

**PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIS AUDITORY  
VISUAL INTELEKTUAL*) MELALUI MEDIA PAPAN  
PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**  
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonosari  
Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh :  
Dina Hanania Mukaromah  
16.0305.0046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

**PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIS AUDITORY  
VISUAL INTELEKTUAL*) MELALUI MEDIA PAPAN  
PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**  
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonosari  
Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

**PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (*SOMATIS AUDITORY  
VISUAL INTELEKTUAL*) MELALUI MEDIA PAPAN  
PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**  
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonosari  
Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

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

Oleh:

Dina Hanania Mukaromah

16.0305.0046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

## PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS AUDITORY VISUAL  
INTELEKTUAL) MELALUI MEDIA PAPAN PINTAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**  
(Penelitian pada siswa kelas III di SD N Wonosari Bulu,  
Kabupaten Temanggung)

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



Oleh:

Dina Hanania Mukaromah  
16.0305.0046

Dosen Pembimbing I



Dra. Indiaty, M.Pd.  
NIDN. 0028036001

Magelang, 11 Agustus 2020  
Dosen Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd.  
NIDN. 0601098303

## PENGESAHAN

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

(Penelitian pada siswa kelas III di SD N Wonosari Bulu, Kabupaten Temanggung)

Oleh:  
Dina Hanania Mukaromah  
16.0305.0046

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

Diterima dan disahkan oleh Penguji:  
Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Indriati, M.Pd. (Ketua/Anggota)
2. Septiyati Purwandari, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd., Kons. (Anggota)
4. Rasidi, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan  
Dekan FKIP



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Dina Hanania Mukaromah  
NPM : 16.0305.0046  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : *PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS  
AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL) MELALUI  
MEDIA PAPAN PINTAR 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 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, 19 Agustus 2020  
Yang membuat pernyataan,



Dina Hanania M.  
NPM : 16.0305.0046

## **MOTTO**

Maka Maha Tinggi Allah Raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukan kepadamu, dan katakanlah: " Ya Tuhanku, Tambahkanilah kepadaku Ilmu Pengetahuan.

(Q.S Al-Kahfi : 77)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Untung dan Ibu Sartiyah yang telah setia memberikan doa, kasih sayang dukungan, pengorbanan, bimbingan, dan motivasi.
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

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

(Penelitian pada siswa kelas III di SD N Wonosari Kecamatan Bulu,  
Kabupaten Temanggung)

Dina Hanania Mukaromah

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui Media papan pintar terhadap hasil belajar IPA kelas III di SD Negeri Wonosari Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung.

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 sebanyak 20 siswa kemudian diberi *Pretest* dan diberi *posttest* di akhir pembelajaran. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari *Pearson* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 25.00*. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program komputer *IMB SPSS 25*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui media Papan Pintar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III pada materi penggolongan makhluk hidup. Dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III. Dibuktikan dengan uji *Kolmogorov Smirnov* t tabel 7,07 sig  $\alpha$  0,00 dan  $< 0,05$  dan  $H_a$  telah diterima dan rata-rata siswa meningkat yang semula hanya ada 65% siswa yang lulus setelah diberikan treatment menjadi 85% siswa yang lulus meningkat sebesar 20% dengan nilai rata rata awal sebelum treatment 59 dengan nilai tertinggi 72 dan terendah 40 kemudian meningkat menjadi 79 dengan nilai tertinggi 96 dan terendah 60.

**Kata Kunci : Hasil belajar ilmu pengetahuan alam, pembelajaran SAVI, media papan pintar.**

# **THE EFFECT OF SAVI LEARNING (SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL) THROUGH MEDIA SMART BOARD IN SCIENCE LEARNING RESULTS**

(Research on third grade students at SD N Wonosari Bulu District,  
Temanggung Regency)

Dina Hanania Mukaromah

## **ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of SAVI (Somatis Auditory Visual Intellectual) learning through smart board media on the third grade science learning outcomes at SD Negeri Wonosari, Bulu District, Temanggung Regency.

The experimental research design used was Pre-Experimental Designs with a one group pretest-posttest design model. This research design is said to be a one group pretest-posttest design because before being given treatment, first taking a sample of 20 students then given a pretest and given a posttest at the end of the lesson. Testing the validity of this study using the Pearson Product Moment correlation technique with the help of the SPSS for Windows version 25.00 program. In this study, the normality test used the Kolmogorov Smirnov test with the help of the IMB SPSS 25 computer program.

The results showed that there was an effect of SAVI (Somatis Auditory Visual Intellectual) learning through the Smart Board media on the science learning outcomes of grade III students on the classification of living things. Evidenced by the increase in learning outcomes obtained by grade III students. Evidenced by the Kolmogorov Smirnov test  $t$  table 7.07 sig  $\alpha$  0.00 and  $<0.05$  and  $H_a$  has been accepted and the student average has increased, which was originally only 65% of students who passed after being given treatment to 85% of students who passed increased by 20% with an initial average value before treatment of 59 with the highest value of 72 and the lowest of 40 then increased to 79 with the highest value of 96 and the lowest of 60.

