

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS
AUDITORI VISUAL INTELEKTUAL) BERBANTU
MEDIA POLISORITA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung
Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

Fauziah Rahmawati

16.0305.0110

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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS
AUDITORI VISUAL INTELEKTUAL) BERBANTU
MEDIA POLISORITA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung
Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh:

**Fauziah Rahmawati
16.0305.0110**

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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS
AUDITORI VISUAL INTELEKTUAL) BERBANTU
MEDIA POLISORITA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung
Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

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



Oleh:

Fauziah Rahmawati

16.0305.0110

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

202

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS AUDITORI
VISUAL INTELEKTUAL) BERBANTU MEDIA
POLISORITA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung
Kabupaten Temanggung)

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



Oleh :
Fauziah Rahmawati
16.0305.0110

Magelang, 20 Juli 2020

Dosen Pembimbing I

Dra. Lilis Madyawati, M.Si
NIP.19640907 198903 2 002

Dosen Pembimbing II

Ari Suryawan M.Pd.
NIDN. 0618128801

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS AUDITORI
VISUAL INTELEKTUAL) BERBANTU MEDIA
POLISORITA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung
Kabupaten Temanggung)

Oleh :
Fauziah Rahmawati
16.0305.0110

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

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Kamis
Tanggal : 30 Juli 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Ketua/Anggota)
2. Ari Suryawan, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. (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 : **Fauziah Rahmawati**
N.P.M : 16.0305.0110
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) Berbantu Media Polisorita Terhadap Hasil Belajar Matematika.

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 mempertanggung jawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

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

Magelang, 20 Juli 2020
Peneliti



Fauziah Rahmawati
16.0305.0110

MOTTO

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakan, dan
sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya),
Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan
yang paling sempurna”

(QS. An-Najm: 39-41)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT,
Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta beserta kakak dan adik saya yang senantiasa memberikan do'a restu, dukungan dan suri tauladan yang baik sehingga menghantarkan saya pada titik keberhasilan dan kebahagiaan yang kuraih saat ini.
2. Almamater saya Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIS
AUDITORI VISUAL INTELEKTUAL) BERBANTU
MEDIA POLISORITA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung
Kabupaten Temanggung)

Fauziah Rahmawati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Jenis penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan desain penelitian *One Grup Pretest-Posttest Design*. Sampel yang diambil sebanyak 28 siswa.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan soal pilihan ganda berjumlah 32 soal yang sudah diuji tingkat kevalidannya dan reliabilitasnya. Uji validitas soal pilihan ganda menggunakan rumus *pearson* menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010 for windows* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan bantuan komputer program *SPSS Statistic 25.0 for windows*. Analisis data menggunakan teknik statistik *Wilcoxon Test* berbantuan program *SPSS Statistic 25.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan z_{hitung} sebesar -4,627 dengan nilai probabilitas $0,000 < 0,05$, berarti ada perbedaan signifikan antara hasil belajar matematika sebelum dan hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Kata kunci : Model Pembelajaran SAVI , Media Polisorita, Hasil Belajar Matematika

THE INFLUENCE OF SAVI (SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL) LEARNING MODEL ASAIDED BY POLISORITA MEDIA ON MATHEMATICAL LEARNING OUTCOMES

(Research on Grade IV Students at SD N Manding, Temanggung District, Temanggung Regency)

Fauziah Rahmawati

ABSTRACT

This research aims to know the effect of the SAVI learning model (Somatic Auditory Visual Intellectual) assisted by Polysorita media on mathematics learning outcomes of grade 4 students of SD N Manding, Temanggung District, Temanggung Regency. This type of research is a pre-experimental design with research design One Group Pretest-Posttest Design. The samples taken were 28 students.

The data collection method with 32 multiple choice questions which have been tested for their validity and reliability. The validity test of multiple-choice questions uses the Pearson formula using the help of Microsoft Excel 2010 for windows while the reliability test uses the Cronbach's alpha formula with the help of a computer program SPSS Statistics 25.0 for windows. Data analysis used Wilcoxon Test statistical techniques assisted by SPSS Statistics 25.0 for windows program.

The research results showed that the SAVI Learning model assisted by Polysorita media influenced the mathematics learning outcomes. This is proven by a z-count of -4,627 with a probability value of 0,000 <0.05, means that there is a significant difference between mathematics learning outcomes and mathematics learning outcomes after being treated with the SAVI assisted by Polysorita media. Based on these studies it can be concluded that the application of the SAVI learning model assisted by Polysorita media influences mathematics learning outcomes.

Keywords: SAVI Learning Model, Polisorita Media, Mathematics Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah, sehingga penulis menyelesaikan skripsi dengan diberikan kesempatan dan kemudahan dalam penelitian di SD Negeri Manding, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi M.Ag., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
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. Lilis Madyawati, M.Si., dan Ari Suryawan, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang sabar dan telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan saran, masukan serta dorongan pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Serta Kepala Kelurahan, Kepala Sekolah dan seluruh Guru, siswa-siswi serta seluruh anggota Komite Sekolah Dasar Negeri

Manding, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung yang membantu dalam berlangsungnya penelitian serta selalu memberikan dukungan dan do'a yang tulus.

7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 kelas pararel maupun reguler, atas semangat dan motivasinya bersama-sama menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Magelang, dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas saran, motivasi serta bantuannya.

Akhirnya dengan kerendahan dan ketulusan hati, penulis mohon saran dan kritik yang bersifat membangun. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belumlah sempurna dan masih banyak kekurangan.

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi pembaca pada umumnya serta praktisi-praktisi pendidikan lain pada khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Penulis

Fauziah Rahmawati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Hasil Belajar Matematika.....	9
1. Definisi Hasil Belajar Matematika	9
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika..	13
3. Klasifikasi Hasil Belajar Matematika.....	17
4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika	27
B. Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual	32
1. Model Pembelajaran	32
2. Macam-macam Model Pembelajaran	34
3. Definisi Model Pembelajaran SAVI.....	36
4. Karakteristik Model SAVI	38
5. Langkah-langkah Mode SAVI	41
6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SAVI.....	45
C. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar	49

1. Definisi Media pembelajaran di Sekolah Dasar	49
2. Manfaat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar	52
3. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah Dasar	54
4. Memilih Media Pembelajaran yang Tepat	57
5. Pengertian Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita)	60
6. Keunggulan Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita)	61
7. Cara Pembuatan Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita)	62
8. Cara Pembuatan Media Polisorita	63
9. Cara kerja Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita)	63
D. Langkah Model Pembelajaran SAVI berbantu Media Polisorita terhadap Hasil Belajar Matematika	66
E. Penelitian yang Relevan	67
F. Kerangka Pemikiran	69
G. Hipotesis Penelitian	71
BAB III METODE PENELITIAN	72
A. Desain Penelitian	72
B. Identifikasi Variabel Penelitian	74
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	74
D. Subyek Penelitian	75
E. Seting Penelitian	76
F. Metode Pengumpulan Data	76
G. Instrumen Penelitian	77
H. Validitas dan Reliabilitas	78
I. Prosedur Penelitian	82
1. Tahap Persiapan pelaksanaan penelitian	82
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	89
J. Metode Analisis Data	99
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	102
A. Hasil Penelitian	102
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	102
2. Pelaksanaan penelitian	103
3. Uji Analisis Data	107
B. Pembahasan	113
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	119
A. Simpulan	119
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	126

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 Kompetensi Dasar	13
2 Jenis Media Pembelajaran.....	55
3 Langkah Pembelajaran SAVI.....	66
4 Rancangan Eksperiment <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	73
5 Hasil Validasi Butir Soal	80
6 Hasil Uji Reliabilitas	81
7 Jadwal Kegiatan	83
8 Materi Kegiatan.....	84
9 Kisi-kisi Instrumen Lembar Tes	88
10 Data Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	104
11 Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i>	105
12 Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	107
13 Hasil Uji Normalitas.....	108
14 Uji Hipotesis Wilcoxon	109
15 Hasil Uji Hipotesis	109

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Desain Papan Monopoli Soal Cerita	61
2 Kerangka Berpikir	70
3 Papan Monopoli Soal Cerita	86

DAFTAR GRAFIK

GRAFIK	Halaman
1 Hasil Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>).....	104
2 Hasil Pengukuran Akhir (<i>Post Test</i>).....	106

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian	127
2 Instrumen Penelitian Lembar Tes dan Kunci Jawaban	131
3 Perangkat Pembelajaran Model SAVI berbantu Media Polisorita	155
4 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	189
5 Hasil Pengukuran Awal dan Akhir	195
6 Hasil Uji Normalitas	197
7 Hasil Uji Hipotesis <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	205
8 Dokumentasi Media Polisorita	208
9 Dokumentasi Penelitian	210
10 Buku Bimbingan Penulisan Skripsi	213

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai komponen penting dalam pendidikan dasar, oleh karena itu mata pelajaran matematika tercantum dalam Ujian Akhir Nasional (UAN). Tercantum dalam Ujian Akhir Nasional (UAN) matematika menjadi salah satu bidang yang perlu ditingkatkan. Hal ini berdasarkan pada pengertian mata pelajaran matematika dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006, yang menjelaskan bahwa “Matematika merupakan ilmu *universal* yang mendasari perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dalam memajukan daya pikir manusia”. Matematika merupakan mata pelajaran yang telah diajarkan sejak dasar yaitu mulai taman kanak-kanak sampai jenjang menengah bahkan jenjang yang lebih tinggi dan juga digunakan pada dunia kerja.

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting dalam menanamkan nilai-nilai dasar, terlebih untuk siswa sekolah dasar yang merupakan dasar awal terbentuknya suatu konsep, informasi, dan fakta melalui pembelajaran di sekolah. Matematika juga sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, jika logika matematika berkembang maka dikemudian hari kehidupan anak akan mudah dan tidak kesulitan terutama dalam bidang matematika. Matematika juga membantu untuk dapat berfikir secara logika, dengan berfikir secara logika maka semua kegiatan yang dilakukan bisa

berjalan dengan lancar dan dapat memajukan kehidupan di era modern dalam jangka panjangnya, dalam jangka pendeknya dengan menguasai matematika, senang dengan matematika hasil belajar matematika siswa akan meningkat dan akan bisa mempermudah melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Penguasaan matematika sejak dini sangat diperlukan. Namun, tidak sedikit siswa menganggap bahwa Pelajaran Matematika adalah momok bagi sebagian besar siswa di Indonesia saat ini, karena dianggap pelajaran yang paling sulit diantara pelajaran lainnya, sehingga antusias siswa sangat rendah dan sebelum memulainya kebanyakan siswa sudah malas dan tidak antusias diawal, sudah takut dengan bayangan dan berfikir susah untuk mendapatkan nilai bagus. *Mindset* yang seperti itulah yang menjadikan Indonesia mendapat peringkat 65 di dunia menurut PISA. Sebenarnya matematika bukan pelajaran yang sulit. Terbukti tidak sedikit siswa Indonesia memenangkan beberapa juara olimpiade tingkat dunia contoh Prestasi membanggakan diraih oleh seorang siswa kelas 12 SMA Negeri 1 Sumedang. Revaldi Kurnia namanya, yang baru saja memenangkan medali emas di ajang Olimpiade Matematika TIMO. Perlombaan tersebut digelar di Phuket, Thailand, pada 5-8 April 2019, Indonesia menjadi juara umum ajang *International Teenagers Mathematics Olympiad* (ITMO) 2019 di Lucknow, India dengan raihan 9 medali emas, 9 perak, 1 perunggu dan 1 merit. Masih banyak lagi contoh lain siswa berprestasi dalam dunia matematika di Indonesia, dengan begitu siswa harus lebih semangat melihat prestasi tersebut. Kemudian prestasi-prestasi tersebut bisa menjadi motivasi bagi siswa.

Guru harus mampu memotivasi serta menerapkan model dan strategi yang membuat siswa tidak berfikir bahwa matematika bukanlah momok serta bisa meningkatkan antusias dalam mengikuti mata pelajaran matematika dan yang utama dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Kunci utamanya adalah membuat siswa senang matematika terlebih dahulu, hingga berujung bisa menguasai matematika dengan baik. Meningkatkan hasil belajar matematika dan dapat menerapkan mata pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari bahkan bisa menjadi pemenang lomba tingkat nasional hingga internasional dan dapat memajukan pendidikan di Indonesia. Pengajar harus pandai memilih dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta menggunakan media yang menarik yang meningkatkan antusias dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi prapenelitian di SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung pada tanggal 07 Oktober hingga 09 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa literasi matematika rendah khususnya hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan nilai matematika siswa 65% belum tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal sehingga siswa mengalami kesulitan belajar pada materi berikutnya. Guru juga menyatakan bahwa kesulitan dalam mengajarkan matematika di kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Hasil observasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam belajar sehingga kurang optimal dalam hasil belajarnya. Ini ditunjukkan 15

siswa tidur saat pelajaran matematika. Penggunaan model yang monoton sehingga suasana belajar di kelas kurang kondusif. Ditambah dengan, penggunaan medianya yang kurang inovatif dan itu-itu saja karena pembelajarannya masih berpusat kepada guru sehingga siswa kesulitan menerima pesan pembelajaran.

Apabila terus menerus fenomena tersebut terjadi dan hasil belajar dibiarkan maka akan muncul berbagai masalah, antara lain tidak tercapainya tujuan pembelajaran, nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum dan pelajaran matematika merupakan sarana yang dapat digunakan untuk membentuk siswa berpikir secara ilmiah dan dapat meningkatkan logika siswa. Apabila hasil belajar matematika dibiarkan begitu saja dan guru tidak meningkatkannya, serta tidak memperbaiki upaya yang telah dilakukan maka hasilnya akan sama saja dan tidak akan meningkat, bahkan dengan cara tersebut cara berfikir siswa akan tidak secara ilmiah, tidak berfikir secara logika, melainkan semaunya sendiri dan tidak meningkatkan hasilnya dan yang terjadi tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Upaya yang pernah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi soal cerita keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan metode ceramah dan ditambah media gambar. Namun, hasil belajar matematika di SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung masih belum maksimal. Karena dengan diberikan contoh gambar, siswa hanya mengandalkan gambar saja. Namun, jika

diberikan soal-soal cerita siswa kesulitan dalam memberikan kesimpulan serta kesulitan dalam mengerjakannya.

