakan unsur gerak, visual, auditori, dan intelektual sehingga untuk menerapkannya perlu menggunakan sarana dan prasara yang mendukung. Misalnya media, alat peraga, serta kelengkapan yang diperlukan sehingga memerlukan biaya yang besar. Apabila sarana dan prasarana tidak mendukung maka proses pembelajaran yang terasa kesulitan.
- c. Pembelajaran *SAVI* ini lebih cenderung pada keaktifan siswa, sehingga untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan kurang, akan menjadikan siswa itu minder. Pembelajaran dengan pendekatan *SAVI*

menggunakan seluruh aktivitas, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki mental yang kurang mungkin akan terasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Namun kegiatan tersebut dapat diantisipasi dengan guru membimbing dan mengontrol aktivitas siswa (Setyawan dan Susatyo, 2015: 290-291).

6. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang di dalamnya melibatkan aktivitas siswa. Siswa terlibat di dalamnya sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Salah satu cara untuk menanggulangi hambatan guru harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yaitu dengan menyediakan media pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2013:4). Media merupakan alat atau bahan untuk membantu atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Adanya media ini dapat berfungsi untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2014:10). Melalui media pembelajaran diharapkan dapat merangsang minat, perhatian, dan perasaan yang disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Tanpa media

pembelajaran, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal. Secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis. Media berfungsi untuk memperjelas materi yang disampaikan. Media juga membuat konsep-konsep yang abstrak menjadi konkrit. Konsep yang masih abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung oleh siswa dapat disederhanakan atau dikonkritkan dengan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang penggolongan makhluk hidup, ekosistem, daur air, dan sebagainya dapat menggunakan gambar, diorama, video, film, dan juga miniatur.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera. Keterbatasan yang dimaksud dapat berupa obyek yang terlalu besar, maka bisa digantikan dengan gambar, film atau bingkai. Objek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan mikroskop, film bingkai atau gambar. Konsep yang terlalu luas seperti gunung, gempa bumi, iklim dan lain-lain dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar, miniatur, dan lain-lain.
- c. Menimbulkan gairah belajar. Media juga bisa sebagai alat untuk menarik perhatian siswa untuk menanggulangi masalah kejenuhan. Melalui media pembelajaran akan terkesan menyenangkan dan suasana akan lebih aktif. Siswa akan mudah dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses

pembelajaran. Media yang semakin canggih justru akan diminati oleh siswa. media dapat menampilkan informasi melalui gambar suara, gerakan dan warna, sehingga dapat membantu guru menciptakan suasana belajar lebih hidup dan tidak membosankan.

- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat, kemampuan visual, auditori, dan kinestetik. Keberhasilan proses belajar ditentukan oleh kemampuan dan strategi yang digunakan oleh guru. Melalui media pembelajaran siswa akan mudah menyerap informasi yang disampaikan dengan kemampuan yang dimilikinya. Siswa akan belajar secara optimal ketika terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan ketrampilannya untuk lebih kritis dan kreatif
- e. Memberikan rangsangan yang sama dan mempersamakan persepsi. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang sedang dipelajari. Pengamatan siswa terhadap sesuatu biasanya berbeda-beda. Melalui media guru lebih mudah memberikan persepsi yang sama kepada siswa terhadap suatu benda atau peristiwa tertentu (Daryanto 2013:5).

Beberapa kegunaan media pembelajaran dipilih sesuai dengan karakteristik dan kegunaan, agar guru mudah memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media visual, yaitu media yang menggunakan unsur gambar, untuk pengajaran seperti penggolongan hewan atau materi yang lain. Media ini tergolong tepat

karena dengan menggunakan gambar atau bentuk-bentuk visual dapat memberikan informasi yang mudah diterima oleh siswa.

Macam-macam media pembelajaran di sekolah dasar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Media auditif, media yang menggunakan unsur suara. Media ini hanya bisa didengarkan saja, seperti radio dan rekaman suara
- b. Media visual, media yang dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Media visual ini seperti foto, film slide, lukisan, bahan cetak.
- c. Media audio visual, media yang menggunakan unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, seperti video, slide suara, film (Dirman dan Juarsih, 2014:101).

Pemilihan media pembelajaran di sekolah dasar harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip media di antaranya:

- a. Tujuan pemilihan media. Media yang akan digunakan harus memiliki maksud atau tujuan yang jelas. Media dipilih dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan indikator pada pembelajaran IPA. Bukan hanya tujuannya tetapi pemilihan media juga harus memperhatikan subjek atau pengguna yang menerima. Dengan demikian media dipilih apakah ditujukan untuk pembelajaran yang bersifat umum atau hanya sekedar hiburan.
- b. Karakteristik media pembelajaran. Karakteristik ini dilihat dari cara pembuatan, cara menggunakan, dan keampuannya. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami media yang akan digunakan.

Apabila guru kurang memahami media tersebut, guru akan mengalami kesulitan dalam penggunaannya.

- c. Alternatif pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan. Guru bisa menentukan media pembelajaran yang akan dipilih dan guru dapat membandingkan media yang akan digunakan sesuai tujuan pembelajaran baik dari segi keefektifan tempat dan waktu (Dirman dan Juarsih 2014:106).

