

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC,
AUDIOTORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY)
BERBANTUAN MEDIA *HAPPINESS SCRAPBOOK*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo)

SKRIPSI



Oleh :

Ansita Puspa Widaningrum

16.0305.0137

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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC,
AUDIOTORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY)
BERBANTU MEDIA *HAPPINESS SRCAPBOOK*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo)**

SKRIPSI



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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC,
AUDIOTORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY)
BERBANTUAN MEDIA HAPPINESS SCRAPBOOK
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo)

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 :
Ansita Puspa Widaningrum
16.0305.0137

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

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDIOTORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY) BERBANTUAN MEDIA HAPPINESS SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo)

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



Oleh :
Ansita Puspa Widaningrum
16.0305.0137

Magelang, 11 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Arif Wiyat Purnanto, M.Pd

NIDN.0624118801

Dosen Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd

NIDN. 0601098303

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDIOTORY,
VISUALIZATION, INTELLECTUALY) BERBANTUAN MEDIA
HAPPINESS SCRAPBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo)**

Oleh :

Ansita Puspa Widaningrum

16.0305.0137

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

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

Tim Penguji Skripsi :

1. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Ketua/Anggota)
2. Septiyati Purwandari, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Ari Suryawan, M.Pd (Anggota)
4. Tria Mardiana, M.Pd (Anggota)

Mengesahkan,
Dekan FKIP
Prof. Dr. Muhammad Vapar, M.Si., Kons
NIP. 19580192 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ansita Puspa Widaningrum
NPM : 16.0305.0137
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually)* Berbantuan Media *Happiness Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA.

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

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

Magelang, 11 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Ansita Puspa Widaningrum
16.0305.0137

MOTTO

*“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri”*

(Qs. Al-Ankabut : 6)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta dan adikku tersayang yang selalu menyayangi, mengasihi, dan mendukung dalam setiap langkahku sehingga menjadi semangat yang besar untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Sahabat-sahabatku yang aku sayangi yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
3. Almamaterku tercinta Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI
(SOMATIC,AUDIOTORY,VISUALIZATION,INTELECTUALY)
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo)

Ansita Puspa Widaningrum

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualization, Intelectualy*) berbantuan media pembelajaran *Happiness Scrapbook* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di Desa Kalimiru, Purworejo.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*Pre-Eksperimental Design*) dengan model *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD di Desa Kalimiru yang berjumlah 18 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Uji Validitas instrumen tes hasil belajar IPA menggunakan rumus *product moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan *cronchbach alpha* dengan bantuan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 23*. Uji Prasayarat analisis yang dilakukan yaitu uji normalitas dengan uji *Shapiro wilk* dan uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi program *IBM SPSS Statistics*.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectualy*) berbantuan media *Happiness Scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di Desa Kalimiru,Purworejo. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *uji paired sample t-test* dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, nilai rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* sebesar 49,44 dan 78,33. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualization, Intelectualy*) berbantuan media *Happiness Scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa.

Kata Kunci: *model pembelajaran SAVI, hasil belajar, media pembelajaran*

THE EFFECT OF OF SAVI LEARNING MODELS (SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY) ON THE RESULTS OF LEARNING SCIENCE

(Research on Grade IV Student of Kalimiru Village Purworejo District)

Ansita Puspa Widaningrum

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of SAVI learning model assisted by Happiness Scrapbook learning media on science learning outcomes of fourth grade elementary school students in Kalimiru Village, Purworejo.

This study uses a quasi-experimental research type (Pre-Experimental Design) with the One Group Pretest Posttest Design model. The subjects in the study were 18 grade students of SD in Kalimiru Village. The data were collected using tests. The validity test of the science learning outcomes test instrument used the product moment formula, while the reliability test used cronchbach alpha with the help of the IBM SPSS Statistics 23 application program. IBM SPSS Statistics program application assistance 23.

The results showed that the SAVI learning model assisted by the Happiness Scrapbook media affected the science learning outcomes of fourth grade elementary school students in Kalimiru Village, Purworejo. This is evidenced by the analysis of the paired sample t-test with a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Based on the results of the analysis and discussion, the average pretest and posttest learning outcomes were 49.44 and 78.33. The results of this study can be concluded that the use of the SAVI learning model assisted by the Happiness Scrapbook media affects students' science learning outcomes.

Keywords: SAVI learning model, learning outcomes, learning media

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectually*) Berbantuan Media *Happiness Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA” pada siswa kelas IV SD di Desa Kalimiru, Kabupaten Purworejo dengan lancar.

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

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan belajar untuk penulis
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberi ijin penelitian
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Kepala Program Studi PGSD yang memberikan petunjuk teknis untuk melakukan penelitian.
4. Arif Wiyat Purnanto,M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Septiyati Purwandari,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
5. Agung Yuli Priatmoko selaku Kepala Desa Kalimiru, Kecamatan Bayan,Kabupaten Purworejo.

6. Rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2016, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih baik dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Hasil Belajar IPA	8
1. Pengertian Hasil Belajar IPA	8
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	8
3. Cara Meningkatkan Hasil Belajar IPA.....	10
4. Pengukuran Hasil Belajar IPA	12
B. Model Pembelajaran SAVI (<i>Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectually</i>) Berbantuan <i>Media Happiness Scrapbook</i>	12
1. Model Pembelajaran SAVI	12
2. <i>Media Happiness Scrapbook</i>	19
C. Kaitan Model Pembelajaran SAVI (<i>Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectually</i>) Berbantuan <i>Media Happiness Scrapbook</i> terhadap Hasil Belajar IPA	25
D. Penelitian yang Relevan.....	27
E. Kerangka Pemikiran.....	29
F. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Rancangan Penelitian.....	32
B. Identifikasi Variabel.....	33
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	33
D. Subjek Penelitian.....	34

E. Setting Penelitian	35
F. Metode Pengumpulan Data	35
G. Instrumen Penelitian.....	35
H. Validitas dan Reabilitas.....	36
I. Prosedur Penelitian.....	43
J. Metode Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Deskripsi Data Penelitian	54
2. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	57
3. Uji Prasyarat Analisis.....	58
4. Uji Hipotesis.....	59
B. Pembahasan.....	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Perbedaan Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Happiness Scrapbook	27
Tabel 2	Desain Penelitian One Group Pretest Posttest	32
Tabel 3	Hasil Uji Validitas Soal Pretest	37
Tabel 4	Hasil Uji Validitas Soal Posttest.....	37
Tabel 5	Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	38
Tabel 6	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretest	39
Tabel 7	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Posttest.....	39
Tabel 8	Klasifikasi Daya Pembeda.....	40
Tabel 9	Hasil Uji Daya Beda Soal Pretest	40
Tabel 10	Hasil Uji Daya Beda Soal Posttest	41
Tabel 11	Kualifikasi Reliabilitas	41
Tabel 12	Jadwal Pelaksanaan Treatment.....	44
Tabel 13	Rancangan Treatment	50
Tabel 14	Hasil Nilai Pretest.....	55
Tabel 15	Hasil Nilai Posttest	56
Tabel 16	Perbandingan Pretest dan Posttest	57
Tabel 17	Hasil Uji Normalitas.....	59
Tabel 18	Hasil Uji Hipotesis.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 2 Hasil Uji Reliabilitas Pretest	42
Gambar 3 Hasil Uji Reliabilitas Posttest.....	42
Gambar 4 Diagram Hasil Nilai Pretest.....	55
Gambar 5 Diagram Hasil Nilai Posttest	57
Gambar 6 Diagram Perbandingan Pretest dan Posttest.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	68
Lampiran 2 Surat Keterangan Instansi	70
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertama.....	72
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kedua	79
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ketiga	85
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Keempat	92
Lampiran 7 Silabus	99
Lampiran 8 Materi Ajar	103
Lampiran 9 Lembar Kerja Siswa	124
Lampiran 10 Kisi- Kisi Instrumen	137
Lampiran 11 Instrumen Soal Pretest	139
Lampiran 12 Intrumen Soal Posttest	147
Lampiran 13 Soal Pretest	156
Lampiran 14 Soal Posttest.....	161
Lampiran 15 Daftar Nilai Pretest dan Posttest	166
Lampiran 16 Hasil Pengerjaan Soal Pretest dan Posttest.....	169
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi	170
Lampiran 18 Lembar Validasi RPP	172
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi	177
Lampiran 20 Lembar Validasi RPP	179
Lampiran 21 Lembar Validasi Silabus.....	183
Lampiran 22 Lembar Validasi Materi Ajar.....	186
Lampiran 23 Lembar Validasi Soal	189
Lampiran 24 Lembar Validasi Media	193
Lampiran 25 Hasil Uji Validitas Pretest	196
Lampiran 26 Hasil Uji Validitas Posttest.....	201
Lampiran 27 Hasil Uji Reliabilitas Pretest.....	206
Lampiran 28 Hasil Uji Reliabilitas Posttest	208
Lampiran 29 Uji Normalitas	210
Lampiran 30 Uji Hipotesis	213
Lampiran 31 Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	215
Lampiran 32 Buku Bimbingan Skripsi	217

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar dapat diperoleh melalui proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dan siswa. Hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang mencakup perubahan-perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar. Hasil kegiatan belajar pada setiap muatan pelajaran perlu diketahui tingkat keberhasilannya untuk dapat dilihat perkembangannya tidak terkecuali pada muatan pelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu muatan pelajaran di jenjang pendidikan sekolah dasar. Muatan pelajaran IPA di sekolah dasar bersifat memberikan pengetahuan melalui kegiatan dengan melibatkan pengalaman langsung bagi siswa, karena mempelajari tentang lingkungan alam dan isinya yang berkaitan dengan pemanfaatan bagi lingkungan kehidupan sehari-hari.