Berbagai upaya telah dilakukan, namun belum mencapai hasil yang optimal. Peneliti memprediksi model pembelajaran yang tepat digunakan untuk membantu proses belajar matematika dan meningkatkan hasil belajar pada siswa adalah model SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita atau Monopoli Soal Cerita. Hal ini beralasan karena kegiatan belajar yang diterapkan dalam model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita sesuai karena belajar dengan melakukan, belajar dengan mendengarkan, belajar dengan melihat dan belajar dengan berfikir serta menggunakan media yang menyenangkan dan memudahkan siswa untuk memahami materi, menerima materi. Pembelajaran yang dicontohkan dalam kehidupan sehari-hari ini akan memudahkan pemahaman siswa, meningkatkan antusias siswa dalam belajar matematika, selain itu model SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) ini adalah model yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu belajar secara aktif dan lebih aktif siswanya. Siswa belajar mencari dan memahami sendiri dengan menyenangkan, serta pengajar berfokus sebagai fasilitator.

Keunggulan model ini adalah belajar menjadi lebih aktif dan ditambah dengan media yang menyenangkan serta media yang mudah digunakan. Penggunaan model SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) dalam pembelajaran akan mudah diterima siswa karena siswa akan belajar dengan cara melihat, mendengarkan, berbicara bahkan mempraktikkan sehingga

pelajaran akan lebih membekas di otak siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan melakukan kajian mendalam tentang “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) Berbantu Media Polisorita Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri Manding”. Prediksi peneliti bila diberikan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita maka hasil belajar siswa akan meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terdapat di latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Nilai matematika siswa 65% belum tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal sehingga siswa mengalami kesulitan belajar pada materi tertentu.
2. Penggunaan model yang monoton sehingga suasana belajar di kelas yang kurang kondusif.
3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga kurang optimal dalam hasil belajar.
4. Media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga siswa merasa bosan saat kegiatan pembelajaran dan materi sulit dipahami.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dibahas harus dibatasi, agar dapat dikaji lebih mendalam. Penulis membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada permasalahan yaitu penggunaan model yang monoton serta hasil belajar matematika yang masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian ini, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu “Apakah model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri Manding?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan masalah yang ingin dikaji adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media polisorita berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri Manding.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberi informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama guna menyempurnakan penelitian.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan khususnya bagi guru Sekolah Dasar tentang manfaat diterapkan model SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita.

b. Bagi Pendidik

Memberikan pengalaman praktis kepada pendidik anak SD khususnya kelas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar matematikadengan model pembelajaran yang menyenangkan serta menggunakan media yang bisa mengkaitkan soal-soal cerita dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik.

c. Bagi Peneliti Selajutnya

Sebagai bahan rujukan atau kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar khususnya mengenai luas dan keliling bangun datar pada anak sekolah dasar kelas tinggi dan khususnya menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Definisi Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif berupa pemahaman atau pengetahuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran. Aspek afektif, aspek ini berupa sikap yang ditunjukkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Aspek psikomotor, aspek ini merupakan keterampilan siswa setelah diberikan pengarahan oleh guru. Ketiga aspek tersebut saling berhubungan satu sama lain, jika siswa mengalami perubahan pada aspek kognitif dan aspek psikomotoriknya, maka tentu akan mengalami perubahan pada sikap dan tingkah laku atau aspek afektifnya. Ketiga perubahan aspek tersebut merupakan hasil dari kegiatan belajar (Ahmad, 2016:5)

Menurut Mudjiono (2013:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar akan ada hasilnya apabila adanya keseimbangan suatu interaksi tindak belajar yang dilakukan siswa, dan tindak mengajar yang dilakukan oleh guru, interaksi tersebut harus sejalan. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru. Sisi guru, tindak mengajar yaitu dengan cara guru memberikan pembelajaran dan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sisi siswa, hasil belajar

merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar dan akan terlihat hasilnya dari proses pembelajaran itu sendiri.

Menurut Haris (2012:14) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran apabila terjadi perubahan pada diri siswa dari ranah kognitif atau pengetahuan yaitu yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari ranah afektif atau sikap yang awalnya perilakunya kurang baik menjadi baik, dan dari ranah psikomotorik atau keterampilan yang awalnya tidak bisa menjadi bisa. Ketiga ranah tersebut merupakan hasil dari proses pembelajaran namun terjadinya perubahan memerlukan waktu tidak bisa dalam satu kali pembelajaran dapat merubah ketiga ranah tersebut.

Menurut Solihatin (2012:6) hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati secara langsung dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan seseorang seperti pada perubahan perilaku siswa. Perilaku siswa dari yang tadinya belum paham menjadi paham, yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya biasa saja menjadi luar biasa, yang tadinya kurang baik menjadi baik dan yang tadinya sudah baik menjadi lebih baik lagi.

Menurut Suriasumantri (dalam Susanto, 2011:98) menjelaskan bahwamatematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk

mengatur jalan pikiran seseorang, dengan maksud melalui matematika seseorang dapat mengatur jalan pikirannya, dengan seseorang memiliki jalan pikirnya masing-masing maka seseorang akan mudah dalam menjalankan kehidupannya. Menjalankan hidupnya dengan tersusun secara sistematis dan memudahkan setiap orang untuk melanjutkan hidupnya, serta memper muda seseorang sehingga yang telah direncanakan bisa berjalan lancar.

Hasil belajar matematika harus sesuai dengan tujuan pendidikan matematika di Indonesia sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk mata pelajaran matematika di SD sebagai berikut: 1) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan; 2) Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan; 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah; 4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi (Permendiknas, 2006:414)

Menurut Tujuan pendidikan matematika di Sekolah Dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 adalah agar siswa mampu memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan

matematika. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas, 2006:178)

Menurut Gagne (dalam Abidin, 2011:8) memandang bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya dapat dikatakan hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap, dan keterampilan setelah mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan beberapa ahli dan juga Peraturan Menteri tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika dalam penelitian bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami konsep dan mengaplikasikan konsep matematika. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan dengan simbol tabel, diagram. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dan terjadi peningkatan yang lebih baik dalam kehidupan.

Materi matematika pada penelitian ini adalah bangun datar dan khususnya penyelesaian soal cerita bangun datar. Materi bangun datar kelas IV SD semester II berdasarkan silabus kelas IV semester II mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar. Kompetensi dasar dalam silabus tersebut tertuang dalam tabel berikut:

Tabel 1
Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	Kompetensi Dasar (Keterampilan)
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua	4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua

Berdasarkan kompetensi dasar pada tabel 1 maka dapat dikembangkan dalam beberapa indikator. Indikator yang harus dicapai diantaranya yaitu, siswa dapat menjelaskan cara menentukan luas suatu daerah, mengidentifikasi luas suatu bangun datar. Siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar. Memahami keliling bangun datar serta menghitung pangkat luas dan keliling menggunakan pangkat dua dan akar pangkat dua berbasis soal-soal cerita.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan hal-hal yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar itu sendiri. Faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat,

sikap dan bakat. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Munadi, 2008:18) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis.

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis.

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan.

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar, dan dengan ruangan

yang cukup untuk bernafas lega. Faktor lingkungan sekitar juga berpengaruh, apabila lingkungan dirumah nyaman bersih dan tenang akan mempengaruhi hasil belajar dan condong hasil belajar akan naik. Lingkungan yang tidak nyaman, seperti hidup dilingkungan preman atau anak-anak yang hanya bermain saja maka kemungkinan besar akan terpengaruh dan hasil belajar akan menurun.

2) Faktor Instrumental.

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru. Ketiga faktor itu akan sangat berkaitan erat apabila kurikulum sudah ada dan sudah terencana dengan baik. Sarana yang tidak mendukung akan kurang maksimal dalam tercapainya tujuan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dan hasil belajar juga tidak maksimal apabila sarana dan kurikulum ada namun gurunya kurang memadai. Ketiga faktor tersebut harus selalu beriringan untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut pendapat Sudjana (2014:87) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa atau lingkungan. Secara lebih rinci kedua faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a) Faktor dari dalam diri siswa

Faktor dari dalam diri siswa artinya adalah faktor yang akan mempengaruhi kualitas hasil belajar. Faktor dari dalam diri siswa yang paling mempengaruhi adalah faktor kemampuan yang dimiliki siswa, dan faktor lainnya seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

b) Faktor dari luar diri siswa

Faktor dari luar diri siswa atau lingkungan artinya ada faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa. Salah satu faktor dari luar adalah lingkungan belajar, cara guru mengajar, teman bermainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor dari dalam atau internal dan faktor dari luar atau eksternal. Faktor internal seperti motivasi, minat serta faktor fisik dan psikis, yang munculnya dalam diri siswa tidak ada pengaruh dari luar. Faktor eksternal adalah faktor yang dipengaruhi dari luar seperti faktor orang tua, lingkungan, kurikulum, sarana prasarana serta guru. Faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal dan eksternal mempengaruhi dengan positif maka hasil belajar siswa akan baik dan meningkat. Sebaliknya apabila kedua faktor mempengaruhi dengan

negatif maka hasil belajar kemungkinan akan menurun, maka dari itu semua pihak harus mendukung khususnya orang tua.

3. Klasifikasi Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu: (a) kognitif, (b) afektif, dan (c) psikomotorik. Kognitif diartikan potensi intelektual, kemampuan untuk mengembangkan akal seseorang. Afektif berkaitan erat dengan sikap dan nilai, afektif mencakup watak dan perilaku seseorang seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai. Sikap seseorang dapat berubah ketingkat yang lebih baik apabila seseorang sudah menguasai aspek kognitif, dan yang terakhir adalah psikomotorik. Psikomotorik adalah berhubungan erat dengan aktivitas fisik seseorang atau juga ketrampilan yang dimiliki oleh seseorang Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009:5)

a. Ranah Kognitif

Krathwohl (2010:99-133) menyatakan klasifikasi tingkatan hasil belajar kognitif dari yang paling rendah sampai paling tinggi adalah mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Secara lebih jelasnya tingkatan hasil belajar kognitif tersebut akan dijelaskan pada penjelasan berikut ini.

1) Mengingat

Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang, meliputi pengetahuan faktual dan pengetahuan hafalan atau mengingat. Pengetahuan faktual yaitu pengetahuan yang telah diketahui seseorang. Misalnya dalam pembelajaran matematika yaitu mengingat rumus-rumus,

hukum-hukum, fakta-fakta dan sebagainya. Termasuk tata cara atau urutan langkah-langkah untuk dapat mengetahui sesuatu, misalnya dalam suatu proses inkuiri atau dalam proses menemukan (Mudjiono, 2013:27)

Siswa dapat belajar untuk mengingat kembali dengan lebih baik, terutama dengan memperhatikan dan mempelajari materi yang harus diingat kelak dengan sungguh-sungguh. Materi pelajaran dipelajari dan diolah semakin mendalam serta tersusun secara sistematis akan semakin baik pula ingatan tersebut tersimpan dalam ingatan seseorang (Winkel, 2012:74)

Berdasarkan pengertian kemampuan mengingat tersebut maka dapat dinyatakan bahwa mengingat adalah kemampuan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang telah diketahui dan dihafalkan. Ingatan itu akan tersimpan semakin dalam ke otak seseorang apabila, materi yang disampaikan tersusun secara sistematis dan dipelajari dengan senang hati.

2) Memahami

Memahami adalah suatu patokan yang dicapai setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Mengkontruksi makna dari materi pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pembelajaran, buku, atau komputer. (Winkel, 2012:150)

Berdasarkan pengertian kemampuan memahami. Memahami adalah kemampuan siswa untuk mengkonstruksi makna dari pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang akan diperoleh. Proses kognitif memahami dalam pembelajaran matematika meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan dari proses pembelajaran yang sedang terjadi.

3) Mengaplikasi

Mengaplikasi adalah kemampuan untuk menggunakan prosedur tertentu dalam menyelesaikan masalah. Penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar dari hasil mengingat dan memahami sebelumnya (Arikunto, 2009:119)

Kemampuan aplikasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan, menerapkan konsep atau pemahaman seseorang atau individu ke dalam situasi yang baru. Kemampuan aplikasi ini penerapan dari apa yang telah diperoleh. Hasil pembelajaran yang telah diingat kemudian dipahami dan diaplikasikan atau diterapkan. Kemampuan aplikasi ini wujud dari keberhasilan kemampuan mengingat dan memahami.

Kata kerja operasional dalam pembelajaran matematika untuk kemampuan mengaplikasi ada beberapa kata kerja yang digunakan. Kata kerja yang digunakan adalah mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, memanipulasi, membuat faktor, membuat gambar, membuat grafik, memodifikasi, mencari/menemukan, membuat, meramalkan, menyiapkan, menghasilkan, menghubungkan, mengoperasikan, menunjukkan, memecahkan dan menggunakan. Kata kerja operasional itu adalah kata kerja dalam sebuah kemampuan mengaplikasi, Kata kerja itu adalah hasil dari pencapaian sebelumnya yaitu mengingat dan memahami. Setelah mengingat dan memahami benar benar diterapkan akan menuju lebih tinggi lagi tingkatnya yaitu mengaplikasikan.

Berdasarkan pengertian kemampuan mengaplikasi dapat dinyatakan bahwa mengaplikasi adalah kemampuan siswa untuk menerapkan prosedur tertentu dalam suatu situasi baru. Menerapkannya secara benar serta kemampuan mengaplikasi memiliki kata kerja operasional tersendiri dan memiliki batasan-batasan dalam kemampuan mengaplikasi. Mengaplikasi adalah sebuah kemampuan yang lebih tinggi dari kemampuan mengingat dan memahami.