***Keywords: Natural science learning outcomes, SAVI learning, smart board media.***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “*PENGARUH PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS AUDITORY VISUAL INTELEKTUAL) MELALUI MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA (Penelitian Pada Siswa Kelas III SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung)*”.

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
2. Prof Dr. Muhammad Japar, M. Si., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. Selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Dra. Indiati, M.Pd Selaku Pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd selaku pembimbing II yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.

7. Istiyar, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri Wonosari yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	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.....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Hasil Belajar IPA .....	8
1. Pengertian Hasil Belajar .....	8
2. Hasil Belajar IPA.....	13
3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA .....	17
4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA .....	19
5. Pendekatan berpikir dan berbasis masalah.....	23
6. Pengertian Pembelajaran SAVI ( <i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i> )	24
7. Prinsip pembelajaran SAVI ( <i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i> ). ....	26
8. Tahapan dan Langkah Pendekatan Pembelajaran SAVI ( <i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i> ).....	28
9. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Pembelajaran SAVI ( <i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i> ).....	32
10. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	34
11. Pengertian Media Pembelajaran Papan Pintar .....	38
12. Pengaruh pembelajaran SAVI ( <i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i> Melalui Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar IPA.....	39

B. Penelitian Relevan.....	41
C. Kerangka Pemikiran.....	44
D. Hipotesis Penelitian.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Metode Penelitian.....	46
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	47
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	47
D. Subjek Penelitian.....	48
1. Populasi .....	48
2. Sampel .....	48
3. Teknik Sampling .....	48
4. <i>Setting</i> Penelitian.....	48
E. Metode Pengumpulan Data .....	49
F. Instrumen Penelitian.....	49
G. Validitas dan Reliabilitas .....	50
H. Metode Analisis Data.....	51
I. Prosedur Penelitian.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Penelitian .....	62
1. Deskripsi <i>Tryout</i> Instrumen Penelitian.....	62
2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	66
3. Deskripsi Data Penelitian .....	71
4. Perbandingan Pengukuran Awal ( <i>Pretest</i> ) dan Pengukuran Akhir ( <i>Posttest</i> ) Hasil Belajar IPA Siswa .....	75
5. Uji Prasyarat Analisis .....	77
6. Uji Hipotesis.....	78
B. Pembahasan.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah-Langkah SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual) .....	30
Tabel 2. Langkah-langkah SAVI ( <i>Somatis Auditory Visual Intelektual</i> ).....	31
Tabel 3. Rancangan Penelitian Pre-Experimental Design dengan Model One Group Pretest-Posttest Design .....	46
Tabel 4. Kriteria Indeks Kesukaran Soal .....	51
Tabel 5. Jadwal dan Materi Penelitian .....	53
Tabel 6. Kisi-Kisi Hasil Belajar IPA.....	56
Tabel 7. Hasil Validitas Butir Soal Pilihan Ganda.....	63
Tabel 8. Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda.....	65
Tabel 9. Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal .....	65
Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	68
Tabel 11. Daftar Hasil Belajar IPA Pretest Siswa.....	71
Tabel 12. Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, dan Rata-Rata Hasil Pretest.....	72
Tabel 13. Daftar Hasil Belajar Posttest Siswa .....	73
Tabel 14. Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, dan Rata-Rata Hasil Posttest .....	74
Tabel 15. Perbandingan Pretest dan Posttest Hasil Belajar IPA Siswa .....	75
Tabel 16. Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest .....	76
Tabel 17. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest .....	78
Tabel 18. Perbandingan Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest .....	79
Tabel 19. Perhitungan nilai t Hitung dan Nilai Signifikan .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir .....	45
Gambar 2. Diagram Hasil Pretest.....	72
Gambar 3. Diagram Hasil Posttest Siswa .....	74
Gambar 4. Diagram Perbandingan <i>Hasil</i> Pretest dan Posttest .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi.....	89
Lampiran 2. Surat Keterangan Instansi.....	91
Lampiran 3. Silabus .....	93
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	96
Lampiran 5. Kisi-Kisi Materi Ajar.....	104
Lampiran 6. Pengembangan Media .....	106
Lampiran 7. Penilaian .....	107
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi.....	179
Lampiran 10. Validasi Silabus.....	180
Lampiran 11. Validasi RPP.....	182
Lampiran 12. Validasi Materi Ajar.....	185
Lampiran 13. Validasi Soal.....	187
Lampiran 14. Validasi Media Pembelajaran.....	189
Lampiran 15. Lembar Validasi LKS.....	191
Lampiran 16. Daftar Nilai Pre-test dan Post-test.....	193
Lampiran 17. Contoh Hasil Pretest dan Posttest.....	194
Lampiran 18. Buku Bimbingan Skripsi .....	202
Lampiran 19. Dokumentasi.....	203