Siswa yang masih menempati di bangku sekolah dasar memiliki karakteristik yang senang apabila belajar dengan menggunakan media atau alat peraga lainnya. Guru sebagai pentransfer ilmu harus dapat memahami karakteristik siswa. Media yang menarik akan merangsang rasa ingin tahu siswa. Siswa akan berpikir aktif untuk mengeksplor segala kemampuan kognitifnya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media yang dapat digunakan siswa di sekolah dasar yaitu media visual diorama.

7. Pengertian Media Pembelajaran Diorama

Media Diorama merupakan salah satu media visual. Diorama sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan disekitarnya. Diorama bisanya terdiri dari bentuk-bentuk atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penyaji.

Diorama ialah pemandangan miniatur sebuah dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana & Rivai,

2011:170). Media diorama dirancang dengan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu. Diorama biasanya menggambarkan bentuk atau objek yang ditempatkan dilatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyaji. Penggunaan benda nyata dalam belajar mengajar bertujuan untuk memperkenalkan pelajaran tertentu atau bagian yang menjadi aspek pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan pendapat tentang diorama dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan suasana atau pemandangan tiga dimensi yang di dalamnya berisi tiruan pemandangan suatu benda beserta isi di dalamnya. Kesemua tersebut berukuran kecil yang digunakan untuk memperagakan keadaan atau fenomena tertentu. Diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan keadaan asli dalam bentuk miniatur, sehingga seseorang yang melihatnya akan tertarik tentang apa yang ada dalam diorama tersebut.

Media diorama merupakan salah satu media pembelajaran yang didesain secara tiga dimensi. Berikut kelebihan dari media diorama, yaitu:

- a. Memberikan pengalaman secara langsung. Diorama merupakan wujud pemandangan atau lingkungan yang hampir sama yang di sajikan dalam bentuk kecil. Ketika siswa melihat media tersebut akan melihat gambaran yang sebenarnya. Dengan pengalamannya dalam mengamati secara langsung siswa akan merasa senang dan tidak bosan dalam belajar.

- b. Penyajian secara konkrit, sehingga mudah ditangkap oleh siswa. Diorama merupakan tiruan pemandangan dengan penyajian yang konkrit. Siswa mudah menyerap pengetahuan yang disampaikan melalui media tersebut. Melalui media diorama siswa dapat mengamati secara detail peristiwa ataupun pemandangan yang disajikan dalam bentuk yang sederhana. Dengan demikian pembelajaran secara konkrit akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
- c. Dapat menunjukan objek secara utuh. Diorama dapat memberikan pemandangan atau gambaran visual dari pokok yang sederhana dalam bentuk yang kecil. Penyajian diorama yaitu dengan pemandangan yang detail dan rinci sehingga siswa dapat memahami materi secara utuh.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas. Diorama dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat dengan jelas. Diorama dibuat dengan pemandangan yang menyerupai bentuk asli sehingga siswa dapat mudah memahami materi dengan jelas (Muedjiono dalam Daryanto, 2010: 29).

Pendapat lain dikemukakan oleh Prastowo (2015:241) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Membantu memberikan penjelasan tentang suatu objek atau benda yang rumit. Media diorama merupakan alat bantu untuk memperjelas, mempermudah dan mempercepat penyampaian materi. Melalui media diorama siswa akan mudah dalam

memahami objek atau situasi sehingga apa yang disampaikan guru mudah dipahami oleh siswa.

- b. Membantu guru dalam menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit. Dalam pembelajaran sering terjadi verbalisme karena apa yang disampaikan oleh guru bersifat abstrak atau tidak berwujud. Melalui diorama dapat digunakan sebagai ilustrasi yang nyata, sehingga siswa dapat membayangkan atau memahami objek, bentuk atau karakteristik objek.
- c. Menyajikan proses pembelajaran yang berkesan menarik dan inovatif. Media diorama dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa sehingga siswa dapat tertarik dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan inovatif.

Selain kelebihan tersebut, adapun kekurangan dari media diorama yaitu:

- a. Membutuhkan kemampuan atau kreativitas guru dan siswa. Proses pembuatan media diorama terbilang cukup rumit, karena media harus dibuat dengan bentuk yang hampir mirip sehingga diperlukan kreativitas dalam pembuatannya.
- b. Dalam pembuatannya, tidak semua siswa memiliki kreativitas yang tinggi, sehingga diperlukan kesabaran.
- c. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang cukup besar. Apabila digunakan oleh siswa dalam jumlah yang besar harus bergantian untuk dapat menggunakannya.