4) Menganalisis

Menganalisis adalah kemampuan memecahkan materi pelajaran menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan hubungan antar bagian serta struktur keseluruhannya. kemampuan analisis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan suatu pengertian. Misalnya suatu karangan, gambar, bagan organisasi, menjadi komponen-komponen pembentuknya. Menganalisis merupakan kemampuan seseorang untuk memahami materi pembelajaran lebih rinci lagi, dan mampu memecahkan materi menjadi bagian-bagian kecil agar lebih dapat dipahami. Mengetahui alur pembelajaran dengan kemampuannya yang dimiliki setelah menguasai kemampuan mengingat, memahami dan mengaplikasikan (Santrock, 2007:150)

Kata kerja operasional dalam pembelajaran matematika untuk kemampuan menganalisis adalah menyusun diagram batang, mengidentifikasi, mengilustrasikan, menguraikan, membedakan, mengklompokan, mengelola, menguji, menyimpulkan, menunjukkan, menghubungkan, membagi, memilih, memisahkan, dan memperinci. Kata kerja dalam menganalisis ini sudah lebih terampil lagi dari mengingat, memahami dan mengaplikasikan, sudah dapat menunjukkan bahkan membuat diagram dengan mandiri.

Berdasarkan pengertian kemampuan menganalisis tersebut dapat dinyatakan bahwa menganalisis adalah kemampuan siswa untuk dapat menguraikan materi pelajaran menjadi bagian-bagian kecil sesuai komponen pembentuknya. Kemampuan menganalisis ini lebih mandiri dan lebih tinggi lagi tingkatannya dibandingkan mengingat, memahami dan mengaplikasikan.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi merupakan kemampuan membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kemampuan evaluasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian dari suatu objek (misalnya bahan ajar, kurikulum, metode, media) baik secara kualitatif maupun kuantitatif (Yaumi, 2013:92)

Kata kerja operasional dalam pembelajaran matematika untuk kemampuan mengevaluasi adalah menerangkan, memutuskan, membantu, membandingkan, menilai, menimbang, mengukur, memvalidasi, mempertimbangkan, menyimpulkan, menafsirkan. Kemampuan mengevaluasi adalah tahapan untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diperoleh. Kemampuan mengevaluasi memiliki tahapan-tahapan yang lengkap dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis. Mengevaluasi adalah kemampuan membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu yang telah ditentukan.

Berdasarkan pengertian kemampuan mengevaluasi dinyatakan mengevaluasi adalah kemampuan siswa untuk mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu dari suatu objek. Mengevaluasi merupakan kegiatan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diraihny. Mengevaluasi adalah kemampuan yang terbilang tinggi karena kriterianya lebih lengkap dan lebih memandirikan siswa. Urutan tahapannya adalah mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis serta tahapan ini mengevaluasi.

6) Mencipta

Mencipta adalah kemampuan menyusun bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan yang berkesinambungan serta fungsional. Mencipta menjadikan suatu pola atau struktur yang tidak ada sebelumnya.

b. Ranah Afektif

Menurut Sudijono, (2011:54) Ranah Afektif adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi. Emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal. Bloom menyusun pembagian kategorinya yaitu:

1) Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Mengacu kepada kemampuan untuk memperhatikan dan merespon stimulasi yang tepat, juga kemampuan untuk menunjukkan penghargaan terhadap orang lain. Ranah afektif

merupakan hasil belajar yang paling rendah. Contohnya, mendengarkan pendapat orang lain. Dewasa ini, banyak kasus sepele menjadi besar yaitu tidak menghargai orang lain, maka sejak dini harus sudah diterapkan dan diajarkan.

2) Responsif (*Responsive*)

Domain ini berada satu tingkat di atas penerimaan, terlihat ketika siswa menjadi terlibat dan tertarik terhadap suatu materi. Anak memiliki kemampuan berpartisipasi aktif dalam suatu pembelajaran dan selalu memiliki motivasi untuk bereaksi dan mengambil tindakan dengan cara khas masing-masing. Tindakan merespon seseorang tidak bisa disamakan antara anak satu dengan yang lainnya. Contoh, ikut berpartisipasi dalam diskusi kelas mengenai suatu pelajaran. Anak sudah senang berpartisipasi tanpa terbebani tugas pengajar menjadi fasilitator agar berjalannya diskusi yang aktif.

3) Penilaian (*Value*)

Domain ini mengacu pada pentingnya nilai atau keterikatan diri terhadap sesuatu, seperti penerimaan, penolakan atau tidak menyatakan pendapat. Kemampuan untuk menyatakan mana hal yang baik dan yang kurang baik dari suatu kejadian dan mengekspresikannya ke dalam perilaku. Contoh, mengusulkan kegiatan kelompok untuk suatu materi pelajaran. Jangan sampai mematahkan pendapat orang lain. Mematahkan pendapat orang lain

akan menjadikan anak kurang percaya diri, bahkan nantinya akan menjadi malas dan tidak bersemangat untuk berpartisipasi.

4) Organisasi (*Organization*)

Tujuan dari ranah organisasi adalah penyatuan nilai, sikap yang berbeda yang membuat anak lebih konsisten dan membentuk sistem nilai internalnya sendiri, dan menyelesaikan konflik yang timbul diantaranya. Mengharmonisasikan berbagai perbedaan nilai yang ada dan menyelaraskan berbagai perbedaan. Organisasi entah itu dalam kelas atau manapun menjadikan anak lebih mandiri lagi dan sudah ketingkatan yang lebih tinggi lagi keempat tingkatan sebelumnya.

5) Karakterisasi (*Characterization*)

Acuan domain ini adalah karakter seseorang dan daya hidupnya. Kesemua hal ini akan tercermin dalam sebuah tingkah laku yang ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial, dan emosi. Nilai – nilai telah berkembang sehingga tingkah laku lebih mudah untuk diperkirakan.

c. Ranah Psikomotorik

Menurut Daryanto (2009:23) Psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktekkan dapat diukur berdasarkan jarak,

kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan. Aspek psikomotorik terdapat tujuh kategori mulai dari yang terendah hingga tertinggi:

1) Peniruan

Kategori ini terjadi ketika anak bisa mengartikan rangsangan atau sensor menjadi suatu gerakan motorik. Anak dapat mengamati suatu gerakan kemudian mulai melakukan respons dengan yang diamati berupa gerakan meniru, bentuk peniruan belum spesifik dan tidak sempurna.

2) Kesiapan

Kesiapan anak untuk bergerak meliputi aspek mental, fisik, dan emosional. Tingkatan ini, anak menampilkan sesuatu hal menurut petunjuk yang diberikan, dan tidak hanya meniru. Anak juga menampilkan gerakan pilihan yang dikuasainya melalui proses latihan dan menentukan responsnya terhadap situasi tertentu.

3) Respon Terpimpin

Merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran gerakan kompleks yang meliputi imitasi, juga proses gerakan percobaan. Keberhasilan dalam penampilan dicapai melalui latihan yang terus menerus.

4) Mekanisme

Merupakan tahap menengah dalam mempelajari suatu kemampuan yang kompleks. Tahap ini respon yang dipelajari

sudah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan bisa dilakukan dengan keyakinan serta ketepatan tertentu.

5) Respon Tampak Kompleks

Tahap gerakan motorik yang terampil yang melibatkan pola gerakan kompleks. Kecakapan gerakan diindikasikan dari penampilan yang akurat dan terkoordinasi tinggi, namun dengan tenaga yang minimal. Penilaian termasuk gerakan yang mantap tanpa keraguan dan otomatis.

6) Adaptasi

Penguasaan motorik sudah memasuki bagian dimana anak dapat memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya hingga dapat berkembang dalam berbagai situasi berbeda.

7) Penciptaan

Menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan suatu situasi. Proses belajar menghasilkan hal atau gerakan baru dengan menekankan pada kreativitas berdasarkan kemampuan yang telah berkembang pesat.

4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Upaya meningkatkan hasil belajar merupakan usaha pencapaian yang dilakukan terhadap hasil belajar agar lebih ditingkatkan atau lebih dikembangkan agar hasil belajar meningkat. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menurut (Slameto, 2013:34) dapat dilakukan dengan

mengelola faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa sebagai berikut:

a. Faktor Siswa

1) Faktor Jasmani

Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik/dapat berfungsi dengan normal segenap organ tubuh dan bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang terganggu bila kesehatan seseorang terganggu. Sehat disini meliputi sehat jasmani, rohani dan sosial, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang berfungsinya salah satu organ tubuh. Cacat tubuh juga sangat mempengaruhi proses belajar.

2) Faktor Psikologi

a) Intelegensi.

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan untuk menghadapi dan menguasai situasi. Situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep-konsep yang abstrak dan efektif, mengetahui relasi dan mempelajari dengan cepat. Intelegensi berpengaruh terhadap belajar. Siswa mempunyai intelegensi tinggi belum tentu berhasil dalam belajar, sebab belajar suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhi, sedangkan intelegensi

hanya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam belajar.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi agar siswa dapat belajar dengan baik. Usahakan bahan pelajaran selalu menarik perhatian siswa. Perhatian dapat dikatakan perumusan energi psikis yang ditujukan kepada suatu obyek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar. Sebab dengan adanya minat belajar akan berlangsung dengan baik.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar, dengan bakat yang ada. Bakat yang alami yang dimiliki siswa akan menimbulkan hasil belajar yang baik.

e) Motif

Motif erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai, akan tetapi didalam mencapai tujuan itu diperlukan berbuat. Sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong.

f) Kebiasaan

Kebiasaan belajar adalah sebuah langkah yang dilaksanakan secara teratur. Kebiasaan belajar juga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Siswa yang memiliki kebiasaan belajar yang baik akan lebih bersemangat dalam belajar akan mendapat hasil yang diinginkan. Kebiasaan siswa belajar yang tidak teratur maka akan mendapatkan hasil yang kurang maksimal.

g) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase pertumbuhan seseorang. Semakin matang seseorang akan semakin dewasa pemikirannya. Bisa membedakan mana yang baik untuk dirinya dan mana yang tidak baik untuk dirinya.

h) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi. Bereaksi dengan sesuatu hal, jika anak sudah siap maka dalam kondisi apapun anak akan cepat tanggap dan bereaksi atau istilah sekarang anak akan mudah peka dengan lingkungan sekitar.

3) Faktor Kelelahan.

Kelelahan pada seseorang sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lunglainya

tubuh, sedangkan kelelahan rohani dilihat dengan adanya kebosanan.

b. Faktor Guru

1) Kurikulum dan Metode Mengajar

Memberikan kurikulum, guru hendaknya dapat memperhatikan keadaan siswa sehingga siswa dapat menerima dan menguasai pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode mengajar yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, guru harus mampu mengusahakan metode belajar yang tepat, efektif dan efisien.

2) Relasi Guru dengan Siswa dan Relasi Siswa dengan Guru.

Relasi guru dengan siswa dan relasi Siswa dengan Guru. Guru harus mampu menciptakan keakraban dengan siswa sehingga didalam memberikan pelajaran mudah diterima oleh siswa. Guru harus mampu membuat siswa dengan siswa lain terjalin hubungan yang akrab. Keakraban dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa upaya meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan mengelola atau mengembangkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor tersebut antara lain Faktor dari siswa itu sendiri yaitu faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Serta faktor

dari guru yaitu kurikulum yang ada dan bagaimana cara guru mengajar serta yang utama relasi siswa dengan guru dan sebaliknya relasi guru dengan siswa. Semua upaya itu ditingkatkan menjadi lebih baik maka dipastikan hasil belajar siswa akan meningkat.

Keberhasilan suatu pendidikan tidak bisa jauh dari faktor-faktor tersebut. Upaya meningkatkan hasil belajar tidak akan berhasil apabila tidak ada kerjasama antara siswa, orang tua dan guru. Guru juga harus memperbaiki cara mengajarnya menjadi guru yang lebih kreatif dan inovatif serta menggunakan model dan metode yang tepat dalam pembelajaran. Orang tua juga harus bekerjasama dengan guru, karena apabila guru sudah berusaha keras dan orang tua tidak dapat diajak kerjasama maka hasilnya akan sama saja. Penjelasan pada faktor sebelumnya anak juga tidak bisa dipaksa untuk belajar terus menerus dan tidak boleh bermain, karena dengan demikian anak akan merasa jenuh dan mengakibatkan anak malas belajar serta akan menjadikan hasil belajar anak rendah. Anak harus diberikan waktu yang seimbang untuk dia meembangkan dirinya.

B. Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual

1. Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor utama tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan strategi dan cara yang digunakan guru dalam penyampaian materi.

Model pembelajaran menurut Amri (2013:4) yaitu suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan perkembangan pada diri siswa. Perubahan perkembangan pada siswa di buat secara sengaja dengan menggunakan cara dan strategi yang telah direncanakan sesuai dengan pembelajaran yang akan berlangsung. Perubahan tingkah laku dapat berubah sesuai dengan apa yang direncanakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Joyce & Weill (dalam Huda, 2013:73) model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau seting yang berbeda. Proses belajar mengajar dikelas akan terkondisikan dengan baik, serta menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik. Meningkatkan antusias siswa karena sebelumnya sudah direncanakan dan dikonsep terlebih dahulu.

Menurut Joyce & Weill (dalam Trianto, 2010:74) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Perangkat-perangkat pembelajaran yang berguna untuk menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan

tujuan pembelajaran. Mempermudah guru untuk merencanakannya dan melaksanakan sesuai kaidah-kaidah dalam tujuan pembelajaran.