# **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. 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). 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 kerativitas 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 Wonosari, Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung. Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 13 Januari 2020 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 harian terdapat sekitar 65% siswa memiliki nilai kurang dari KKM. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung dengan KKM siswa 65 ternyata terdapat 20 siswa, kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa terdapat 65% ( 13 siswa) yang memperoleh nilai rata-rata di bawah nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA khususnya pada materi Penggolongan Makhluk Hidup di SD Negeri Wonosari belum optimal. Pembelajaran IPA selama ini masih didominasi dengan menggunakan buku paket, metode ceramah, dan penugasan saja.

Guru belum menggunakan rancangan pembelajaran yang membuat siswa dapat mengaitkan pengetahuan awal yang dimilikinya untuk

memperoleh pengetahuan baru dan dapat pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi di SD Negeri Wonosari pada tanggal 13 Januari 2020 menunjukkan bahwa guru masih belum berupaya menggunakan metode lain dan masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran dan guru belum melakukan upaya terkait kurangnya hasil belajar siswa.

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 *Somatic Auditory Visualizaton Intellectually (SAVI)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Pembelajaran *SAVI* adalah pembelajaran yang menekankan siswa untuk lebih memafaatkan 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 Papan Pintar sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar. Melalui media Papan Pintar 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 Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar IPA kelas 3 di SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Terdapat 35% siswa yang masih di bawah KKM.
2. Guru dalam menyampaikan proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton 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 papan pintar terhadap hasil belajar IPA kelas III pada materi : Penggolongan Makhluk Hidup, di SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu, 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 papan pintar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas III di SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung.?”

### **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 papan pintar terhadap hasil belajar IPA kelas III di SD Negeri Wonosari Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung.

### **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 Papan Pintar 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 Papan Pintar sebagai salah satu alternatif proses belajar mengajar IPA.

##### b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *SAVI* melalui media Papan Pintar 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 *SAVI* melalui media papan pintar atau pembelajaran lainnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar IPA**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah 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 perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar. 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.

Menurut (Kunandar, 2013: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. 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 (Slameto, 2010: 44) 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.

#### 1. Ranah Hasil Belajar IPA

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*) ialah 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 dipilihnya untuk menjadi pedoman yang sesuai dengan perilaku (Jihad, Asep; dan Haris, Abdul, 2013: 17)

c. Hasil 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 (*guidedresponse*) 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.

## **2. Hasil Belajar IPA**

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: 14). 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 Sanjaya (2011: 13-14) bahwa pembelajaran ialah suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan

pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebuah mata pelajaran yang membahas tentang gejala atau fenomena alam secara sistematis. Menurut Ahmad Susanto (2013: 167) mengatakan sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Pendapat lain dikemukakan oleh 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: 21) sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan 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.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 6) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan tujuan tersebut hasil belajar yang dikembangkan yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. 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 sesuatu yang penting bagi kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA sebaiknya dirancang untuk memberikan pengalaman langsung melalui ketrampilan proses dan sikap ilmiah siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA**

Menurut Slameto (2013: 65) faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar yaitu sebagai berikut:

#### **a. Faktor *Intern***

- 1) Faktor Jasmaniah, terdiri dari: faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor Psikologis, terdiri dari: intellegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan, terdiri dari: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor *Ekstern*

- 1) Faktor keluarga, terdiri dari: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor Sekolah, terdiri dari : metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, model dan metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat, terdiri dari: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.
- 4) Upaya dalam meningkatkan Hasil Belajar.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan cara :

- a. Memacu semangat siswa dalam belajar.
- b. Melengkapi sarana belajar, bisa dilakukan dengan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat pada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
- c. Mengembangkan metode mengajar dengan metode yang bervariasi, sehingga saat proses pembelajaran tidak hanya guru yang aktif akan tetapi siswa juga ikut aktif.
- d. Meningkatkan semangat guru saat proses pembelajaran sangatlah penting. Semangat guru juga akan menjadi motivasi

siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dengan guru bersemangat saat mengajar, maka siswa akan antusias dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan penelitian lebih merujuk pada mengembangkan metode mengajar dengan metode yang bervariasi dimana peneliti Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Pengaruh Pembelajaran *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)*. Melalui Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar IPA.

#### **4. 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.

- 1) Guru mengkondisikan siswa sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan guru dengan cara memulai pembelajaran dengan semangat. Selain itu, guru membuat suasana belajar yang menarik sehingga membuat anak penasaran, misalnya menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan konsentrasi siswa, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memberikan pengantar materi. Metode yang digunakan bisa menggunakan media atau lainnya. Membangkitkan semangat dan konsentrasi siswa dapat

menggunakan media atau suatu hal yang berinteraksi dengan alam secara langsung.