Hakikat IPA dapat dipandang dari segi produk, proses, dan dari segi pengembangan sikap. Belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk) dan dimensi pengembangan sikap ilmiah yang ketiganya saling terkait. Pembelajaran IPA diharapkan dapat mengembangkan ketiga aspek tersebut dengan perlunya diterapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan ketiga aspek IPA yaitu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif baik fisik maupun mental dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa SD di Desa Kalimiru diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPA belum optimal. Hal ini terbukti dari hasil ulangan yang diperoleh masih di bawah rata-rata.. Selain itu juga terdapat faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar IPA rendah.

Faktor tersebut diantaranya yaitu pembelajaran IPA yang terpusat pada guru. Dalam penyampaian materi, metode ceramah mendominasi pada kegiatan belajar mengajar sehingga siswa kurang leluasa menyampaikan idenya dan takut bertanya kepada guru apabila kurang jelas dan tidak paham terhadap materi yang disampaikan. Akibatnya aktivitas belajar IPA belum optimal serta keaktifan siswa hampir tidak tampak. Disamping itu guru belum memanfaatkan model dan media pembelajaran secara optimal, serta guru masih mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah. Pada pembelajaran IPA guru menggunakan media gambar dari LKPD dan buku siswa yang digunakan berulang-ulang, hal ini menyebabkan pembelajaran dalam kelas yang kurang menyenangkan.

Bebagai usaha telah dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukan diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru hanya beberapa saja. Sedangkan siswa lain hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan. Usaha lain yang dilakukan guru yaitu dengan membuat kelompok kecil dengan tujuan mereka dapat menyelesaikan

suatu permasalahan pada materi yang diberikan, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang melakukan kerjasama dengan anggota kelompoknya.

Idealnya pembelajaran dalam kelas yang menyenangkan dan kondusif dapat mengoptimalkan kerja otak serta membangkitkan semangat siswa. Padahal tuntutan kurikulum saat ini guru harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan bervariasi sehingga mendukung optimalnya perkembangan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat untuk mewujudkan pembelajaran optimal agar mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang tepat akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu mengatasi hasil belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran IPA maka dipilihlah model pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually)*. Model pembelajaran SAVI dipilih dengan menyesuaikan karakteristik belajar siswa yang menyukai aktivitas fisik, audio, visual, aktivitas intelektual penyelesaian masalah. Penggunaan model pembelajaran SAVI juga dapat mengoptimalkan seluruh panca indera serta cocok untuk semua jenis gaya belajar siswa.

Model pembelajaran ini belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran, hasil belajar IPA siswa diprediksi akan meningkat dengan menggunakan model pembelajaran SAVI. SAVI berarti somatic (S) yang

bermakna gerakan tubuh, audiotori (A) yang bermakna bahwa belajar harus berbicara dan mendengarkan, visual (V) yang berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan, dan intelektual (I) belajar dengan memecahkan masalah. Model pembelajaran ini dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran IPA karena siswa dapat membangun pemikiran mereka untuk mengungkapkan ide berdasarkan apa yang mereka dengar dan lihat menggunakan panca inderanya. Suatu model pembelajaran idealnya diterapkan bersamaan dengan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar.

Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Happiness Scrapbook* cocok digunakan dalam pembelajaran IPA untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Penggunaan model dan media tersebut dapat mengoptimalkan seluruh aktivitas panca indera siswa yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa lebih mendalami materi yang disampaikan sehingga penggunaan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada ranah kognitif. Media *Happiness Scrapbook* adalah jenis media pembelajaran visual yang menampilkan gambar, bentuk dan warna dalam penyajiannya. Media *Happiness Scrapbook* ini memiliki beberapa manfaat antara lain dapat membantu siswa menyelesaikan masalah dengan mencoba beberapa cara dalam menyelesaikan teka-teki yang disertai dengan petunjuknya dan

dilengkapi soal evaluasi, hal ini dapat melatih nalar dan daya ingat siswa serta meningkatkan aspek kognitif, afektif serta psikomotorik siswa. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan beberapa hal di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualiation, Intelectualy*) Berbantuan Media *Happiness Scrapbook* terhadap Hasil Belajar IPA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Hasil ulangan pada pembelajaran IPA yang diperoleh masih di bawah rata-rata.
2. Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualization, Intelectualy*) belum pernah digunakan pada pembelajaran IPA di SD Desa Kalimiru.
3. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.
4. Guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Muatan pelajaran IPA kelas IV pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku.
2. Penggunaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Happiness Scrapbook* terhadap hasil belajar IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran SAVI (*Somatic,Audiotory,Visualization,Intellectually*) berbantuan media *Happines Scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic,Audiotory,Visualization,Intellectually*) berbantuan media *Happiness Scrapbook* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Sebagai landasan dalam mengembangkan model dan media pembelajaran lebih lanjut.
- b. Sebagai khasanah memperkaya pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo.