8. Tahapan Pendekatan Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) Melalui Media Diorama

Pendekatan pembelajaran SAVI akan dilakukan dengan media diorama. Adapun langkah-langkah pembelajaran SAVI melalui media diorama yaitu:

Tabel 2.
Langkah-langkah SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui media diorama

Tahap	Tingkah Laku
Tahap Persiapan	Penyampaian tujuan pembelajaran, mengembangkan motivasi dan aktivitas siswa melalui media diorama
Tahap penyampaian	Menjelaskan berbagai pengetahuan serta memberikan pelatihan pemecahan masalah menggunakan media diorama
Tahap pelatihan	Siswa melakukan penerapan simulasi dalam bentuk permainan, melakukan pemecahan masalah dengan berdiskusi menggunakan media diorama
Tahap penampilan hasil	Siswa melakukan refleksi dan evaluasi dari kegiatan percobaan

Langkah-langkah pendekatan SAVI tersebut dijabarkan dari tahap persiapan dimulai dengan penyampaian tujuan, mengembangkan motivasi dan aktivitas melalui media diorama. Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan memberikan pengantar terlebih dahulu. Pemberian pengantar dengan melibatkan aktivitas siswa dengan menggunakan media diorama akan membuat siswa termotivasi dalam belajar. Selain itu pada tahap ini guru memberi perasaan positif mengenai pengalaman belajarnya dan menempatkan siswa dalam situasi yang optimal.

Tahap penyampaian, guru menjelaskan materi berdasarkan tujuan pembelajaran. Proses penyampaian informasi ini dengan menggunakan media diorama dengan melibatkan aktivitas siswa. Proses menemukan materi dilakukan dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar.

Tahap pelatihan, pada tahap ini siswa melakukan penerapan simulasi dalam bentuk permainan, melakukan pemecahan masalah dengan berdiskusi menggunakan media diorama. Setelah guru menjelaskan materi di tahap sebelumnya, kemudian siswa diberikan simulasi dalam bentuk permainan berkelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi dan ketrampilan dengan berbagai cara.

Tahap penyampaian hasil, siswa melakukan refleksi dan evaluasi dari kegiatan percobaan. Guru bersama siswa menarik kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya dilakukan proses evaluasi dan diakhiri dengan guru memberikan penguatan agar apa yang disampaikan dapat terus melekat sehingga hasil belajar akan meningkat.

C. SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) Melalui Media Diorama dan Hasil Belajar IPA

Proses pembelajaran dengan pendekatan sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Seorang guru harus lebih memperhatikan dalam memilih pendekatan yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran salah satunya pendekatan SAVI (*Somatis Auditory Visual*

Intelektual). Pendekatan pembelajaran SAVI merupakan pendekatan yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA di sekolah dasar khususnya untuk materi penggolongan hewan dan tumbuhan. Melalui pendekatan SAVI ini siswa akan belajar dengan menggabungkan segala aktivitas yaitu menggunakan unsur gerak aktif, secara fisik ketika proses belajar, dengan memanfaatkan indra yang dimiliki, sehingga dapat membuat seluruh anggota tubuh dan pikiran terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian belajar akan berjalan secara optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan terkesan hidup, siswa akan lebih aktif, merasa tidak bosan karena pembelajaran yang bersifat menyenangkan serta siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih maksimal apabila dipadukan dengan media pembelajaran.

Diorama ialah media pembelajaran yang dibuat menyerupai pemandangan miniatur sebuah dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana & Rivai, 2011:170). Media diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan keadaan asli dalam bentuk miniatur, sehingga seseorang yang melihatnya akan tertarik tentang apa yang ada dalam diorama tersebut. Melalui media diorama siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa lebih bersemangat dan tidak bosan. Dengan demikian siswa akan lebih aktif sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi

oleh evaluasi belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berhasil tidaknya siswa dalam belajar dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Penerapan pendekatan SAVI dengan media diorama dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini karena siswa mampu belajar dengan mengamati secara penemuan yang melibatkan semua aktivitas fisiknya. Melalui pendekatan ini siswa akan belajar sambil berbuat dan bergerak, berbicara dan mendengar, mengamati dan memecahkan masalah. Suasana belajar yang seperti ini akan menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran SAVI dengan media diorama memanfaatkan semua alat indera siswa yang dimiliki sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Media diorama dibuat dengan semenarik mungkin dapat menambah antusias dan perhatian siswa dalam pembelajaran IPA. Penggunaan media diorama yang dipadukan dengan pendekatan SAVI dapat membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas siswa karena siswa dapat mengamati secara langsung kerincian media tersebut baik hewan, tumbuhan, dan lingkungan. Siswa mampu meningkatkan pengetahuannya atau gagasan sehingga hasil belajar IPA akan meningkat.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang terkait penerapan pembelajaran dengan pendekatan SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) terhadap hasil belajar telah banyak ditemui, yaitu :

1. Penelitian oleh Sarnoko dkk 2016 dengan judul “Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV tahun ajaran 2015/2016 SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian yaitu persentase keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai 64,29%(9 siswa) dan pada siklus II meningkat menjadi 85,71% (12 siswa). Persentase hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 71,43%(10 siswa) dan pada siklus II meningkat menjadi 85,71% (12 siswa). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa terjadi karena penerapan pendekatan SAVI berbantuan video pembelajaran.
2. Penelitian kedua dilakukan oleh (Sihwinedar, 2015) penelitian ini berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran SAVI (*Somatis, Auditory, Visual, Intelektual*) Pada Siswa Kelas III SDN Rejoagung 01 Semboro Tahun Pelajaran 2013/2014”. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosentase keaktifan siswa pada siklus I menunjukkan siswa yang sangat aktif 23%, aktif sebesar 32%, kurang aktif sebesar 26%, dan tidak aktif sebesar 19% . Pada siklus II siswa yang sangat aktif 42%, aktif sebesar 39%, kurang aktif sebesar 13%, dan tidak aktif sebesar 6%, sedangkan peningkatan hasil belajar dapat dilihat prosentase ketuntasan siswa yaitu siswa yang tuntas belajar (nilai ketuntasan ≥ 70) pada kondisi awal 29%, tes siklus I 61,3%, dan pada

siklus II sebesar 90,3%. Data tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan moel pembelajaran SAVI dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