Melalui kegiatan tersebut siswa akan lebih konsentrasi dan meningkatkan hasil belajar.

- 3) Menggunakan metode dan pendekatan yang tepat. Metode dan pendekatan yang tepat merupakan suatu hal yang berpengaruh dalam hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan metode metode yang menarik permainan dalam kegiatan belajar, berinteraksi langsung dengan alam, menggunakan pendekatan berbasis masalah, serta media yang tepat, siswa sekolah dasar merupakan siswa yang suka bermain dan suka hal yang unik dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya strategi-strategi yang tepat agar hasil belajar meningkat.

## 2. Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) Melalui Media Papan Pintar

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 operasional

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: 10). Tujuan dari pendekatan ini siswa mudah mempertimbangkan pikiran 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.

#### **5. 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*).

#### **6. Pengertian Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*)**

Pembelajaran tidak selalu menyuruh seseorang untuk terus berdiri dan bergerak kesana 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 merupakan suatu model pembelajaran, dimana siswa dilibatkan tidak hanya sekedar mendapatkan penjelasan dari guru dan menyelesaikan soal, tetapi pada proses belajar siswa bergerak bebas aktif, siswa dalam setiap kelompoknya dilatih aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan, mendengarkan apa yang dijelaskan guru ataupun teman-temannya, berani menjelaskan apa yang mereka tahu. Siswa yang belajar dengan aktif biasanya ditandai dengan gerakan fisik, sedangkan gerakan fisik dapat meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (*korteks motor*) terletak tepat di sebelah bagian otak yang digunakan untuk berpikir dan memecahkan masalah (Rusman, 2010: 373).

Salah satu pendidik, trainer, sekaligus penggagas model *Accelerated Learning* yaitu Dave mengemukakan bahwa pendekatan *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)* mempunyai unsur sebagai berikut (Istighosah, & Istighosah, 2012: 11).

- a. *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak) bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik), yakni belajar dengan mengalami dan melakukan
- b. *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengar) bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.
- c. *Visualization* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan) bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemostrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga.
- d. *Intellectually* (belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir) bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*).

Belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkannya.

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.

#### **7. 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). Meier (Sidjabat, 2009) mengemukakan prinsip-prinsip *Accelerated Learning* (AL) sebagai berikut:

- a. Belajar melibatkan seluruh tubuh dan pikiran. 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 adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi. Melalui panca indera siswa di ajak untuk melakukan hal-hal yang dapat meningkatkan keaktifan, sehingga siswa mudah dalam mempelajari materi yang disampaikan.
- c. Kerjasama membantu proses belajar. Hal ini lakukan agar siswa mampu berkerja sama dalam memecahkan masalah serta dapat membantu guru untuk mengkondisikan siswanya.
- d. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan.

- e. Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri.
- f. Emosi positif sangat membantu pembelajaran.
- g. Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

Pendapat lain dikemukakan oleh (Suryatno 2007 : 14) bahwa prinsip pembelajaran *SAVI* sebagai berikut:

1. 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.
2. Pembelajaran berarti berkreasi bukan malah mengonsumsi. 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.
3. 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.

4. 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.
5. 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 memberikan motivasi, *ice breaking*, dan penyampaian materi yang dilakukan dengan bersahabat (Suryatno, 2007: 87).

#### **8. Tahapan dan Langkah Pendekatan Pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*).**

Tahapan dalam proses pembelajaran SAVI menurut (Suryatno 2007: 30) terdiri dari :

- a. 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.

- b. 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.

- c. Tahap ketiga yaitu pelatihan dalam kegiatan inti. Pada tahap ini siswa diajak untuk melakukan penerapan simulasi dalam bentuk permainan, melakukan pemecahan masalah dengan berdiskusi.
- d. 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

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

<b>Tahap</b>	<b>Tindakan</b>
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

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

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

<b>Langkah-langkah</b>	<b>Tingkah Laku</b>
Persiapan	Penyampaian tujuan pembelajaran, mengembangkan motivasi dan aktivitas siswa melalui media Papan Pintar
Penyampaian	Menjelaskan berbagai pengetahuan serta memberikan pelatihan pemecahan masalah menggunakan media Papan Pintar
Pelatihan	Siswa melakukan penerapan simulasi dalam bentuk permainan, melakukan pemecahan masalah dengan berdiskusi menggunakan media Papan Pintar
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 papan pintar. Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan memberikan pengantar terlebih dahulu. Pemberian pengantar dengan melibatkan aktivitas siswa dengan menggunakan media Papan Pintar 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 Papan Pintar 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 Papan Pintar. 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 keterampilan 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.