Menurut Suhana (2010:41) model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka melakukan perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Perubahan perilaku secara adaptif yaitu menunjukkan perilaku sesuai dengan tuntutan lingkungan. Perubahan perilaku secara generatif merupakan perilaku secara alami yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perubahan adaptif maupun generatif keduanya hampir sama menumbuhkan perilaku secara alami. Sehingga siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan pendekatan-pendekatan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan, bahwa model pembelajaran merupakan cara atau strategi yang direncanakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas. Terdapat tujuan-tujuan pembelajaran dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran untuk menyiasati perubahan perilaku peserta didik. Perubahan perilaku secara adaptif ataupun generatif dengan strategi yang telah ditentukan dan telah disiapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Beberapa macam model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran guru harus memperhatikan model yang cocok untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Menurut Huda (2013:271) model-model pembelajaran sangat bermacam-macam di antaranya:

- a. *Problem Based Learning* adalah strategi yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- b. *Problem Solving Learning* adalah aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau cara yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang menuju kondisi yang diharapkan.
- c. *Open-Ended-Learning* (pembelajaran terbuka) adalah proses pembelajaran yang di dalamnya tujuan dan keinginan individu/peserta didik dibangun dan dicapai secara terbuka.
- d. *Probing-Prompting-Learning* adalah pembelajaran dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa sehingga dapat melejitkan proses berpikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.
- e. Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) adalah model pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dengan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran.

Berdasarkan model-model pembelajaran tersebut, peneliti memilih model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menciptakan keterbukaan dalam pembelajaran, fleksibel, menyeluruh atau melibatkan semua indera yang dimiliki manusia gerakan fisik dengan

aktivitas intelektual. Model ini membuat peserta didik semangat dan lebih antusias dalam pembelajaran.

3. Definisi Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual

Menurut Warta (2010:57) model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki oleh siswa. Baik itu pendengaran, penglihatan, perabaan, semua berfungsi untuk belajar. Belajar akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami apabila melakukan atau *doing* dan ikut serta secara nyata.

Menurut Ngalimun (2012:166) menyatakan istilah model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual yaitu, *Somatic* yang bermakna gerak tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) dimana belajar dengan mengalami dan melakukan. *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, persentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. *Intellectualy* yang bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Menurut Meier (2003: 91) mengemukakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) menggabungkan gerakan

fisik dengan aktivitas intelektual dengan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran. Unsur-unsur dalam model pembelajaran ini yaitu :

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

Teori yang mendukung model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) ini adalah menurut Meier (2000: 121) mengenai *Accelerated Learning* yang mencetuskan pertama kali Georgi lazanov psikiater Bulgaria. Teori otak kanan/kiri, teori otak *three in one*, pilihan modalitas (visual, auditorial dan kinestik). Model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) menganut aliran kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, dan semua indra.

Peneliti menyimpulkan, bahwa model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indranya. Berbagai unsur antaranya belajar dengan berbuat dan bergerak, belajar dengan berbicara dan mendengarkan, belajar dengan mengamati dan menggambarkan serta belajar dengan memecahkan masalah dan merenung, semua unsur sudah terkandung dalam satu model pembelajaran. Model pembelajaran Somatis

Auditori Visual dan Intelektual adalah model pembelajaran yang memanfaatkan seluruh tubuh siswa dan siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa bisa lebih antusias dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Bahkan dalam proses model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual dapat mempercepat atau mempermudah pembelajaran dipahami oleh siswa.

4. Karakteristik Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI)

Setiap model memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Menurut Meier (2003:92) sesuai dengan singkatan dari SAVI itu sendiri yaitu Somatis Auditori Visual dan Intelektual, maka karakteristiknya ada empat bagian. Belajar dapat optimal jika keempat karakteristik SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran.

a. Somatis

Somatis berasal dari bahasa Yunani “*soma*” yang berarti tubuh. Jadi belajar somatis berarti belajar dengan indra peraba, kinestis, praktis, melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan sebagai belajar dengan berbuat atau *learn by doing*. Cara *learn by doing* akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajari, serta siswa akan lebih berpikir luas apabila belajar dengan melakukan tidak hanya mendengarkan saja. Pengalaman siswa akan lebih banyak yang didapat, selain

pemahaman siswa juga akan mengingat materi lebih lama karena siswa juga melakukan tidak hanya mengingat.

b. Auditori

Berarti belajar audiotori adalah belajar dengan cara berbicara dan mendengar. Pembelajaran peserta didik membicarakan apa yang sedang dipelajari, berdiskusi, menceritakan pengalaman, dan mengumpulkan informasi. Siswa diajarkan lebih tanggap dengan informasi yang diberikan guru, karena dengan cara belajar auditori siswa berbicara dengan menanyakan apa yang belum dipahami kepada guru, berdiskusi dengan teman kelompoknya atau sebangku. Pemahaman siswa akan lebih memahami materi dan juga akan lebih dapat mengingat jangka panjang, serta dapat menghargai teman atau pendapat orang lain dengan mendengar dan berdiskusi.

c. Visual

Belajar visual berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Siswa lebih memahami materi pembelajaran jika dalam pembelajaran tersebut dapat melihat contoh nyata atau guru menggunakan media sebagai penyampaian materi terhadap peserta didik. Belajar dengan hanya mendengarkan siswa akan membayangkan sehingga siswa berfikir abstrak. Belajar secara visual atau siswa diberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari. Penggunaan media akan menambah pemahaman siswa karena dengan adanya media dapat mengkongkritkan ilmu yang abstrak

sehingga dapat mempermudah siswa memahami mata pelajaran dan juga menambah antusias siswa terhadap proses belajar mengajar.

d. Intelektual

Belajar dengan cara intelektual memiliki makna belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen dari hasil pengalaman, sedangkan intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Belajar secara intelektual adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen dengan cara siswa terlibat aktif dalam aktivitas. Seperti memecahkan masalah, merumuskan pertanyaan, melahirkan gagasan kreatif, mencari dan menyaring informasi yang diperoleh. Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung merupakan tindakan pembelajaran yang melakukan sesuatu dengan pikiran secara internal. Ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut.

Pembelajaran hendaknya tercipta beberapa jenis kegiatan, baik itu mendengar, melihat sampai pada tahap mengkreasi sendiri sebuah karya dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Karakteristik dalam model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) sudah mewakili semua aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan semata melainkan dapat benar-benar memahami dan mengalami secara

langsung apa yang dipelajari. Guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam tugasnya sebagai fasilitator.

Fasilitator yaitu memfasilitasi siswa dengan ragam alat peraga atau media yang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan menggunakan media Polisorita. Media Monopoli Soal Cerita dapat mengatasi batasan ruang dan waktu serta dapat meningkatkan antusias dan pemahaman siswa.

5. Langkah-langkah Model Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI)

Beberapa langkah atau sintak dalam model SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) menurut para ahli:

Menurut Huda (2013:283) langkah-langkah model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) sebagai berikut.

- a. Guru merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa.
- b. Guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik melalui permainan.
- c. Siswa berlatih menemukan (melalui sendiri, berpasangan, atau kelompok).
- d. Siswa mempraktikkan suatu keterampilan.
- e. Siswa berlatih memecahkan masalah.

- f. Siswa diminta merefleksikan apa yang telah dipelajari.
- g. Siswa diminta untuk membuat semacam diagram atau yang bisa menggambarkan apa yang telah mereka refleksikan.
- h. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan dan siswa diminta untuk berfikir tentang pemecahannya.

Selanjutnya menurut Rusman (2012:373-374) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) sebagai berikut:

- a. Persiapan. Tujuan tahap persiapan adalah menimbulkan minat para pelajar, memberi peserta didik perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan peserta didik dalam situasi optimal untuk belajar.
- b. Penyampaian. Tujuan tahap ini adalah membantu pelajar menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar.
- c. Pelatihan. Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.
- d. Penampilan hasil. Tujuan tahap ini, membantu pembelajar menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru

peserta didik dengan pekerjaan, sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat.

Selanjutnya langkah atau sintak model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual dan Intelektual) memiliki 4 sintak, yaitu tahap persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil (Shoimin, 2014: 178). Pendapat tersebut mirip dengan pendapat Rusman pada tahun 2012. Isi sintak SAVI Somatis Auditori Visual dan Intelektual tersebut akan dijelaskan berikut:

a. Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

Guru memberikan stimulasi agar memunculkan minat siswa terhadap pengalaman belajar serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru dapat melakukan kegiatan misalnya, menstimulus rasa ingin tahu siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, melibatkan siswa dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan kondusif, banyak melontarkan pertanyaan dan menyampaikan berbagai masalah.

b. Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Siswa dibantu oleh guru dalam belajar pengalaman baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan indra, dan sesuai untuk semua gaya belajar. Tahap ini guru dapat melakukan kegiatan misalnya seperti: presentasi aktif, melibatkan seluruh otak dan seluruh tubuh, pengamatan dunia nyata, tugas berdasarkan tim, sarana presentasi dengan berbagai warna, uji coba dan berbagai

pengetahuan pengalaman belajar yang kontekstual, berbagai cara disesuaikan dengan gaya belajar, proses melatih menemukan.

c. Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)

Siswa dibantu oleh guru dalam rangka memadukan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru melalui berbagai cara. Tahap ini dapat dilakukan misalnya seperti: simulasi dunia nyata, permainan, pelatihan, pemecahan masalah, refleksi individu, dan umpan balik.

d. Tahap Penampilan Hasil

Siswa dibantu guru dalam menerapkan dan memperluas pengalaman belajar baru yang diperoleh pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan akan terus meningkat. Tahap ini dapat dilakukan misalnya seperti: pelatihan berkelanjutan, materi penguatan pasca sesi, aktivitas penguatan penerapan, umpan balik dan evaluasi kinerja, penciptaan dan pelaksanaan aksi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka peneliti menggunakan langkah-langkah atau sintak yang telah dikemukakan oleh (Shoimin, 2014:178) sebagai acuan dalam pelaksanaan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) berbantu media Polisorita yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Secara garis besar terdapat empat tahapan atau empat sintak dalam model pembelajaran ini, yaitu: (a) Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan), (b) Tahap

Penyampaian (Kegiatan Inti), (c) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti), (d) Tahap Penampilan Hasil.

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) menurut (Shoimin, 2014:182)

a. Kelebihan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) antara lain:

- 1) Meningkatkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
- 2) Ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari siswa lebih kuat dan secara jangka panjang. Siswa membangun sendiri pengetahuannya.
- 3) Suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar.
- 4) Memupuk kerja sama, dan diharapkan siswa yang lebih pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai.
- 5) Menciptakan suasa belajar yang lebih menarik dan efektif.
- 6) Mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik siswa.
- 7) Memaksimalkan konsentrasi siswa.
- 8) Siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat.

- 9) Melatih siswa untuk terbiasa berfikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya, lebih berani dan mandiri.
- b. Kelemahan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) antaranya penerapan pembelajaran ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana. Pembelajaran yang menyeluruh dan harus sesuai yang dibutuhkan sehingga membutuhkan biaya pendidikan relatif besar. Siswa terbiasa diberikan informasi terlebih dahulu sehingga kesulitan menemukan jawaban ataupun gagasan sendiri.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) menurut Meier (2005:91-95)

- a. Kelebihan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) antara lain:
 - 1) Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
 - 2) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
 - 3) Mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa.
 - 4) Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual.
 - 5) Pembelajaran lebih menarik dengan adanya permainan belajar.

- 6) Pendekatan yang ditawarkan tidak kaku tetapi dapat sangat bervariasi bergantung pada pokok bahasan, dan pembelajaran itu sendiri.
 - 7) Dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif. Orang yang dapat belajar paling baik dalam lingkungan fisik, emosi dan sosial yang positif yaitu lingkungan yang tenang sekaligus menggugah semangat, adanya rasa minat dan kegembiraan sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran.
 - 8) Adanya keterlibatan pembelajaran sepenuhnya.
 - 9) Terciptanya kerja sama di antara pelajar.
 - 10) Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar. Orang dapat belajar dengan baik jika mempunyai banyak variasi pilihan belajar yang memungkinkannya untuk memanfaatkan seluruh indranya dan menerapkan gaya belajar yang dikuasainya.
- b. Kelemahan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) antara lain, menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh, dengan penggunaan model pembelajaran SAVI memerlukan biaya pendidikan yang sangat besar, model SAVI ini masih tergolong baru, banyak pengajar guru sekali pun yang belum menguasai model SAVI. Model SAVI lebih cenderung kepada keaktifan siswa, sehingga untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan kurang, menjadikan siswa itu minder.

Menurut Kurniati (2016:8) Kelebihan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual diantaranya meningkatkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kekurangan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual diantaranya membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran, banyak guru yang belum mengetahui model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual.

Model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual atau SAVI memiliki banyak kelebihan dan cocok untuk diterapkan pada proses belajar mengajar khususnya anak Sekolah Dasar. Selain menyenangkan, dengan model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias siswa serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Model pembelajaran SAVI juga memiliki kekurangan antaranya banyak guru yang belum mengetahui model tersebut dan membutuhkan fasilitas yang lengkap untuk menerapkan model ini. Peneliti melakukan penelitian tersebut agar guru-guru dan calon guru mengetahui banyak manfaat yang didapat dari model pembelajaran tersebut apabila diterapkan serta menjadikan guru dan calon guru lebih kreatif dan inovatif dalam setiap pembelajarannya.

C. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

1. Definisi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Menurut Gagne (dalam Mahnun, 2012: 28) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, dengan adanya media siswa akan lebih bersemangat dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014: 4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Jadi, media adalah alat untuk menyampaikan pesan atau pembelajaran kepada siswa dan media digunakan untuk memudahkan siswa menerima pesan dan memudahkan guru menyampaikan pesan pembelajaran.

Selanjutnya Menurut Adam (2015: 79) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Media pelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, mengembangkan pemahamannya serta menumbuhkan rasa senang dalam menerima pembelajaran (Arsyad, 2014:4).

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2005:113-115).