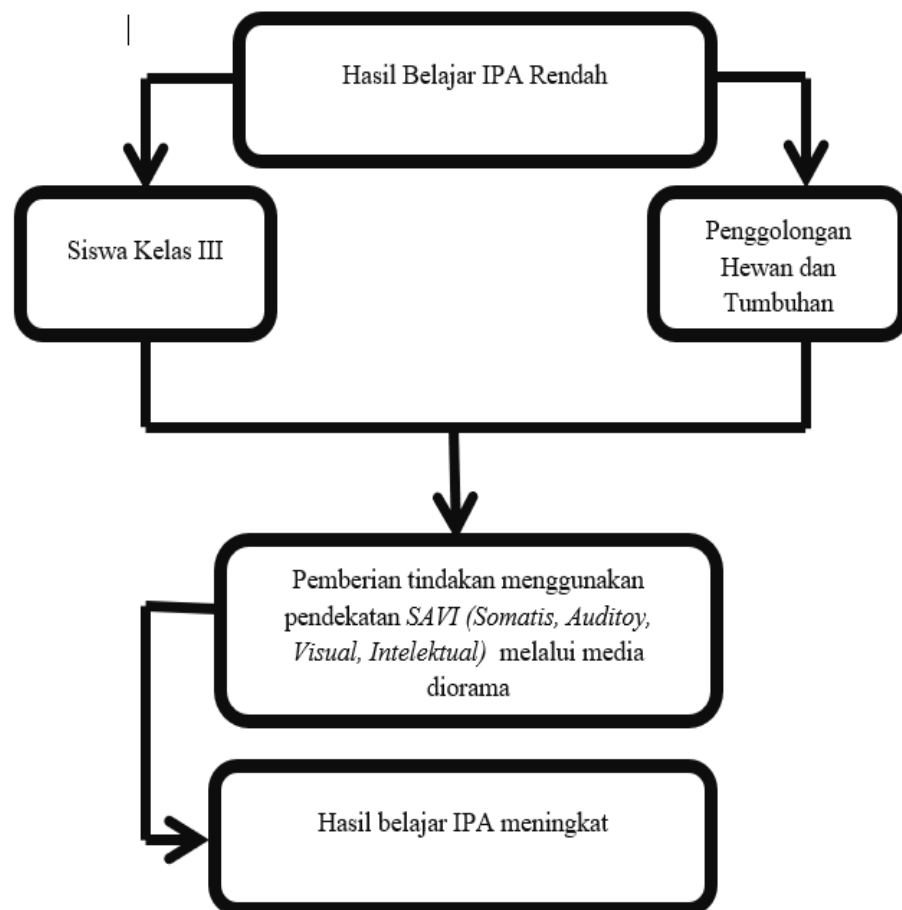
Peneliti akan mencoba menggunakan media diorama yang diterapkan pada materi yang berbeda yaitu Penggolongan Hewan dan Tumbuhan pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Berdasarkan penelitian yang relevan, media diorama diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA pada materi Penggolongan Hewan dan Tumbuhan pada kelas III di SD Negeri 1 Kemloko tahun ajaran 2018/2019.

E. Kerangka Pikir

Beberapa penyebab dari kurang maksimalnya hasil belajar yaitu terdapat beberapa siswa yang pasif dan tidak terbiasa dalam menyampaikan pendapatnya, sehingga memiliki hasil belajar yang rendah, guru dalam menyampaikan proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang terbatas, dan belum menggunakan media pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran yang masih menggunakan metode yang terbatas serta tanpa didampingi media akan berdampak pada hasil belajar. Siswa akan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Konsentrasi siswa juga akan berkurang. Oleh karena itu, guru harus menggunakan model atau pendekatan yang cukup bervariasi. Salah satunya yaitu pendekatan SAVI (*Somatis, Auditory, Visual, Intelektual*). Penelitian ini memberikan perlakuan berupa pendekatan SAVI

(*Somatis, Auditory, Visual, Intelektual*) pada kelas eksperimen, serta tidak memberikan perlakuan terhadap kelas kontrol. Hasil belajar yang meningkat diharapkan guru dapat menggunakan model ataupun pendekatan yang bervariasi dalam pembelajaran IPA.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan atau pernyataan sementara yang diungkapkan secara deklaratif kemudian menjadi jawaban dari sebuah permasalahan.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh pembelajaran SAVI (*Somatis, Auditory, Visual, Intelektual*) melalui media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Kemloko, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari suatu pengaruh dengan perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini digunakan untuk menguji *Somatis Auditory Visual Intelektual (SAVI)* melalui media diorama terhadap hasil belajar IPA pada kelas III. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs* dengan model *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dikatakan sebagai *one group pretest-posttest design* karena sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu mengambil sampel dengan diberi *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan diberi *posttest* (setelah diberi perlakuan) di akhir pembelajaran. Melalui desain penelitian ini dapat diketahui keakuratan perlakuan, karena dapat membandingkan hasil sebelum diberi perlakuan dengan yang sudah diberi perlakuan. Desain penelitian *one group Pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.
Rancangan Penelitian *Pre-Experimental Design* dengan Model *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁: *Pretest* (Tes awal) sebelum diberikan perlakuan