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

a. Berikut kelebihan media Papan Pintar yaitu :

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung. Papan Pintar merupakan wujud pemandangan atau lingkungan yang hampir sama yang di sajikan dalam bentuk kecil. Ketika siswa melihat media tersebut akan melihat gambaran yang sebenarnya.

- 2) Penyajian secara konkrit, sehingga mudah ditangkap oleh siswa. Papan Pintar merupakan tiruan pemandangan dengan penyajian yang konkrit. Siswa mudah menyerap pengetahuan yang disampaikan melalui media tersebut. Melalui media Papan Pintar 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.
  - 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh. Papan Pintar dapat memberikan pemandangan atau gambaran visual dari pokok yang sederhana dalam bentuk yang kecil. Penyajian papan pintar yaitu dengan pemandangan yang detail dan rinci sehingga siswa dapat memahami materi secara utuh.
  - 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas. Papan Pintar dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat dengan jelas. Papan Pintar dibuat dengan pemandangan yang menyerupai bentuk asli sehingga siswa dapat mudah memahami materi dengan jelas.
- b. Selain kelebihan tersebut, adapun kekurangan dari media Papan Pintar yaitu:
- 1) Membutuhkan kemampuan atau kreativitas guru dan siswa. Proses pembuatan media Papan Pintar terbilang cukup rumit, karena media

harus dibuat dengan bentuk yang hampir mirip sehingga diperlukan kreativitas dalam pembuatannya.

- 2) Dalam pembuatannya, tidak semua siswa memiliki kreativitas yang tinggi, sehingga diperlukan kesabaran.
- 3) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang cukup besar. Apabila digunakan oleh siswa dalam jumlah yang besar harus bergantian untuk dapat menggunakannya (Meier, 2002: 91-99).

## **10. 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 merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana pelantara dalam proses pembelajaran (Criticos dalam Daryanto, 2015: 4).

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. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- b. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- d. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

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 papan pintar.

## 11. Pengertian Media Pembelajaran Papan Pintar

Media Papan Pintar merupakan salah satu media visual. Papan Pintar sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan disekitarnya. Papan Pintar biasanya terdiri dari bentuk-bentuk atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disertai dengan keterangan yang menunjukkan Penggolongan Makhluk Hidup sesuai dengan materi yang ingin disajikan oleh penyaji.

Papan pintar ialah papan yang berbentuk balok. Papan ini digunakan siswa untuk meletakkan hewan dan tumbuhan berdasarkan lingkungannya. Papan ini didesain dengan adanya lapisan lembaran besi atau seng untuk meletakkan hewan jika hewan di beri magnet. Papan pertama ini di desain sesuai dengan tempat tinggal hewan , seperti air, daratan dan udara. Penggunaan benda nyata dalam belajar mengajar bertujuan untuk memperkenalkan pelajaran tertentu atau bagian yang menjadi aspek pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan pendapat tentang Papan Pintar dapat disimpulkan bahwa Papan Pintar 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.

## **12. Pengaruh pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) Melalui Media Papan Pintar Terhadap 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.

Papan pintar ialah papan yang berbentuk balok. Papan ini digunakan siswa untuk meletakkan hewan berdasarkan habitatnya. Papan ini didesain dengan adanya lapisan lembaran besi atau seng untuk meletakkan hewan jika hewan di beri magnet. Papan pertama ini di desain

sesuai dengan tempat tinggal hewan, seperti air, daratan dan udara. Penggunaan benda nyata dalam belajar mengajar bertujuan untuk memperkenalkan pelajaran tertentu atau bagian yang menjadi aspek pembelajaran yang digunakan. Melalui media Papan Pintar 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 Papan Pintar 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 Papan Pintar memanfaatkan semua alat indera siswa yang dimiliki sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Media Papan Pintar dibuat dengan semenarik mungkin dapat menambah antusias dan perhatian siswa

dalam pembelajaran IPA. Penggunaan media Papan Pintar 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.

## **B. Penelitian Relevan**

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

1. Penelitian 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  $\geq 70$ ) 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 model pembelajaran SAVI dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian oleh Resti Hayati (2016) Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Somatic Auditory Visualizaton Intellectually* (SAVI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IIIa SDN 78 Pekanbaru Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IIIA SDN 78 Pekanbaru. KKM yang ditetapkan di sekolah, yaitu : 73. Dari 32 orang siswa, yang mencapai KKM hanyalah 17 orang siswa (53,12%), sedangkan siswa yang belum mencapai KKM adalah 15 orang siswa (46,88%) dengan nilai rata-rata kelas 70,31. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IIIA SDN 78 Pekanbaru dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Somatic Auditory Visualizaton Intellectually Auditori Visual Intelektual* (SAVI). Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata skor dasar 70,31 meningkat pada siklus I sebesar 13,07% menjadi 79,5. Pada siklus II nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan sebesar 21,24% menjadi 85,25. Pada skor dasar ketuntasan klasikal belajar IPA siswa adalah 53,12% (tidak tuntas). Setelah diterapkan pendekatan pembelajaran *Somatic Auditory Visualizaton Intellectually* (SAVI) pada siklus I ketuntasan klasikal belajar siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal 81,75% dengan kategori tidak tuntas dan pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 90,63% dengan kategori tuntas. Aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I