Usia sekolah dasar disebut juga periode intelektualitas, atau periode keserasian bersekolah. Pada umur 6 – 7 tahun seorang anak dianggap sudah matang untuk memasuki sekolah. Periode sekolah dasar terdiri dari periode kelas rendah antara kelas 1-3 dan periode kelas tinggi antara kelas 4-6. Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah, (2) adanya kecenderungan memuji diri sendiri, (3) suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, (4) pada masa ini (terutama pada umur 6 – 8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak, (5) tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang ada di dalam dunianya, (6) apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting (Notoatmodjo, 2012:175).

Karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang

konkret, (2) realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar, (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor, (4) pada umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri, (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah, (6) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Permainan tersebut biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri (Notoatmodjo, 2012:179).

Pengertian para ahli tersebut media pembelajaran pada anak Sekolah Dasar adalah alat bantu atau alat peraga yang berfungsi untuk membantu dan memperagakan sesuatu di dalam proses pendidikan atau pengajaran. Pembelajaran dibantu dengan media atau alat peraga maka pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode usia 7-12 tahun berfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Alat yang digunakan oleh guru berupa alat-alat grafis, visual, elektronis dan audio yang digunakan untuk mempermudah

informasi yang disampaikan kepada siswa, dan memudahkan guru menyampaikan pesan, serta untuk menumbuhkan rasa senang dan antusias belajar siswa dengan adanya media pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Menurut Rivai (2013:2) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai berikut:

- a. Menggunakan media dalam proses belajar mengajar maka pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Menggunakan media dalam proses belajar mengajar maka bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Menggunakan media dalam proses belajar mengajar maka metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Siswa menjadi tidak bosan, lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan juga memudahkan guru, guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Menggunakan media dalam proses belajar mengajar maka siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan

uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Lebih lanjut Rivai (2013:3) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran. Berkenaan dengan taraf berfikir siswa selain itu, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental piaget, yang menyampaikan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit anantara kelas 1-3 dan menuju abstrak anantara kelas 4-6 Sekolah Dasar.

Menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2013: 20) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi atensi adalah kemampuan media untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran.
- b. Fungsi afektif adalah kemampuan untuk dapat terlihat dan dapat dinikmati oleh siswa ketika belajar, dapat menggunakan media sebagai bahan pembelajaran dengan bijak.
- c. Fungsi kognitif adalah dapat diperoleh temuan-temuan informasi dari media tersebut, memudahkan siswa untuk menggali informasi dengan menggunakan media.
- d. Fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks untuk membantu siswa memahami materi, dengan begitu media dapat meningkatkan pemahaman materi pengajaran dengan mudah dan jangka panjang.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media dapat memberikan banyak manfaat. Antara lain penggunaan media adalah menarik perhatian siswa Sekolah Dasar, memperjelas makna atau pesan dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran, meningkatkan antusias dan meningkatkan pemahaman siswa. Adanya media pembelajaran siswa dapat memudahkan pembelajaran mengkonkritkan ilmu yang abstrak.

3. Jenis Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Macam-macam alat bantu atau media menurut Notoatmodjo (2007:69), pada garis besarnya hanya ada tiga macam alat bantu pendidikan (alat peraga). Macam-macam alat bantu tersebut diantaranya :

- a. Alat bantu lihat (*visual aids*) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses pendidikan. Alat ini ada dua bentuk :
 - 1) Alat yang diproyeksikan, misalnya slide, film, film strip, dan sebagainya.
 - 2) Alat-alat yang tidak diproyeksikan:
 - a) Dua dimensi, gambar peta, bagan, dan sebagainya.
 - b) Tiga dimensi, misalnya bola dunia, boneka, dan sebagainya.
- b. Alat bantu dengar (*audio aids*), yaitu alat yang dapat membantu untuk menstimulasikan indra pendengar pada waktu proses penyampaian

bahan pendidikan atau pengajaran. Misalnya piringan hitam, radio, pita suara, dan sebagainya.

- c. Alat bantu lihat dengar, seperti televisi dan video *cassette*. Alat-alat bantu pendidikan ini lebih dikenal dengan *Audio Visual Aids (AVA)*. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penggunaan media memudahkan anak didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Mubarak, 2007:131).

Pengelompokan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan berdasarkan perkembangan teknologi. Menurut Seels Glasgow (dalam Arsyad, 2013:35) media berdasarkan jenisnya sebagai berikut ini:

Tabel 2
Jenis Media Pembelajaran

No	Media Tradisional	
	Jenis	Bentuk
1.	Visual diam yang diproyeksikan	proyeksi <i>opaque</i> (tak-tembus pandang), proyeksi <i>overhead</i> . <i>3)slides, Filmstrips</i>
2.	Visual yang tak diproyeksikan	gambar poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
3.	Audio	rekaman piringan, pita kaset, <i>reel catridge</i> .
4.	Penyajian Multimedia	slide plus suara, <i>multi-image</i> .
5.	Visual Dinamis	filem, televise, Vidio
6.	Cetak	buku teks, modul, teks terprogram, <i>workbook</i> , majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (<i>hand-out</i>)
7.	Permainan	teka-teki, simulasi, permainan papan.
8.	Realita	model, <i>specimen</i> (contoh), manipulatif (peta, boneka).
Media Modern		
1.	Media berbasis telekomunikasi	telekonfren, kuliah jarak jauh.
2.	Media berbasis mikroprosesor	<i>computer assisted instruction</i> , permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif.

Berdasarkan Tabel 2 tersebut bahwa media pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu media pembelajaran tradisional dan media pembelajaran modern, media pembelajaran tradisional berupa proyeksi, poster, foto, grafik, diagram, pameran, kaset, rekaman, video, film, majalah, buku permainan papan ataupun contoh langsung dari guru dan masih banyak lagi macamnya. Media modern adalah media yang berbasis telekomunikasi serta mikroprosesor seperti kuliah online, media yang menggunakan komputer dan sebagainya. Setiap jenis model pembelajaran entah itu modern atau tradisional pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, media pembelajaran bisa dipilih dan digunakan sesuai dengan kebutuhan disesuaikan dengan pembelajarannya.

Sesuai pengertian tersebut peneliti menggunakan salah satu jenis media pembelajaran menurut Seels Glasgow yaitu dengan menggunakan media pembelajaran tradisional dengan jenis permainan. Peneliti menggunakan permainan papan yaitu media Polisorita yaitu permainan berupa papan monopoli yang dimainkan oleh siswa. Kenapa peneliti menggunakan jenis permainan karena, dengan menggunakan permainan dapat memudahkan siswa memahami pembelajaran dan meningkatkan antusias siswa dalam pembelajarannya. Peneliti memilih media pembelajaran berupa permainan papan yaitu media Polisorita atau juga Monopoli Soal Cerita.

4. Memilih Media Pembelajaran yang Tepat

Penggunaan media yang tepat akan memberikan manfaat yang baik dalam pembelajaran, namun sebaliknya jika pemilihan media pembelajaran tidak tepat, maka tidak akan memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan materi, kondisi siswa, dan metode yang digunakan guru dalam belajar. Menurut Arsyad (2013:69) pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pembangunan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
- b. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pembelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya: penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikirantingkatan yang lebih tinggi.
- c. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik, dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
- d. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru dan pelajar dan keefektifan biaya).

Lebih lanjut untuk menjelaskan tentang kriteria dalam pemilihan media, Arsyad (2013:71) menyampaikan beberapa kriteria pemilihan media yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi,
- c. Praktis, luwes dan bertahan,
- d. Guru trampil menggunakannya,
- e. Pengelompokan sasaran,
- f. Mutu teknis.

Selain itu media pembelajaran yang baik harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media yang sesuai dengan teori-teori belajar. Menurut Arsyad (2013:74) prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar,
- b. Media pembelajaran dapat memahami perbedaan individu,
- c. Media pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pelajaran,
- d. Media pembelajaran dapat isi yang terorganisasi,
- e. Media pembelajaran dapat ketersediaan siswa dalam belajar,
- f. Media pembelajaran dapat menumbuhkan emosi siswa,
- g. Media pembelajaran dapat menumbuhkan partisipasi siswa,
- h. Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik,

- i. Media pembelajaran dapat menjadikan penguatan pada siswa,
- j. Media pembelajaran dapat menjadikan latihan dan pengulangan,
- k. Media pembelajaran sebagai penerapan.

Berdasarkan pernyataan tersebut media pembelajaran adalah sumber belajar atau alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi. Penggunaan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media pembelajaran memiliki kriteria tertentu antaranya memilih media harus sesuai dengan pembelajarannya tidak sembarang harus sesuai. harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, praktis, luwes dan bertahan lama, guru trampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, mutu teknis. Semua sarat-sarat itu harus dipenuhi jika menggunakan media agar bisa dipahami siswa memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran juga.

Media yang digunakan dalam penelitian adalah media Polisorita merupakan sebuah media dengan bahan dasar papan kayu yang dibuat seperti papan catur. Papan didesain seperti permainan monopoli pada umumnya namun, dalam setiap kotak terdapat soal-soal cerita mengenai keliling dan luas bangun datar, soal-soal yang diberikan seperti yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari jadi anak bisa berfikir secara logika dan lebih mudah, serta menyenangkan karena ada tantangan dan juga *punishmen* bagi setiap siswa yang tidak bisa menjawabnya. Siswa akan berusaha untuk bisa menjawabnya dengan benar.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan media Polisorita atau Monopoli Soal Cerita adalah sebuah benda yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan menjadi ilmu pengetahuan. Menggunakan perantara papan kayu yang di desain semenarik mungkin yang berisikan soal soal cerita. Media tersebut bertujuan agar mudah dipahami oleh siswa dengan cara yang menyenangkan. Memudahkan cara berfikir siswa dan meningkatkan pemahaman siswa dengan meningkatnya hasil belajar matematika siswa di SD Negeri Manding kelas IV.

5. Pengertian Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita)

Media monopoli soal cerita merupakan salah satu media yang terbuat dari papan kayu. Berbentuk seperti papan catur yang digunakan untuk membantu siswa memahami luas dan keliling bangun datar. Media Polisorita ini kurang lebih seperti permainan monopoli pada umumnya. Media Monopoli yang biasanya membeli rumah atau tanah dinegara-negara tertentu, jika pada media Polisorita yang dibeli adalah beberapa macam bangun datar. Membayarnya bukan hanya uang yang diberikan dari bank namun juga harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan oleh bank.

Media Polisorita sangat berguna bagi siswa Sekolah Dasar terhadap pengenalan, dan pemahamannya pada bangun-bangun geometri bangun datar. Selain untuk mengenal dan memahami bangun-bangun datar, media Polisorita dapat dimanfaatkan untuk memahami konsep luas dan keliling bangun datar dan mampu menghitung luas dan keliling

bangun datar. Media Polisorita membuat siswa lebih terampil dalam mengerjakan soal-soal cerita materi luas dan keliling bangun datar. Gambar media pembelajaran Polisorita Monopoli Soal Cerita sebagai berikut:



Gambar 1
Desain Papan Monopoli Soal Cerita

6. Keunggulan dan Kelemahan Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita)

Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita) mempunyai keunggulan diantaranya:

- a. Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita) lebih efektif karena media tersebut mudah digunakan dimana saja dan kapan saja dan mengikuti tren permainan kekinian.
- b. Menarik perhatian dan meningkatkan antusias siswa karena siswa belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran.
- c. Menghemat waktu karena dengan perantara media tersebut mempermudah siswa menerima pesan dan mempermudah guru menyampaikan pesan pembelajaran.

- d. Mempermudah siswa dalam memahami materi serta mudah untuk mengingat materi untuk jangka panjang.

Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita) mempunyai kelemahan diantaranya medianya kurang besar jika digunakan untuk satu kelas.

7. Cara Pembuatan Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita) sebagai berikut:

a. Alat dan Bahan:

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media Polisorita atau monopoli soal cerita sebagai berikut:

- 1) Gunting
- 2) Gergaji
- 3) Triplek
- 4) Kayu
- 5) Penggaris
- 6) Palu
- 7) Paku
- 8) Lem
- 9) Engsel
- 10) Stiker (monopoli yang telah di rencanakan)
- 11) Dadu dan Pion
- 12) Kartu-kartu untuk memainkan monopoli
- 13) Rumah-rumahan
- 14) Soal-soal untuk permainan monopoli.

8. Cara Pembuatan Media Polisorita

Cara pembuatan media Polisorita atau monopoli soal cerita sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.
- b. Memotong triplek sesuai yang direncanakan dengan ukuran 40 cm x 40 cm dan potong kayu sesuai dengan triplek yang telah ditentukan ukurannya menggunakan gergaji
- c. Merangkai kayu dan triplek menyerupai papan catur menggunakan paku dan palu dengan rapi dan tertata.
- d. Memasangkan engsel pada potongan papan agar menjadi satu agar bisa ditutup serta dibuka.
- e. Menyiapkan stiker monopoli sesuai dengan ukuran triplek.
- f. Menempelkan stiker yang sudah disesuaikan dengan papan monopoli.
- g. Memasukkan peraturan, peralatan atau alat- alat yang mendukung permainan monopoli kedalam papan yang telah dibuat
- h. Monopoli siap untuk dimainkan.

9. Cara kerja Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita)

Cara kerja media Monopoli Soal cerita atau Polisorita sebagai berikut:

- a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 anak
- b. Setiap kelompok menentukan siapa yang pertama bermain dengan cara setiap anggota kelompok harus melemparkan dadu, siswa yang

mendapatkan angka yang paling besar menjadi orang pertama yang bermain dalam permainan ini dan anak yang mendapatkan angka terkecil akan menjadi pemain terakhir.