X: *Treatemen* yang diberikan (perlakuan yang diberikan terhadap kelompok eksperimen yaitu pembelajaran SAVI dengan media Diorama

O₂: *Posttest* (Tes Akhir) setelah diberi perlakuan

(Sugiyono, 2016:210).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) Melalui Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA” .

Jenis variabel penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui media diorama

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

- a. Pendekatan pembelajaran SAVI melalui media diorama adalah serangkaian aktivitas dalam pembelajaran yang menekankan belajar dengan menggunakan seluruh alat indera berbantuan media diorama yang bertujuan memperjelas materi melalui proses pengamatan
- b. Hasil belajar IPA adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar IPA yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah himpunan keseluruhan dari satuan atau individu yang karakteristiknya ingin kita ketahui. Penelitian ini mengambil populasi seluruh siswa kelas III di SD Negeri 1 Kemloko Kabupaten Temanggung, tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 24 siswa.

2. Sampel

Sampel ialah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 1 Kemloko Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung dengan jumlah 24 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering digunakan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Pertimbangan tersebut direkomendasikan dari guru yaitu sesuai dengan karakteristik siswa.

4. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kemloko Kemloko, Kecamatan Kranggan, Kabupaten Temanggung, pada semester II tahun ajaran 2019.

E. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan tes. Tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, ketrampilan, bakat dari individu maupun kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dalam ranah kognitif. Tujuan dari tes ini yaitu untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang berkontribusi pada pelajaran IPA.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data, sehingga proses penelitian menjadi lebih mudah dan terencana. Berdasarkan teknik pengambilan data yaitu berupa tes, maka instrumen yang digunakan yaitu lembar tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Lembar tes dibuat berdasarkan kisi-kisi soal dengan acuan Kurikulum Satuan Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang dibatasi pada ranah kognitif yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis). Penyusunan soal tes disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi berdasarkan silabus. Seluruh butir soal yang akan diujikan terlebih dahulu diuji cobakan di kelas yang sama namun di sekolah yang berbeda.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah soal valid atau tidak. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS 25*. Pengujian validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari *Pearson*. Untuk mengetahui kevalidan butir soal, maka r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} *Product Moment* pada $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dapat dinyatakan valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf hasil yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *IBM SPSS versi 25*. Hasil pengujian reliabilitas kemudian disamakan dengan nilai r_{tabel} , jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen reliabel, tetapi jika $r_{11} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013: 176). Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS 25*. Adapun pedoman yang digunakan

dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi:

abel 4.
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

(Arikunto, 2013 : 225)

H. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer *IBM SPSS 25*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% sebagai berikut :

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari sampel yang homogen. Uji homogenitas dilakukan

dengan SPSS 25. Sampel penelitian dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $p > 0,05$ pada uji homogenitas.

4) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan. Untuk menguji linearitas peneliti menggunakan program SPSS 25 dalam uji linearitas penelitian ini menggunakan Anova. Adapun pengambilan keputusan dalam uji linearitas ini yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kesimpulan terdapat hubungan linear secara signifikan antara dua variabel
- 2) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka kesimpulannya tidak terdapat hubungan linear secara signifikan antara dua variabel.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran SAVI (*Somatis, Auditory, Visual, Intelektual*) melalui media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa. Ada atau tidaknya pengaruh tersebut dilihat dari perbedaan nilai *Pretest* atau nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t, pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan analisis *Paired Sample T-Test* dengan berbantuan program SPSS for Windows versi 25. Kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan hipotesis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ atau 5% adalah

jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak.

I. Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini meliputi tahap persiapan dan tahap pelaksanaan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

a. Persiapan waktu dan materi penelitian

Pelaksanaan penelitian atau pemberian perlakuan atau *treatment* sebanyak 6 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019.

Peneliti menyiapkan materi yang disampaikan kepada anak, yang disesuaikan pada tujuan pembelajaran. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu tentang Penggolongan Makhluk Hidup pada mata pelajaran IPA. Berikut jadwal dalam setiap perlakuan beserta materi yang diajarkan:

Tabel 5.
Jadwal dan Materi Penelitian

Hari	Perlakuan	Materi
Hari pertama	Pengukuran awal	<i>Pretest</i>
Hari kedua	<i>Treatment 1</i>	Menggolongkan hewan
Hari ketiga	<i>Treatment 2</i>	Menggolongkan hewan
Hari keempat	<i>Treatment 3</i>	Menggolongkan tumbuhan
Hari kelima	<i>Treatment 4</i>	Menggolongkan tumbuhan
Hari keenam	<i>Treatment 5</i>	Menggolongkan hewan dan tumbuhan
Hari ketujuh	<i>Treatment 6</i>	Menggolongkan hewan dan tumbuhan
Hari kedelapan	Pengukuran akhir	<i>Posttest</i>

Materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

yang disusun peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang disesuaikan materi penggolongan makhluk hidup. Dalam materi ini terdapat standar kompetensi yaitu 1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup, yang memuat kompetensi dasar sebagai berikut: 1.1. Menggolongkan makhluk hidup secara sederhana
- 2) Memilih indikator yang akan diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Merancang tujuan pembelajaran sesuai dengan materi penggolongan makhluk hidup.
- 4) Mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan indikator yang digunakan dalam menyusun materi ajar yang sesuai dengan silabus KTSP, di antaranya penggolongan hewan dan penggolongan tumbuhan. Selain itu dalam mempersiapkan materi ajar peneliti mempersiapkan strategi pembelajaran yaitu metode dan pendekatan yang sesuai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu demonstrasi, penugasan, diskusi, dan tanya jawab, sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) dengan *treatment* yang digunakan adalah menggunakan media diorama.

b. Persiapan alat, bahan, dan sumber belajar

Mempersiapkan alat pembelajaran yang diperlukan seperti penggaris, kertas, spidol, dan buku panduan belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas III sekolah dasar serta lembar kerja siswa. Bahan yang digunakan untuk pembelajaran yaitu berupa materi ajar yang akan disampaikan oleh siswa pada materi “Penggolongan Makhluk Hidup” serta mempersiapkan media pembelajaran yaitu berupa diorama makhluk hidup. Alat yang diperlukan dalam pembuatan media diorama ini yaitu gergaji, gunting, penggaris, dan spidol. Bahan-bahan yang diperlukan yaitu papan kayu, minatur hewan, miniatur tumbuhan, batu, lem, sterofom, cat air, gambar makhluk hidup. Media diorama dibuat dengan menyerupai suasana alam yang terdiri dari beberapa hewan dan tumbuhan serta benda-benda tak hidup lainnya. Sumber belajar yang digunakan yaitu buku ajar IPA untuk sekolah dasar kelas III dengan penulis Hilda Irene dan Khristiyono tahun 2014 judul *Erlangga Straight Poin Series (ESPS)* kota Jakarta penerbit Erlangga.

c. Persiapan instrumen penelitian

Menurut Arikunto (2010:134) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk menjawab permasalahan dan membuktikan hipotesis yaitu pembelajaran SAVI melalui media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Lembar tes diberikan pada awal sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan-perlakuan yang sesuai dengan RPP menggunakan pembelajaran pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) dalam mata pelajaran IPA. Perangkat RPP yang digunakan sudah dilengkapi materi, soal, dan penilaiannya. Terakhir peneliti memberikan lembar tes *posttest* untuk menguji hasil akhir penelitian. Hal ini dilakukan guna mengetahui apakah ada pengaruh dalam hasil belajar IPA. Adapun kisi-kisi hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 6.
Kisi-Kisi Hasil Belajar IPA

No	Indikator	Ranah	Bentuk	No. Urut Soal
1.	Menyebutkan contoh perkembangbiakan hewan	C1	Pilihan ganda	1,16,31
2.	Memahami penggolongan hewan	C3	Pilihan ganda	48,49,50,47
3.	Menyebutkan contoh perkembangbiakan tumbuhan	C1	Pilihan ganda	2,
4.	Menunjukkan hewan berdasarkan penutup tubuhnya	C2	Pilihan ganda	3,18,33,
5.	Memahami penggolongan hewan berdasarkan tempat hidupnya	C2	Pilihan ganda	4,19,34,32
6.	Memahami ciri-ciri tumbuhan	C2	Pilihan ganda	5,20,35,
7.	Memahami tumbuhan berdasarkan keping bijinya	C2	Pilihan ganda	6,21,36,17
8.	Mengidentifikasi bentuk-bentuk daun	C2	Pilihan ganda	7,22,37
9.	Membedakan hewan berdasarkan makanannya	C2	Pilihan ganda	8,23,38
10.	Menunjukkan hewan yang berdasarkan tulang belakang	C2	Pilihan ganda	9,24,39
11.	Menyebutkan contoh penggolongan tumbuhan berdasarkan akarnya	C1	Pilihan ganda	10,25,
12.	Menjelaskan cara burung untuk bergerak	C2	Pilihan ganda	11, 40
13.	Menjelaskan pengertian hewan berdasarkan cara berkembang biak	C2	Pilihan ganda	12,27,43,26,

No	Indikator		Ranah	Bentuk	No. Urut Soal
14.	Menganalisis tumbuhan	penggolongan	C4	Pilihan ganda	13,28,42, 46, 41,
15.	Membandingkan bunga sempurna	bagian-bagian	C4	Pilihan ganda	14,29,44,
16.	Membandingkan berdasarkan tulang belakang	bentuk hewan	C4	Pilihan ganda	15,30,45,

d. Uji coba instrumen

Sebelum penelitian digunakan terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen. Instrumen yang akan diujikan berupa soal tes yang berjumlah 50 butir soal dengan bentuk pilihan ganda. Penilaian yang digunakan adalah skor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah. Soal tes hasil belajar ini dibuat oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen ahli. Setelah instrumen tersusun, peneliti melakukan uji coba instrumen sebagai syarat menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyuurip , Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung. Hasil dari uji coba instrumen tes selanjutnya diuji validitas dan reliabilitasnya.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

a) Pengukuran awal (*Pretest*)

Pengukuran awal bertujuan untuk mengetahui kondisi awal tentang hasil belajar IPA sebelum diberikan perlakuan pembelajaran dengan pembelajaran SAVI melalui media diorama. Pengukuran awal dilakukan satu kali pertemuan di kelas III SD Negeri 1 Kemloko Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung. Pengukuran awal

dilakukan dengan cara peneliti membagikan soal tes kepada subjek penelitian.