persentasenya adalah 75% dengan kategori cukup. Pertemuan kedua meningkat menjadi 81,25% dengan kategori baik dan pertemuan ketiga meningkat menjadi 87,5% dengan kategori sangat baik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh RR. Wigati Sayekti (2018), Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intelektual (SAVI)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 9 Bandar Lampung Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ( $t_{hitung} = 3,03 > t_{tabel} = 2,01$ ) maka ( $H_a$ ) diterima. Dengan perbandingan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *SAVI* sebesar 78,1 dan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *SAVI* sebesar 71,05 ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *somatic, auditory, visual, intelektual (SAVI)* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 9 Bandar Lampung.

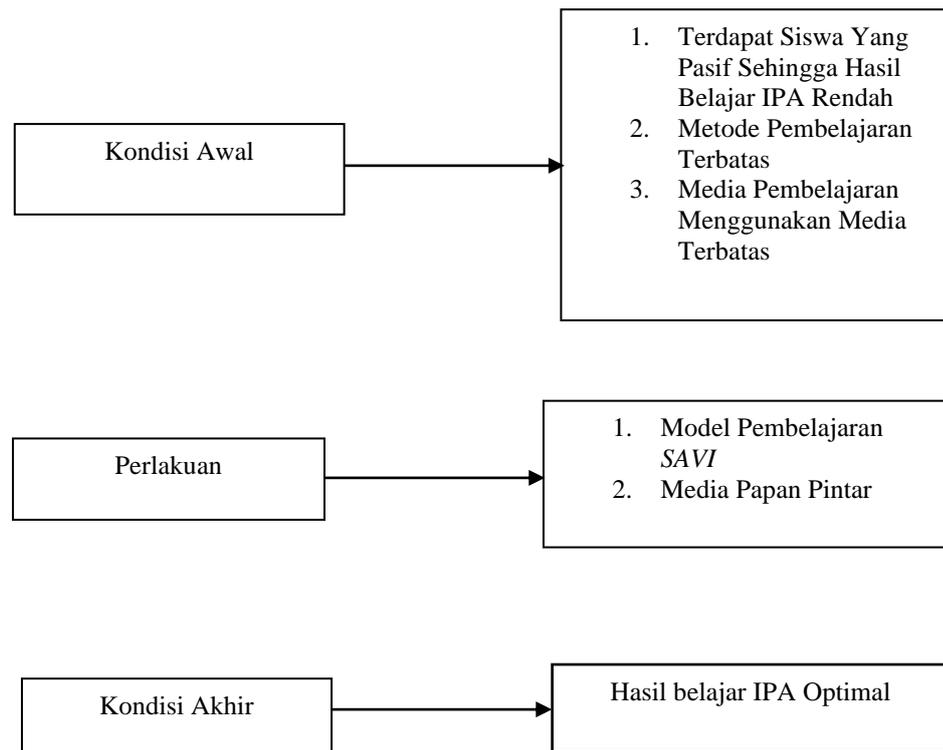
Peneliti akan mencoba menggunakan media Papan Pintar yang diterapkan pada materi yang berbeda yaitu Pemanfaatan Penggolongan Makhluk Hidup pada mata pelajaran IPA di SD N Wonosari. Berdasarkan penelitian yang relevan, media Papan Pintar diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA pada materi Pemanfaatan Penggolongan Makhluk Hidup pada kelas III di SD Negeri Wonosari tahun ajaran 2019/2020.

### C. Kerangka Pemikiran

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 Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir di atas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut : terdapat pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri Wonosari.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Metode 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 (Sugiyono, 2016).

Penelitian ini digunakan untuk menguji *Somatic Auditory Visualizaton Intellectually (SAVI)* melalui media Papan Pintar 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>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub>: *Pretest* (Tes awal) sebelum diberikan perlakuan

X: *Treatemen* yang diberikan (perlakuan yang diberikan terhadap kelompok eksperimen yaitu pendekatan SAVI dengan media Papan Pintar

O<sub>2</sub>: *Posttest* (Tes Akhir) setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2016)

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

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

### 2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

1. Pembelajaran SAVI melalui media Papan Pintar adalah serangkaian aktivitas dalam pembelajaran yang menekankan belajar dengan menggunakan seluruh alat indera berbantuan media Papan Pintar yang bertujuan memperjelas materi melalui proses pengamatan
2. 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 Wonosari, Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung, tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 20 siswa.