- c. Guru membacakan peraturan dalam permainan Polisorita.
- d. Setelah membacakan peraturan, guru menunjuk salah satu siswa untuk menjadi pegawai bank.
- e. Meletakkan kartu dana umum dan kesempatan serta kartu pertanyaan pada papan Polisorita dengan keadaan terbalik dalam lahan yang telah disediakan.
- f. Membagikan selemba kertas untuk kelompok untuk menjawab pertanyaan setiap pertanyaan yang diberikan, apabila banyak yang benar diakhir permainan akan diberikan bintang dan pada pertemuan terakhir akan diberikan reward oleh guru.
- g. Bank membagi uang kepada setiap kelompok dengan uang \$150.000 dengan tiap permainan

\$50.000 = 1 lembar	\$5.000 = 3 lembar	\$500 = 4 lembar
\$20.000 = 2 lembar	\$2.000 = 4 lembar	\$200 = 3 lembar
\$ 10.000 = 3 lembar	\$1.000 = 4 lembar	\$100 = 4 lembar
- h. Jika sudah ada pemain pertama, anak tersebut berhak melempar dadu dan melangkah atau menjalankan pionnya sesuai dengan jumlah titik dadu tersebut.
- i. Setelah itu, anak tersebut harus menjawab pertanyaan yang ada pada papan dan pertanyaan diberikan oleh pegawai bank,

pertanyaan disesuaikan dengan dimana dikomplek mana dia berhenti, apabila bisa menjawab maka anak atau kelompok tersebut bisa melanjutkan permainan.

- j. Jika anak tersebut bisa menjawab maka anak tersebut berhak mendapatkan kartu soal tersebut, tetapi jika tidak bisa menjawab maka kartu soal tersebut dikembalikan lagi ketempatnya dan permainan akan dilanjutkan lagi oleh pemain yang berikutnya
- k. Pemain diberikan gaji \$20.000 setiap melalui START oleh bank.
- l. Apabila pemain berhenti pada tanah bangunan bangun datar, maka tanah dapat dibeli dengan uang yang telah diberikan apabila tidak akan mengeluarkan uang maka bisa membeli menggunakan pertanyaan
- m. Pemain yang berhenti ditanah orang maka pemain harus membayar pajak yang telah tertulis dalam peraturan.
- n. Pemain mengambil kartu dana umum atau kesempatan yang terbatas setelah menaati petunjuk-petunjuk yang diberikan maka dikembalikan dibawah sendiri. Hanya kartu “KELUAR dari Penjara“ yang dapat ditahan atau juga dijual kepada pemain yang lain.
- o. Langkah permainan tersebut diulang terus menerus sampai waktu yang disediakan untuk bermain habis.

- p. Kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang paling banyak mendapatkan kartu soal dan menjawab dengan benar.

D. Langkah Model Pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu Media Polisorita (Monopoli Soal Cerita) terhadap Hasil Belajar Matematika.

Langkah pembelajaran Model SAVI berbantu Media Polisorita terdapat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Langkah Pembelajaran SAVI

Langkah Pembelajaran	Perilaku Guru	Perilaku Siswa
1. Tahap Persiapan.	1. Melakukan apersepsi (auditori). 2. Membagi kelas dalam beberapa kelompok (somatis). 3. Memberikan motivasi (auditori)	Melakukan sesuai instruksi
2. Tahap penyampaian	1. Menyampaikan materi dengan menggunakan Media Polisorita (somatis dan auditori). 2. Menjelaskan cara kerja Polisorita (auditori)	Memperhatikan dan mempraktekkan penggunaan media Polisorita
3. Tahap Penelitian	1. Memberikan kesempatan bermain dan memecahkan soal-soal yang ada di media Polisorita (visual dan intelektual). 2. Sebagai fasilitator, sebagai pemain Polisorita, sesuai peraturan pada awal permainan (somatis, auditori, visual, intelektual). 3. Menilai hasil pekerjaan (auditori, visual, intelektual).	Bekerja secara berkelompok untuk memecahkan soal-soal menggunakan media Polisorita
4. Tahap Penampilan (<i>Performance</i>)	1. Mengevaluasi dengan lembar soal (somatis dan intelektual). 2. Menegaskan kembali materi dan menyimpulkan serta memberikan PR (auditori, visual, intelektual).	Menyimpulkan pembelajaran yang telah diberikan berupa lembar soal evaluasi.
5. Penghargaa-an (<i>Reward</i>),	Memberikan penghargaan kepada yang telah menjawab	<i>Reward</i> diberikan kepada siswa

E. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dkk (2019) yang berjudul *The Effect of Savi Model (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual) on Creative Thinking Skills Based on Student Learning in IV Class in Basic School*. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa materi kreatif, kemampuan berpikir siswa yang belajar menggunakan model SAVI lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar menggunakan model ekspositori

Ningsih (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa SD Negeri Sendang Bumen 01 Kecamatan Berbek Kabupaten Nganjuk”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA.

Selain itu penelitian ini juga relevan dengan penelitian Sarjono dkk (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Pendekatan Somatis Auditori Visual Intelektual Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Pontianak Utara”. Hal ini berarti penggunaan pendekatan Somatis Auditori Visual Intelektual memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 13 Pontianak Utara.

Rosyadi (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Somatis, Auditori, Visual, Intelektual terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Ampel. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran dengan model SAVI memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode ceramah.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dkk pada tahun 2019 disimpulkan bahwa model SAVI Somatis Auditori Visual Intelektual lebih baik dari pada model Ekspositori, sedangkan menurut Ningsih pada tahun 2012 dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI Somatis Auditori Visual Intelektual berpengaruh dan bahkan meningkat terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA. Sarjono dkk pada tahun 2016 menyimpulkan model pembelajan Somatis Auditori Visual Intelektual sangat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian yang dilakukan oleh Rosyadi pada tahun 2013 sangat berpengaruh pada hasil belajar Matematika di SD N Ampel secara signifikan. Dengan begitu, penelitian yang dilakukan Ningsih, Sarjono dkk serta Rosyadi bisa dikatakan berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA maupun matematika. Maka dari itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan variasi dan juga meningkatkan hasil penelitian yang lebih baik lagi.

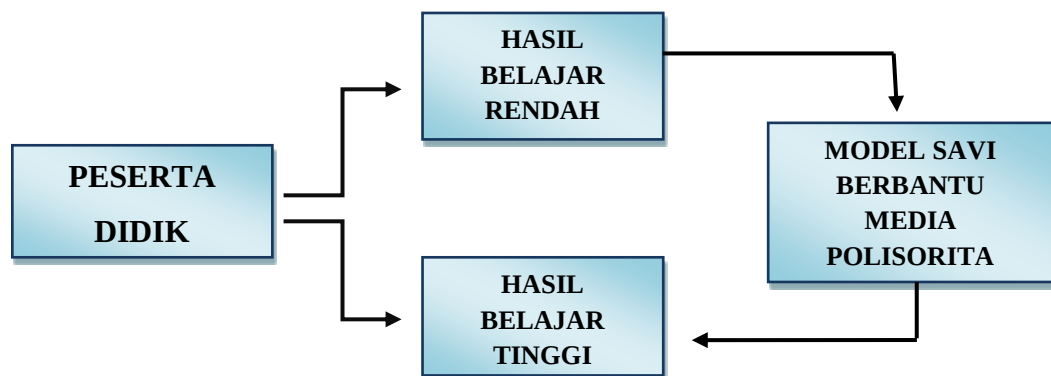
Penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dkk pada tahun 2019, Ningsih pada tahun 2012, Sarjono dkk pada tahun 2016 serta Rosyadi pada tahun 2013 berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Karena, penelitian ini akan menggunakan bantuan media yang kreatif dan inovatif serta berfokus pada kelas IV mata pelajaran matematika yang tidak dilakukan oleh Rahmi dkk, Ningsih dan Sarjono dkk serta Rosyadi. Bantuan media diharapkan akan meningkatkan antusias serta pemahaman siswa terhadap matematika, media yang digunakan bernama Polisorita yaitu Monopoli Soal Cerita yang bersifat menyenangkan dan menarik antusias siswa, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar matematika yang bisa dikatakan sebagai momoknya mata pelajaran di SD.

Media Monopoli Soal cerita dapat meningkatkan antusias belajar siswa, meningkatkan prestasi siswa berupa hasil belajar meningkat serta Kriteria Ketuntasan Minimal yang diperoleh diatas rata-rata pada mata pelajaran Matematika. Media Monopoli Soal Cerita juga meningkatkan cara berfikir secara logika pada siswa kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung.

F. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita atau Monopoli Soal Cerita merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Kegiatan menggunakan model Somatis Auditori Visual Intelektual berbantu media

yang menyenangkan diharapkan menambah antusias belajar matematika siswa. Dikarenakan model yang digunakan untuk pembelajaran sebelumnya adalah model yang monoton yang masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang bisa mengeksplor dirinya untuk bereksperimen serta menjadikan siswa tidak aktif karena hanya terpaku dengan apa yang dia dengarkan dan diperintahkan guru. Selain tidak aktif, siswa juga memiliki hasil belajar matematika yang rendah, sehingga menjadi keprihatinan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar matematika serta menjadikan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan model dan media yang inovatif serta kontekstual karena memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari sehingga akan lebih mudah dipahami.



Gambar 2
Kerangka Berpikir

Gambar 2. tersebut menjelaskan kondisi awal siswa yang memiliki permasalahan pada pembelajaran matematika dan guru masih menggunakan model pembelajaran yang monoton serta media yang kurang inovatif

sehingga siswa memiliki hasil belajar yang rendah. Menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita atau Monopoli Soal Cerita dalam pembelajarannya diharapkan dapat berpegaruh terhadap meningkatnya hasil belajar matematika siswa.

G. Hipotesis Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah dari kerangka pemikiran, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita atau Monopoli Soal Cerita berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung.”

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan atau desain penelitian berkaitan dengan jenis penelitian yang dilakukan. Salah satu jenis penelitian berdasarkan sifat masalahnya yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu.

Penelitian eksperimen dalam pendidikan adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/ *treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa. Menguji hipotesis tentang ada-tidaknya pengaruh tindakan jika dibandingkan dengan tindakan lain. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen dengan model *one group pretest-posttest design*.

Desain penelitian eksperimen adalah *one group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Desain ini termasuk dalam kelompok penelitian *Pre eksperiment design* karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependent* (terikat).

Pengukuran awal (*pretest*) dilakukan sebelum menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita dan *posttest* (tes akhir) yaitu setelah menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual

Intelektual) berbantu media Polisorita. Hasil tes tersebut diukur perbedaannya setelah dirancang dapat digambarkan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4
Rancangan Eksperiment *One-Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

- O_1 = Pengukuran awal hasil belajar matematika sebelum diberikan perlakuan
- X = *Treatment* berupa model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita
- O_2 = Pengukuran akhir hasil belajar matematika sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita

Pemilihan rancangan penelitian eksperimen di maksudkan untuk mengetahui pengaruh diberikannya model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Pengaruh tersebut ditunjukkan dengan ada-tidaknya perbandingan atau perbedaan hasil belajar matematika pada peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita pada peserta didik dan sesudah menggunakan model

pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*). Variabel bebas (*Independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi sehingga menimbulkan variabel terikat (*Dependent Variable*). Variabel terikat (*Dependent Variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas (*Independent variable*).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita sebagai variabel bebas (*Independent variable*) dan variabel terikatnya (*Dependent Variable*) adalah hasil belajar matematika.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual berbantu media Polisorita yaitu cara belajar yang memadukan persiapan, penyampaian, penelitian, penampilan dan penghargaan dengan cara mengkaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media Monopoli Soal Cerita
2. Hasil belajar matematika adalah kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, yaitu dapat menjelaskan dan menyelesaikan masalah yang

berhubungan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua dalam kehidupan sehari-hari.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi saran penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung yang berjumlah 207 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian populasi yang diambil melalui suatu cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi. Pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Penentuan dari sampel penelitian menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan. Karakteristik yang ditentukan antara lain berdasarkan indikator pelajaran matematika yang telah ditentukan peneliti, materi pelajaran matematika mengenai bangun datar dan lebih tepatnya soal cerita keliling dan luas bangun datar. Serta siswa yang telah mampu memahami dan

mempraktikan kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan materi tersebut. Berdasarkan kriteria tersebut peneliti mengambil sampel kelas IV.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RT/RW 02/II Pancas Kauman Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Peneliti memilih SD Negeri Manding dikarenakan kondisi SD Negeri Manding yang cukup mendukung penelitian sebagai sumber inspirasi dalam penemuan latar belakang penelitian.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitan ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2020, pada semester II tahun ajaran 2019/2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data sangat diperlukan dalam penelitian, karena mengacu pada bagaimana cara data tersebut diperoleh. Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode tes. Tes digunakan untuk mengukur ada tidaknya kemampuan obyek yang diteliti. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar maupun pencapaian prestasi. Tes berasal dari materi matematika yaitu luas dan keliling bangun datar. Soal tes berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda dengan

empat opsi yaitu a, b, c dan d. Soal tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah dan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) dengan pengumpulan data berupa lembar tes. Lembar tes pengukuran awal (*Pretest*) untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Sedangkan lembar tes untuk pengukuran akhir (*posttest*) diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan atau *treatment* dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada siswa. Adapun lembar tes untuk *pretest* dan *posttest* terdapat pada lampiran 2 halaman 131-152.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda (*Multiple Choice*). Soal tes terdiri dari 40 butir soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengungkap kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa, setelah dan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita. Soal tersebut terlebih dahulu diujikan kepada siswa di luar sampel penelitian, guna untuk mengukur validitas dan reliabilitas soal-soal tersebut. Kisi-kisi soal berdasarkan Kompetensi Dasar pada Silabus

mata pelajaran matematika kelas 4 semester II pada materi bangun datar.