Pengumpulan data setelah subjek penelitian mengerjakan soal tes, yaitu dengan memeriksa jawaban kemudian memberikan skor nilai serta menyesuaikan data peneliti dengan teknik analisis data yang digunakan.

b) Pelaksanaan perlakuan

Pelaksanaan pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Perlakuan diberikan kepada subjek penelitian kelas III SD Negeri 1 Kemloko sebagai objek penelitian sebanyak 24 anak. Pemberian *treatment* ini peneliti memberikan materi secara jelas menggunakan pendekatan SAVI melalui media diorama. Waktu yang digunakan dalam kegiatan ini sebanyak 2 x 35 menit. Adapun bentuk pelaksanaan perlakuan sebagai berikut:

Treatment pertama dilaksanakan setelah subjek penelitian diberikan *pretest*. *Treatment* ini dilakukan di kelas III di SD N 1 Kemloko yang berjumlah 24 anak. Waktu yang digunakan pada *treatment* ini yaitu 2x25 menit. Tujuan dari *treatment* ini yaitu untuk memberikan gambaran tentang penggolongan hewan. Teknik pelaksanaannya yaitu peneliti menjelaskan secara singkat materi dengan menggunakan media diorama tentang penggolongan hewan. Materi yang dijelaskan tentang penggolongan hewan berdasarkan tempat hidup, cara bergerak dan jenis makanannya. Kemudian subjek

penelitian dibagi menjadi 4 kelompok untuk berdiskusi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Treatment kedua yaitu melanjutkan materi pada pembahasan penggolongan hewan. Penelitian pada di kelas III ini dilakukan selama 2x35 menit. Materi yang diberikan yaitu tentang penggolongan hewan yaitu penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuh, cara berkembang biak dan tulang belakang. Menggunakan media diorama subjek penelitian mengamati sambil dijelaskan oleh peneliti. Tujuan dari *treatment* kedua ini yaitu agar subjek memahami materi dengan bekerja sama dengan teman-temannya. Teknik pelaksanaannya yaitu subyek penelitian beserta kelompoknya diarahkan untuk melakukan sebuah permainan petak umpet hewan untuk menyelesaikan sebuah tugas kelompok. Setelah permainan selesai setiap kelompok maju untuk mempresentasikan dari masing-masing tugasnya.

Treatment ketiga dilakukan pada pertemuan keempat yang dilaksanakan selama 2x35 menit. Peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan diorama tentang penggolongan tumbuhan berdasarkan bunganya dan berdasarkan akarnya. Subjek penelitian yang berjumlah 24 anak dibagi menjadi 4 kelompok. Teknik pelaksanaannya yaitu peneliti menjelaskan materi dengan media diorama, selanjutnya subjek berdiskusi menyelesaikan permasalahan. Setelah selesai masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasilnya.

Treatment keempat yaitu melanjutkan materi pada pembahasan penggolongan tumbuhan. Penelitian pada di kelas III ini dilakukan selama 2x35 menit. Materi yang diberikan yaitu tentang penggolongan tumbuhan berdasarkan keping biji dan bentuk daun menggunakan media diorama. Teknik pelaksanaannya peneliti menjelaskan materi dan peneliti mengarahkan subjek penelitian untuk melakukan permainan petak umpet makhluk hidup. Setelah selesai, masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasilnya.

Treatment kelima dilakukan selama 2x35 menit. Materi yang dijelaskan yaitu tentang penggolongan hewan dan tumbuhan. Subjek penelitian yang berjumlah 24 dibagi menjadi 4 kelompok. Tujuan pada *treatment* ini agar subjek penelitian dapat mengembangkan intelektualnya. Teknik pelaksanaannya yaitu peneliti menjelaskan tentang materi selanjutnya bersama kelompoknya subjek penelitian diajak keluar ruangan untuk mengamati hewan dan tumbuhan yang ada disekitarnya.