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung dengan jumlah 20 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 Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung, pada Semester I tahun ajaran 2019/2020.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

### 1. Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif siswa sebelum atau setelah proses pembelajaran berlangsung (Jakni, 2016:98), beliau juga menyatakan bahwa bentuk tes bermacam-macam, diantaranya:

- a. Pilihan ganda
- b. Soal essay
- c. Soal menjodohkan
- d. Dan lain-lain

Penelitian pada kali ini menggunakan bentuk tes soal pilihan ganda. Tes pada penelitian kali ini diberikan kepada siswa diawal sebelum perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan. Soal yang diberikan terkait materi penerapan konsep energi gerak untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang materi penerapan konsep energi gerak sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran *SAVI* dengan media papan pintar. Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan tes.

## **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 *IMB 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 *IMB 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 menjangkau 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 *IMB SPSS 25*. Adapun pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi:

**Tabel 4.**  
**Kriteria Indeks Kesukaran Soal**

<b>Tingkat Kesukaran</b>	<b>Kualifikasi</b>
$0,71 < P \leq 1,00$	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.

#### 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 *IMB 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.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)* melalui media Papan Pintar 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 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada

setiap penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester I tahun ajaran 2019/2020.

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**

<b>Hari</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Materi</b>
Hari pertama	Pengukuran awal	<i>Pretest</i>
	<i>Treatment 1</i>	Menggolongkan hewan
Hari kedua	<i>Treatment 2</i>	Menggolongkan tumbuhan
Hari ketiga	<i>Treatment 3</i>	Menggolongkan hewan dan tumbuhan
	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 Papan Pintar.

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 Papan Pintar makhluk hidup. Alat yang diperlukan dalam pembuatan media Papan

Pintar ini yaitu gergaji, gunting, penggaris, dan spidol. Bahan-bahan yang diperlukan yaitu papan kayu, minatur hewan, miniatur tumbuhan, flannel, seng, magnet, lem, solatip, gambar makhluk hidup. Media Papan Pintar dibuat menyerupai suasana alam yang terdiri dari beberapa hewan dan tumbuhan serta benda-benda lainnya. Sumber belajar yang digunakan yaitu buku ajar IPA untuk sekolah dasar kelas III.

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 Papan Pintar 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**

<b>Indikator</b>	<b>Ranah</b>	<b>Bentuk</b>	<b>No. Urut Soal</b>
Menyebutkan contoh perkembangan biakan hewan	C1	Pilihan ganda	1,16
Memahami penggolongan hewan	C3	Pilihan ganda	25
Menyebutkan contoh perkembangan tumbuhan	C1	Pilihan ganda	2,17
Menunjukkan hewan berdasarkan penutup tubuhnya	C2	Pilihan ganda	3,18
Memahami penggolongan hewan berdasarkan tempat hidupnya	C2	Pilihan ganda	4,19
Memahami ciri-ciri tumbuhan	C2	Pilihan ganda	5,20
Memahami tumbuhan berdasarkan keping bijinya	C2	Pilihan ganda	6,21
Mengidentifikasi bentuk daun	C2	Pilihan ganda	7,22
Membedakan hewan berdasarkan makanannya	C2	Pilihan ganda	8,23
Menunjukkan hewan yang berdasarkan tulang belakang	C2	Pilihan ganda	9,24
Menyebutkan contoh penggolongan tumbuhan berdasarkan akarnya	C1	Pilihan ganda	10,
Menjelaskan cara burung untuk bergerak	C2	Pilihan ganda	11,
Menjelaskan pengertian hewan berdasarkan cara berkembang biak	C2	Pilihan ganda	12,
Menganalisis penggolongan tumbuhan	C4	Pilihan ganda	13,
Membandingkan bagian-bagian bunga sempurna	C4	Pilihan ganda	14
Membandingkan bentuk hewan berdasarkan tulang belakang	C4	Pilihan ganda	15

d. Uji coba instrumen

Sebelum penelitian digunakan terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen. Instrumen yang akan diujikan berupa soal tes yang berjumlah 25 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 Sidorejo, 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 Papan Pintar. Pengukuran awal dilakukan satu kali pertemuan di kelas III SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu, 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 3 kali pertemuan. Perlakuan diberikan kepada subjek penelitian kelas III SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu sebagai objek penelitian sebanyak 20 anak. Pemberian *treatment* ini peneliti memberikan materi secara jelas menggunakan pendekatan *SAVI* melalui media Papan Pintar. Waktu yang digunakan dalam kegiatan ini sebanyak 2 x 35 menit. Adapun bentuk pelaksanaan perlakuan sebagai berikut:

1. *Treatment* pertama, dilaksanakan setelah subjek penelitian diberikan *pretest*. *Treatment* ini dilakukan di kelas III di SD N Wonosari yang berjumlah 20 anak. Waktu yang digunakan pada *teratment* ini yaitu 2 x 35 menit. Tujuan dari *treatment* ini yaitu untuk memberikan gambaran tentang penggolongan hewan. Teknik pelaksanaannya yaitu peneliti menjelaskan secara singkat materi dengan menggunakan media Papan Pintar 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. Materi yang diberikan yaitu tentang penggolongan hewan yaitu penggolongan hewan berdasarkan penutup tubuh, cara berkembang

biak. Menggunakan media Papan Pintar subyek penelitian mengamati sambil dijelaskan oleh peneliti. Tujuan dari *treatment* pertama 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.