Pensekoran pada lembar tes yang berbentuk pilihan ganda (*Multiple Choice*) memacu pada butir soal dan dimana siswa harus memilih salah satu dari empat opsi antara a, b, c atau d. Penggunaan simbol untuk menyatakan nilai dengan rentang 0-100. Cara memberikan pensekoran setiap jawaban benar diberikan skor satu (1) dan setiap jawaban yang salah diberikan skor nol (0). Penilaiannya dengan cara total yang diperoleh dari semua jawaban benar dibagi 4 lalu dikalikan 10 atau dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{4} \times 10$$

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen. Valid tidaknya suatu item instrumen dapat diketahui dengan menggunakan *SPSS 25.0 for window*. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengujian validitas konstruk.

a. Validitas Konstruk

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila butir-butir soal yang membangun tes tersebut

mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam tujuan instruksional khusus.

Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang akan diuji cobakan berupa soal pilihan ganda. Jumlah butir soal pada instrumen yang digunakan adalah 40 butir soal. Untuk mengetahui validitas item butir soal digunakan rumus *pearson* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010 for windows*. Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5%. Item butir soal dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5%.

Validasi butir soal dilakukan kepada siswa kelas 4 SD Negeri Ngabean Kecamatan Secang Kabupaten Magelang dengan jumlah siswa 36. Jumlah butir soal adalah 40 butir yang diujikan pada 36 responden terdapat 32 soal yang valid. Dari 32 butir soal tes yang valid akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) Berbantu Media Polisorita Terhadap Hasil Belajar Matematika” di SD Negeri Manding, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung. Ke-8 butir soal tes yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Adapun

rekap jawaban *tryout* terdapat pada lampiran 4 halaman 190-191. Adapun tabel hasil uji validitas terdapat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Validasi Butir Soal

No Soal	r(tabel)	r(hitung)	Hasil
1	0,329	0,236	tdk valid
2	0,329	0,391	Valid
3	0,329	0,351	Valid
4	0,329	0,272	tdk valid
5	0,329	0,398	Valid
6	0,329	0,424	Valid
7	0,329	0,249	tdk valid
8	0,329	0,659	Valid
9	0,329	0,378	Valid
10	0,329	0,466	Valid
11	0,329	0,334	Valid
12	0,329	0,578	Valid
13	0,329	0,417	Valid
14	0,329	0,405	Valid
15	0,329	0,542	Valid
16	0,329	0,281	tdk valid
17	0,329	0,694	Valid
18	0,329	0,577	Valid
19	0,329	0,666	Valid
20	0,329	0,499	Valid
21	0,329	0,667	Valid
22	0,329	0,685	Valid
23	0,329	0,721	Valid
24	0,329	0,225	tdk valid
25	0,329	0,399	Valid
26	0,329	0,480	Valid
27	0,329	0,625	Valid
28	0,329	0,506	Valid
29	0,329	0,624	Valid
30	0,329	0,622	Valid
31	0,329	0,677	Valid
32	0,329	0,670	Valid
33	0,329	0,145	tdk valid
34	0,329	0,754	Valid
35	0,329	0,126	tdk valid
36	0,329	0,659	Valid
37	0,329	0,551	Valid
38	0,329	0,262	tdk valid
39	0,329	0,507	Valid
40	0,329	0,410	Valid

2. Uji Reliabilitas

Untuk menguji menggunakan *SPSS 25.0 for window*.

Penelitian ini terdapat jenis instrumen pengumpulan data yaitu soal tes diperlukan teknik analisis uji reliabilitas, berikut ini peneliti uraikan:

a. Uji Reliabilitas Tes

Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS Statistic 25.0 for windows*.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan. Bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk mengetahui tinggi rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Jumlah Soal
.909	40

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas pada tabel 6 tersebut, didapatkan nilai koefisien sebesar 0.909. Nilai ini lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,329. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa tes pilihan ganda tersebut dinyatakan reliabel dengan kriteria reliabilitas sangat tinggi. Adapun perhitungan lengkap hasil uji reliabilitas terdapat pada lampiran 4 halaman 192-194.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian harus sesuai dengan desain penelitian yang digunakan dan harus mencakup 2 hal berikut:

1. Tahap Persiapan pelaksanaan penelitian

Tahap persiapan yang peneliti lakukan dalam pelaksanaan penelitian ini di antaranya:

a. Perijinan pelaksanaan penelitian.

Perijinan untuk penelitian ditujukan kepada kepala sekolah SD Negeri Manding kecamatan Temanggung kabupaten Temanggung dan yang bertanda tangan wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada tanggal 3 maret 2020. Adapun surat ijin penelitian terdapat pada lampiran 1 halaman 127.

b. Persiapan waktu penelitian

Peneliti melakukan kesepakatan dengan Kepala Sekolah SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung dan juga kepada kepala kelurahan Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Adapun bukti pelaksanaan penelitian terdapat pada lampiran 1 halaman 128 dan 129. Kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual dan Intelektual) berbantu media Polisorita atau Monopoli Soal Cerita adalah sebagai perlakuan yang akan digunakan untuk subyek penelitian dilaksanakan selama 8 kali pertemuan dari 05 Juni 2020 pada semester dua tahun

ajaran 2019/2020. Jadwal kegiatan menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual terdapat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7
Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Jadwal Kegiatan
1	Kegiatan pengukuran awal (<i>pretest</i>)	Jum'at, 05 Juni 2020
2	Pembelajaran menggunakan Model SAVI Berbantu Media Polisorita materi Persegi	Senin, 08 Juni 2020
3	Pembelajaran menggunakan Model SAVI Berbantu Media Polisorita materi Persegi Panjang	Kamis, 11 Juni 2020
4	Pembelajaran menggunakan Model SAVI Berbantu Media Polisorita materi Segitiga	Jum'at, 19 Juni 2020
5	Pembelajaran menggunakan Model SAVI Berbantu Media Polisorita materi Bangun Gabungan dan akar kuadrat 2	Senin, 22 Juni 2020
6	Pembelajaran menggunakan Model SAVI Berbantu Media Polisorita materi Bangun Gabungan dan akar kuadrat 2	Selasa, 23 Juni 2020
7	Pembelajaran menggunakan Model SAVI Berbantu Media Polisorita dengan semua materi yang sudah diajarkan dari perlakuan 1-6.	Kamis, 25 Juni 2020
8	Kegiatan pengukuran akhir (<i>posttest</i>)	Jum'at, 26 Juni 2020

c. Menyusun materi kegiatan penelitian

Peneliti mempersiapkan materi, sesuai hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Subyek yang digunakan adalah kelas 4 SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Materi yang akan digunakan untuk diberikan kepada subyek penelitian yaitu materi luas dan keliling bangun datar. Peneliti lebih berfokus

pada materi luas dan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan, agar anak lebih nyaman dalam bermain serta memahami materi yang diberikan, dan tidak mengesampingkan Rencana Program Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Perlakuan dilakukan sebanyak enam kali, sesuai urutan materi sebagai berikut:

Tabel 8
Materi Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Materi Kegiatan	Keterangan
1.	Pengukuran Awal	Pengukuran Awal Hasil Belajar Matematika	Subyek Penelitian 28 siswa
2.	Perlakuan pertemuan 2-7	1. Luas dan Keliling Persegi 2. Luas dan Keliling Persegi panjang 3. Luas dan Keliling segi tiga 4. Luas dan Keliling bangun gabungan. 5. Luas dan Keliling bangun gabungan dan akar kuadrat dua 6. Mengulas Materi yang telah dipelajari dan evaluasi	Subyek Penelitian 28 siswa
3.	Pengukuran Akhir	Pengukuran Akhir pemerolehan Hasil Belajar Matematika	Subyek Penelitian 28 siswa

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual berbantu media Polisorita dibuat delapan kali pertemuan seperti pada tabel 8 tersebut. Pertemuan pertama diadakan *pretest*. Pertemuan kedua mengupas materi luas dan keliling persegi. Pertemuan ketiga mengupas materi luas dan keliling persegi

panjang. Pertemuan keempat mengupas materi luas dan keliling segitiga dan yang pertemuan kelima mengupas bangun gabungan. Pertemuan keenam bangun gabungan dan bilangan kuadrat dua. Pertemuan ketujuh mengulang materi yang telah diberikan dan memberikan beberapa soal aplikasi dan mengadakan evaluasi, pertemuan kedelapan mengadakan *posttest*.

d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana kegiatan disusun dalam bentuk Rencana Program Pembelajaran kurikulum 2013. Berdasarkan silabus mata pelajaran matematika kelas IV 2020. Komponennya berupa hari, tanggal, waktu, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran, media atau alat, bahan dan sumber belajar serta langkah langkah pembelajaran sesuai dengan sintak model pembelajaran SAVI. Adapun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terdapat pada lampiran 3 halaman 156-188.

e. Persiapan Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Pembelajaran yang akan peneliti lakukan adalah model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita Media yang akan peneliti lakukan berupa permainan Polisorita atau Monopoli Soal Cerita, yaitu permainan monopoli yang

berisikan soal-soal cerita mengenai materi luas dan keliling bangun datar yang utama bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga. Pembelajaran dengan menggunakan model SAVI berbantu media Polisorita dilaksanakan selama 6 kali pertemuan selama penelitian dan permainan ini dilaksanakan pada kegiatan inti dalam pembelajaran.

Alat bahan yang akan digunakan untuk membuat media Polisorita yaitu triplek, kayu, penggaris, gergaji, paku, palu, engsel, gunting, desain monopoli, stiker monopoli, dadu, pion dan kartu-kartu yang akan digunakan untuk monopoli, peraturan permainan dalam monopoli, serta soal-soal yang digunakan untuk pertanyaan pertanyaan dalam jalannya permainan monopoli. Papan Polisorita berbentuk seperti papan catur dan dalam papan catur digunakan untuk menyimpan perlengkapan untuk permainan monopoli. Gambar papan Monopoli Soal Cerita sebagai berikut:



Gambar 3
Papan Monopoli Soal Cerita

Permainan Polisorita dapat dimainkan 4-6 anak atau lebih, banyak soal-soal yang harus dijawab anak agar tetap

dapat melanjutkan permainan, cara memakainya juga sudah terdapat di dalam papan tersebut, perlengkapan permainan ada di dalam papan berupa kartu dana umum, kesempatan, uang rumah, pion dan dadu. Adapun lebih lengkapnya dokumentasi papan monopoli soal cerita terdapat pada lampiran 8 halaman 209.

f. Persiapan instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah lembar soal tes. Penyusun instrumen lembar tes diawali dengan menyusun kisi-kisi lembar tes yang mengacu pada Kompetensi Dasar kelas IV dan sesuai dengan silabus kelas IV pendidikan Sekolah Dasar. Materi yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Silabus yaitu materi luas dan keliling bangun datar. Kisi-kisi yang telah disusun menggunakan model Somatis Auditori Visual Intelektual berbantu media Polisorita, digunakan untuk pembuatan soal sebagai pengukuran awal (*Pretest*) dan soal pengukuran akhir (*Posttest*) yang mana soal pengukuran awal dan akhir didesain dengan soal yang sama namun akan diacak pada pengukuran akhir (*posttest*). Setelah kisi-kisi disusun, kemudian menyusun instrumen penelitian yang mengacu pada kisi-kisi tersebut:

Tabel 9
Kisi-kisi Instrumen Lembar Tes

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Ranah	Nomor Soal
1.	3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua	Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga	C1	1, 2, 3
		Mengidentifikasi rumus luas dan keliling bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga	C1	4, 5, 6
		Menyelesaikan cara menghitung dan menentukan keliling persegi	C2	7, 8, 9
		Menyelesaikan cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang	C2	10, 11, 12
		Menyelesaikan cara menghitung dan menentukan keliling segitiga	C2	13, 14, 15
		Menyelesaikan cara menghitung dan menentukan luas persegi	C3	16, 17, 18
		Menentukan cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang	C3	19, 20, 21
		Menentukan cara menghitung dan menentukan luas segitiga	C3	22, 23, 24
2	4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua	Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang dan segitiga)	C2	25, 26, 27
		Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang dan segitiga)	C3	28, 29, 30, 31, 32
		Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas gabungan daerah (persegi, persegi panjang dan segitiga)	C3	33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
Jumlah Soal				40

Keterangan :

C1 : Tingkat Kognitif ingatan/pengetahuan

C2 : Tingkat kognitif pemahaman

C3 : Tingkat kognitif aplikasi/penerapan.

Nilai : $\frac{Jumlah\ Benar}{4} \times 10$

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan yang peneliti lakukan dalam pelaksanaan penelitian. Beberapa prosedur sebagai berikut:

a. Penentuan subyek Penelitian

Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung yang berjumlah 28 siswa.

b. Pengukuran awal (*pretest*)

Pengukuran awal tentang hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung, dilakukan pada saat pelaksanaan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita. Pengukuran awal diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri Manding dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal tentang hasil belajar matematika sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita.

Pengukuran dilakukan dengan cara mengukur hasil belajar matematika siswa menggunakan lembar tes. Perlakuan awal diberikan selama satu hari yaitu pada tanggal

15 Juni pukul 07.30 WIB – 10.00 WIB yang dilakukan di SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung, dilakukan di dalam ruangan kelas. Pengukuran awal ini dilakukan untuk mengetahui data kuantitatif hasil belajar matematika pada siswa.

c. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita dilakukan di dalam kelas. Perlakuan dilakukan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit, yaitu guru memberikan arahan mengenai model pembelajaran baru yang akan digunakan dan media yang akan digunakan, agar siswa mengikuti kegiatan dan guru mengkondisikan tempat dan siswa secara maksimal.

Kegiatan perlakuan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, kegiatan yang dilakukan adalah pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita sesuai dengan RPP dan instrumen yang sudah divalidasi baik dengan adanya sedikit revisi. Perlakuan dilakukan selama 6 kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan 2 jam pembelajaran (2x45 menit) di kelas. Selesai pemberian perlakuan, kemudian dilakukan hasil perlakuan sebelumnya sehingga dapat diperbaiki pada pelaksanaan perlakuan selanjutnya. Uraian enam perlakuan sebagai berikut:

1) *Treatment I*

Proses peningkatan hasil belajar matematika pada perlakuan I dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita. Materi yang diambil adalah luas dan keliling persegi. Dilaksanakan pada hari Senin tanggal 08 Juni 2020. Pertemuan pertama ini guru mulai menerapkan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita. Setelah guru mengkondisikan siswa untuk siap pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan model SAVI dan media Polisorita yang akan diajarkan kepada siswa dan juga guru memberitahukan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan I.