Treatment keenam merupakan *treatment* yang terakhir yang dilakukan selama 2x35 menit. Subjek penelitian dibagi menjadi 4 kelompok. Teknik pelaksanaannya yaitu subyek penelitian berkelompok mengambil undian untuk menyelesaikan suatu tugas dengan membuat diorama tentang penggolongan makhluk hidup. Kegiatan diakhiri dengan mempresentasikan hasil kerjanya di depan teman-teman. Kelompok lain memberikan masukan tentang apa yang

telah disampaikan. Peneliti dan subjek penelitian secara bersama-sama menyimpulkan pelajaran yang telah diajarkan sehingga apa yang telah ditangkap oleh siswa dapat terus melekat. Peneliti memberikan apresiasi kepada kelompok yang mengerjakan dengan baik dan subjek yang aktif.

c) Pengukuran Akhir (*posttest*)

Pengukuran akhir dilakukan pada pertemuan kedelapan. Waktu yang digunakan yaitu 2x35 menit di kelas III. Tujuan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir tentang hasil belajar IPA setelah diberikan perlakuan dengan pendekatan SAVI melalui media diorama. Pelaksanaan *posttest* ini dilakukan dalam satu kali pertemuan pada kelas III SD Negeri 1 Kemloko. Pengukuran akhir dilakukan dengan peneliti membagikan soal yang sama saat pengukuran awal (*Pretest*) kepada subjek penelitian. Skor nilai dianalisis untuk mengetahui pengaruh pembelajaran SAVI melalui media diorama terhadap hasil belajar IPA.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui media diorama terhadap hasil belajar IPA dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Simpulan Teori

Pembelajaran SAVI merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan materi dengan menggabungkan aktivitas fisik dengan intelektual serta alat yang dimiliki oleh siswa. Melalui media diorama yang dibuat mirip dengan kondisi aslinya akan membuat siswa lebih aktif dan memotivasi siswa untuk belajar tentang penggolongan hewan dan tumbuhan. Penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa, karena adanya pembelajaran yang mengaitkan aktivitas fisik dan intelektual. Media diorama yang digunakan dapat mendukung siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada materi Penggolongan Makhluk Hidup mengalami peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *posttest* yaitu 77,02 yang semula nilai *pretest* sebesar 46,67. Perubahan tersebut mengalami selisih sebesar 30,36. Analisis uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* memperoleh nilai *sig (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut dapat

dikatakan bahwa pembelajaran *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)* melalui media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan tersebut, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam mengadakan variasi pada model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, serta menggunakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa dapat mengembangkan ketrampilan dan tidak jenuh dalam proses belajar.

2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah sebaiknya mendukung guru dalam menerapkan model atau pendekatan yang inovatif bagi siswa yaitu dengan memberikan fasilitas sarana dan prasarana untuk belajar yang memadai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat mengembangkan pembelajaran *SAVI* melalui media diorama pada mata pelajaran lain. Selain itu diharapkan dapat menggunakan pembelajaran lain yang lebih inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afri Yudiantoko. 2013. "Pendekatan Belajar SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Sebagai Upaya Peningkatkan Sikap Positif Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Perbaikan Bodi Otomotif SMK N 2 Depok Terhadap Mata Pelajaran Kelistrikan Bodi Sistem Penerangan". *Skripsi*. FT-UNY
- Agustina, I. G., & Tika, I. N. 2013. *Konsep Dasar IPA Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Andriani, D. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brahim, Theresian. 2007. Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa kelas IV Sekolah Dasar, Melalui Pendekatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar. *Juran Pendidikan Penabur*, 37-49.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dede, Suryani. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Leuwiliang Sumedang Pada Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman". *Skripsi(S1)*. FKIP-UNPAS
- Dewi, Narni Lestari., Dantes, Nyoman., & Sadiya, I Wayan. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar (Volume 3 Tahun 2013)*, 3.
- Dirman & Juarsih, Cicih. 2014. *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah & Nurdin. 2011. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanna, Nur & Syaichudin, Moch. 2009. Penerapan Pendekatan SAVI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 4.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Modis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____.2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Jihad, Asep & Haris, Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kumala, Farida Nur. 2016. *Pembelajaran IPA SD*. Malang: Penerbit Ediiide Infografika.
- Ngalimun. 2016. *Setrategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Prastawa, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadani, Feti. 2017. “Pengaruh Pendekatan Komunikatif Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Teladan Palembang”. *Skripsi*. UIN Raden Fatah
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: Indeks.
- Sarnoko Ruminiati., & Setyosari, Punadji . 2016. Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian, dan Pengembangan*, (2)7 , 1235.
- Sato, Manabu. 2007. *Tantangan yang Harus Dihadapi Sekolah, makalah dalam Bacaan Rujukan untuk lesson Study- Berdasarkan Pengalaman Jepang dan IMSTEP*. Jakarta: Sistteems.
- Setyawan, W.A & Susatyo, Y. 2015. Upaya Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Pendekatan SAVIi (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual). *Prosiding Seminar Nasional*. Universitas Negeri Surabaya.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sihwinedar, Rinendah. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis Auditory, Visual, Intelektual) Pada Siswa Kelas III SDN Rejoagung 01 Semboro (2013/2014) . *Pancaran Pendidikan* , 4(4), 137-148.
- Sudjana & Atep. 2014. *Dasar-Dasar IPA (Konsep dan Aplikasinya)*. Bandung: UPI PRESS.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Rosdakarya.

- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryanto. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Masmedia Buana Pustaka.
- _____. 2007. Aneka Model Pembelajaran Bahasa Indonesia. Surabaya: Unesa, 33-34.
- Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tursinawati. 2016. Penguasaan Konsep Hakikat Sains Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar Vol 2 No 4*, 75.