2. *Treatment* ke-dua, dilakukan pada pertemuan ke dua yang dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan Papan Pintar tentang penggolongan tumbuhan berdasarkan bunganya dan berdasarkan akarnya. Subjek penelitian yang berjumlah 20 anak dibagi menjadi 4 kelompok. Teknik pelaksanaannya yaitu peneliti menjelaskan materi dengan media Papan Pintar, selanjutnya subjek berdiskusi menyelesaikan permasalahan. Setelah selesai masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasilnya, di lanjutkan memberi materi yang berkaitan tentang penggolongan tumbuhan berdasarkan bentuk daun dan akarnya menggunakan media Papan Pintar. 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.

3. *Treatment* ketiga, dilakukan selama 2 x 35 menit. Materi yang dijelaskan yaitu tentang penggolongan hewan dan tumbuhan. Subjek penelitian yang berjumlah 20 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. Selanjutnya mendesain siswa untuk berkelompok mengambil undian untuk menyelesaikan suatu tugas dengan membuat Papan Pintar 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 ke-tiga. Tujuan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir tentang hasil belajar

IPA setelah diberikan perlakuan dengan pendekatan *SAVI* melalui media Papan Pintar. Pelaksanaan *posttest* ini dilakukan dalam satu kali pertemuan pada kelas III SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu. 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 Papan Pintar terhadap hasil belajar IPA.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) melalui media Papan Pintar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III di SD Negeri Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung, pada materi penggolongan makhluk hidup. Dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III, Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa  $t$  tabel 7,07  $sig$   $\alpha$  0,00 dan  $\leq 0,05$  dan  $H_a$  telah diterima. Kemudian rata-rata peningkatan hasil belajar yang terjadi juga cukup signifikan semula hanya ada 65% siswa yang lulus setelah diberikan *treatment* menjadi 85% siswa yang lulus meningkat sebesar 20%, dengan nilai rata rata awal sebelum *treatment* 59 dengan nilai tertinggi 72 dan terendah 40 kemudian meningkat menjadi 79, dengan nilai tertinggi 96 dan terendah 60.

*Somatic Auditory Visualizaton Intellectually (SAVI)* adalah pendekatan pembelajaran 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. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajarn SAVI (*Somatis Auditory Visual Intelektual*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD N Wonosari kelas III pada materi “Penggolongan Makhluk Hidup.”

## B. Saran

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

### 1. Bagi Sekolah.

Mengadakan pelatihan kepada guru-guru tentang cara pemilihan model pembelajaran khususnya metode *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)* yang sesuai dengan dengan perkembangan karakter peserta didik serta dapat meningkatkan hasil peserta didik, serta cara mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

### 2. Bagi Guru

Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualizaton, Intellectually (SAVI)* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya di Mata Pelajaran IPA dan mata pelajaran lain pada umumnya.

### 3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya dapat lebih mengembangkan pembelajaran *SAVI (Somatis Auditory Visual Intelektual)* memanfaatkan waktu luang serta fasilitas yang ada dan mampu mengembangkan kemampuan dalam belajar untuk dapat memecahkan masalah dan belajar lebih giat dan rajin membaca.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti sebaiknya mempersiapkan waktu ekstra sebelum penelitian dimulai untuk mensosialisasikan model pembelajaran (*Somatis Auditory Visual Intelektual*)SAVI kepada peserta didik agar penelitian lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ades, S. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustina, I. G. (2013). *Konsep Dasar IPA Aspek Fisika dan Kimia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Asep., A. H. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Dewi, N. L. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasa.
- Dirman dan Juarsih, C. (2014). *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hanna, N. &. (2009). *Penerapan Pendekatan SAVI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. 4.
- Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Jakni. (2016). *Metode penelitian eksperimen bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Juarsih., D. &. (2014). *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M, T. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nurdiansyah, &. E. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizmia Learning Center.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadani, F. (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, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar Jakarta*. Indeks.
- Sihwinedar, R. (2015). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visualizaton Intellectually Auditory, Visual, Intelektual) Pada Siswa Kelas III SDN Rejoagung 01 Semboro (2013/2014)*. Pancaran Pendidikan , 4(4), 137-148.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, A. (2014). *Dasar-dasar IPA Konsep dan aplikasinya*. Bandung: UPI Press.
- Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono., A. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryanto. (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.1-6.