Pembelajaran I siswa membentuk kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setelah pembagian kelompok siswa belajar menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita atau sambil bermain Monopoli Soal Cerita yang menyenangkan. Materi untuk soal-soal cerita yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah materi luas dan keliling persegi dan masih ringan soal-soal yang diberikan masih dikerjakan bersamaan dengan kelompoknya.

Kegiatan penutup, guru mengevaluasi terkait materi yang sudah diajarkan. Guru menyampaikan

kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan berdo'a bersama dan guru memberikan salam.

2) *Treatment II*

Proses peningkatan hasil belajar matematika pada perlakuan II dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita materi luas dan keliling persegi panjang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Juni 2020. Pertemuan kedua ini guru menjelaskan kelebihan menerapkan model SAVI berbantu media Polisorita dalam pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan model SAVI dan media Polisorita yang akan diajarkan kepada siswa dan juga guru member tahukan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada petemuan II.

Pembelajaran II siswa membentuk kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa namun beda kelompok dari pertemuan pertama. Setelah pembagian kelompok siswa belajar menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita atau sambil bermain Monopoli Soal Cerita yang menyenangkan. Materi untuk soal-soal cerita yang dilakukan pada pertemuan kedua adalah materi luas dan keliling persegi panjang. Pertemuan kedua siswa sudah mulai mandiri dalam belajar menggunakan

media Polisorita, guru hanya sebagai fasilitator dan teman sekelompoknya hanya boleh memberikan kata kunci rumus bangun datar saja. Salah satu perwakilan dari kelompok ada yang maju dan menyimpulkan materi apa saja serta rumus apa saja yang didapat dalam pertemuan pembelajaran ke II.

Kegiatan penutup, guru mengevaluasi terkait materi yang sudah diajarkan. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan berdo'a bersama dan guru memberikan salam.

3) *Treatment III*

Proses peningkatan hasil belajar matematika pada perlakuan III dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita materi luas dan keliling Segitiga. Dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 19 Juni 2020. Pertemuan ketiga guru menerapkan model SAVI berbantu media Polisorita, serta menjelaskan begitu menyenangkan belajar menggunakan model pembelajaran SAVI setelah dikondisikan. Selanjutnya guru menjelaskan model SAVI dan media Polisorita yang akan diajarkan kepada siswa dan juga guru memberi tahu mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan III.

Pembelajaran III siswa membentuk kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa sama dengan pertemuan kedua. Setelah pembagian kelompok siswa belajar menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita atau sambil bermain Monopoli Soal Cerita yang menyenangkan. Materi untuk soal-soal cerita yang dilakukan pada pertemuan ketiga adalah materi luas dan keliling segitiga, dalam perlakuan ketiga belajar sambil bermain dilakukan di luar kelas. Siswa yang menjawab dalam permainan Polisorita benar benar mandiri untuk mengumpulkan *point* agar mendapat *reward* pada akhir perlakuan, teman kelompok juga tidak memberikan kata kunci dalam setiap pertanyaan.

Kegiatan penutup, guru mengevaluasi terkait materi yang sudah diajarkan. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan berdo'a bersama dan guru memberikan salam.

4) *Treatment IV*

Proses peningkatan hasil belajar matematika pada perlakuan IV dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita materi luas dan keliling bangun gabungan antara persegi, persegi panjang dan segitiga. Dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 Juni

2020. Pertemuan keempat mengulang dan menambahkan model aplikasi soal-soal mengenai bangun gabungan, guru menerapkan dan mengungkapkan keunggulan model SAVI berbantu media Polisorita. Selanjutnya guru memberikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan IV.

Pembelajaran IV siswa membentuk kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa sama dengan pertemuan kedua. Setelah pembagian kelompok siswa belajar menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita atau sambil bermain Monopoli Soal Cerita yang menyenangkan, materi untuk soal-soal adalah materi luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga. Teman kelompoknya boleh memberikan kata kunci untuk menjawab setiap pertanyaan

Kegiatan penutup, guru mengevaluasi terkait materi yang sudah diajarkan. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan berdo'a bersama dan guru memberikan salam.

5) *Treatment V*

Proses peningkatan hasil belajar matematika pada perlakuan V dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita materi luas dan keliling

bangun gabungan antara persegi, persegi panjang dan segitiga, serta akar kuadrat dua. Perlakuan ke-5 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 Juni 2020. Pertemuan kelima menambahkan model aplikasi soal-soal mengenai bangun gabungan, serta akar kuadrat dua. Guru menerapkan dan mengungkapkan keunggulan model SAVI berbantu media Polisorita dan manfaat menggunakan model pembelajaran SAVI.

Prosesnya diawali dengan Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan berdo'a terlebih dahulu, kemudian guru menanyakan kabar siswa dan absensi kehadiran siswa. Selanjutnya guru memberikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan V.

Pembelajaran V siswa membentuk kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa sama dengan pertemuan kedua. Setelah pembagian kelompok siswa belajar menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita atau sambil bermain Monopoli Soal Cerita yang menyenangkan. Materi untuk soal-soal adalah materi luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga serta akar kuadrat dua. Pertemuan kelima siswa memainkan media Polisorita sudah benar benar mandiri dan setiap teman sekelompoknya tidak memberikan kata kunci sedikitpun, maka siswa bersaing ketat namun

dengan cara yang menyenangkan, dengan begitu siswa akan lebih berusaha mengingat materi sebelumnya.

Kegiatan penutup, guru mengevaluasi terkait materi yang sudah diajarkan. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan berdo'a bersama dan guru memberikan salam.

6) *Treatment VI*

Proses peningkatan hasil belajar matematika pada perlakuan VI dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita materi luas dan keliling bangun gabungan antara persegi, persegi panjang dan segitiga. Perlakuan Ke-6 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 Juni 2020. Pertemuan ke-6 mengulang materi pertemuan pertama hingga kelima serta memberikan manfaat menggunakan model SAVI berbantu media Polisorita. Prosesnya diawali dengan guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan berdo'a terlebih dahulu, kemudian guru menanyakan kabar siswa dan absensi kehadiran siswa. Selanjutnya guru memberikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan VI. Sebelum memulai pada perlakuan ke-6 salah satu siswa maju untuk mengetahui seberapa paham siswa

dalam menerima materi pada pertemuan pertama hingga kelima dengan cara menunjuk salah satu siswa.

Pembelajaran VI siswa membentuk kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa sama dengan pertemuan kedua. Setelah pembagian kelompok siswa belajar menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu media Polisorita atau sambil bermain Monopoli Soal Cerita yang menyenangkan, dengan mengulas materi yang telah diberikan sebelumnya. Permainan Polisorita dilakukan secara mandiri namun kelompoknya juga boleh membantu dengan satu kata kunci tidak boleh lebih. Diberikan penilaian agar siswa lebih semangat dan terpacu untuk mendapat point agar kelompoknya mendapatkan *reward*.

Kegiatan penutup, guru mengevaluasi terkait materi yang sudah diajarkan. Guru menyampaikan hasil perolehan *point*, dan mengumumkan kelompok terbanyak mendapat *point*, dan juga kelompok terkompak dalam berkomunikasinya, karena pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI, tidak hanya aktif dalam panca inderanya juga melatih kekompakan siswa. Guru menyerahkan *reward* pada kelompok yang mendapat *point* terbanyak. Kegiatan diakhiri dengan berdo'a bersama dan guru memberikan salam.

d. Tahap Pengukuran Akhir

Pengukuran akhir tentang hasil belajar matematika dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan lembar tes. Pengukuran akhir (*posttest*) ini dilakukan pada semua subyek yang berjumlah 28 siswa SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung, selama satu hari yaitu pada hari Jum'at tanggal 26 Juni pukul 07.30 WIB – 10.00 WIB. Kegiatan tersebut dilakukan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau (2x45 menit). Pengukuran akhir tentang hasil belajar matematika dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar matematika siswa Kelas IV setelah diberikan enam kali perlakuan menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita.

J. Metode Analisis Data

Secara umum teknik analisis data yang digunakan dalam eksperimen ini adalah teknik analisis data secara komparatif dua sampel yang berkorelasi. Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi yang diberikan dan selanjutnya membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Analisis data statistik adalah pengolahan data yang dilakukan terhadap data yang berupa angka karena data berupa angka maka

dapat secara langsung dilakukan penskoran/penilaian (Zuriah, 2006:79-82). Data statistik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari pengukuran awal serta pengukuran akhir hasil belajar matematika anak menggunakan instrumen Lembar Tes.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non- parametrik dengan Uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak dengan bantuan komputer program *SPSS Statistic 25.0 for windows*. Sebelum menentukan menjadi statistik non-parametrik peneliti melakukan uji normalitas. Uji normalitas menggunakan uji statistik *Shapiro wilk* hasil uji statistik normalitas tidak berdistribusi normal, sehingga peneliti melakukan uji non-parametrik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* ini digunakan hanya untuk data bertipe interval atau ratio, yang tidak mengikuti distribusi normal (Santoso, 2009:59-60). Oleh karena itu uji ini tidak menuntut dilakukannya uji asumsi atau uji prasyarat berupa uji normalitas maupun uji linieritas. *Wilcoxon Signed Rank Test* termasuk statistik non-parametrik. Peneliti memilih statistik non-parametrik dengan pertimbangan dua hal yaitu: N (Subyek) dalam jumlah kecil yaitu 28 subyek dan data tidak harus mengikuti distribusi normal.

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan apabila data tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai berikut:

1. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Teknik uji *Wilcoxon* ini akan diketahui apakah H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat terbukti kebenaran bahwa model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita berpengaruh terhadap hasil belajar matematika, atau sebaliknya H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. Hal ini dibuktikan dengan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi α 5% yaitu 0,05. Diperoleh dari (sig) $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita terhadap hasil belajar matematika. Hal ini juga dibuktikan adanya pencapaian hasil belajar matematika, rata-rata pada pengukuran awal 63 setelah diberikan perlakuan sebanyak 6 kali perlakuan rata-rata meningkat menjadi 86. Ini berarti bahwa model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berbantu media Polisorita mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Manding Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya ada beberapa saran dari peneliti yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi semua pihak, antara lain:

1. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar

Diharapkan kepada lembaga pendidikan Sekolah Dasar agar lebih meningkatkan sistem pendidikan bukan saja kontekstual tetapi terapan. Seperti ditambahkan jumlah pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung, terutama dalam mengembangkan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas dan tahap perkembangan siswa termasuk hasil belajar matematika yang sangat diperlukan oleh siswa, untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual dengan modifikasi media pembelajaran.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik dalam lingkup Sekolah Dasar hendaknya bersama-sama ikut berpartisipasi dalam usaha mengembangkan model pembelajaran yang disenangi siswa sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika.

Pendidik dapat menambah referensi model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual berbantu media Polisorita. Misalnya menggunakan media Polisorita yang dengan memanfaatkan ruangan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik lagi. Pendidik dapat menggunakan referensi model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual berbantu media Polisorita. Pendidik juga diharapkan saat pembelajaran dengan

menambahkan *reward* dan *punishment* agar siswa lebih bersemangat dan terpacu untuk lebih giat belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa, sebaiknya menggunakan model pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual berbantu media yang lebih variatif dan inovatif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. Z. 2011. *Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Adjie, N. 2006. *Pemecahan Masalah Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Ahmad, S. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Amri, S. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Andriani. 2013. Eksperimentasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan TPS ditinjau dari kecerdasan Emosional siswa se-kota Kediri. *Journal of Education* , 1.34.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bundu, P. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains di SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2009. *Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Haris, J. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jatmika. 2005. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* , 113-115.
- Krathwohl, D. R. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Assesment*. Penerjemah: Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Ketrampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Meier, D. 2000. *The Accelerated Learning Handbook*. New York: McGraw-Hill.
- _____. 2003. *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Kaifa.
- _____. 2005. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.
- Mubarak. 2007. *Promosi Kesehatan Sebuah Pengamatan Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mudjiono, D. d. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. . Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Nasional, P. M. 2006. tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI dan SDLB. 484.
- Ngalimun. 2012. *strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswajaya Pressindo.
- Ningsih, W. R. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa SDN Sendang Bumen 01 Kecamatan Berbek Kabupaten Nganjuk*. Universitas Negeri Malang. Skripsi. (tidak diterbitkan).
- Notoatmodjo. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- OECD. 2016. *PISA 2015 Result in focus*. New York: Columbia University.
- Permendiknas, P. M. 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia.
- Rahmi, dkk. 2019. The Effect of SAVI Model (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual) on Creative Thingking Skills Based on Student Learning in IV Class in Basic School. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 8 (1), 1764-1768.

- Rivai, S. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Santoso, a. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, J. W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Terj. Tri Wibowo B.S., Kencana.
- Sarjono, d. 2016. *Pengaruh Pendekatan Somatic Auditori Visual Intelektual Terhadap Hasil Belajar IPA di SD Negeri 13 Pontianak Utara*. Universitas Tanjungpura. Skripsi. (tidak diterbitkan).
- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Solihatin, E. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudana, d. 2010. *pendidikan IPA SD*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudijono, A. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhana, H. d. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sumarto. 2009. Meningkatkan Komitmen dan Kepuasan untuk Menyurutkan Niat Keluar. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, Vol. 11, ISSN 1411-1438.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Warta. 2010. Alternative pembelajaran dengan pendekatan SAVI untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi membandingkan pecahan sederhana. *Jurnal pendidikan dasar* , 36-40.
- Winkel, W. S. 2012. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsi Desain Pembelajaran*. Jakarta: Interpratama Mandiri.