b. Bagi Guru

Menambah referensi dalam meningkatkan proses pembelajaran.

c. Bagi Persekolahan

Hasil penelitian diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan mengenai hasil belajar dengan model pembelajaran tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar IPA

Hasil belajar menurut Solihatin (2012) adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Susanto (2013), hasil belajar perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotori sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam menurut Susanto (2013) IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Daryanto (2014) IPA adalah ilmu pengetahuan yang objek telaahnya adalah alam dengan segala isinya yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang didapat diukur dan ditingkatkan dalam proses pembelajaran IPA.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2013), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor

intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

1) Faktor internal, meliputi :

- a) Faktor jasmaniah baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

2) Faktor eksternal, meliputi :

a) Faktor keluarga

Meliputi cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latarbelakang kebudayaan.

b) Faktor sekolah

Meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, alat pelajaran, serta tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, serta media massa.

Menurut Susanto (2016), faktor yang datang dari dalam siswa (internal) meliputi kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.

Sedangkan faktor yang datang dari luar diri siswa (eksternal) meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat (lingkungan sekitar siswa). Senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suryabrata (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, digolongkan menjadi faktor fisiologis dan psikologi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri, yaitu faktor nonsosial dan sosial.

3. Cara Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Menurut Wahyuningsih (2017), proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar maksimal. Upaya peningkatan hasil belajar di dalam IPA adalah sebagai berikut :

- 1) Kreatifitas guru dan siswa dalam menghidupkan pembelajaran IPA di kelas. Mata pelajaran IPA membutuhkan kreatifitas dalam mempelajari maupun mengajarkannya. Guru dan siswa harus mampu menghidupkan pembelajaran IPA melalui sebuah kreatifitas. Salah satu contoh kreatifitas dalam pelajaran IPA adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat di sekitar lingkungan sekolah seperti pohon dapat dijadikan bahan praktikum.
- 2) Metode belajar yang sesuai dengan mata pelajaran IPA. Dalam mengajarkan IPA guru harus dapat memilih metode yang sesuai untuk mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA selalu berhubungan dengan kegiatan praktikum sehingga guru harus menggunakan metode

demonstrasi atau metode eksperimen sehingga siswa dapat memahami materi IPA secara jelas dengan mempraktekkannya secara langsung.

- 3) Pelaksanaan pembelajaran yang menarik. Guru harus mampu membuat mata pelajaran IPA menjadi menarik agar siswa tidak merasa bosan saat pelajaran berlangsung. Salah satu cara agar menarik siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode, model maupun media pembelajaran yang bervariasi.
- 4) Praktek langsung dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA selalu berkitan dengan kegiatan praktikum. Siswa biasanya diberikan suatu masalah untuk dipecahkan dengan mempraktekkan materi menggunakan media yang telah disediakan guru secara bersama dengan kelompok masing-masing.
- 5) Menguasai konteks pelajaran IPA. Guru harus mampu menguasai konteks pelajaran IPA. Dengan menguasai konteks pelajaran IPA, guru tidak perlu khawatir apabila siswa mengalami kesulitan dan bertanya kepada guru bagaimana cara memecahkannya, sehingga guru mampu menjelaskan dan menjawab pertanyaan dari siswanya.
- 6) Pengamatan langsung ke alam agar pengalaman menjadi lebih luas. Pengamatan langsung ke alam biasanya dijadikan suatu pilihan guru untuk mengajarkan mata pelajaran IPA. Dengan pengamatan langsung ke alam siswa akan mendapatkan pengalaman yang lebih luas dan dapat mengerti secara langsung materi yang dipelajarinya.

4. Pengukuran Hasil Belajar IPA

Terdapat beberapa cara untuk mengukur hasil belajar IPA menurut Huda (2015) yang mencakup bidang intelektual (kognitif), bidang sikap (afektif), dan bidang perilaku (psikomotorik). Rumusan tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional baik tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional khusus menggunakan klasifikasi hasil belajar IPA yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah belajar, yaitu :

- 1) Ranah kognitif (intelektual) berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian dan kreativitas.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, konsep diri, sikap, minat, moral dan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan, kemampuan gerak dan bertindak.

Pengukuran hasil belajar IPA yang digunakan yaitu ranah kognitif, sesuai dengan variabel yang diteliti yaitu hasil belajar. Hasil belajar berkaitan dengan tahapan kognitif.

B. Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectually*)

Berbantuan *Media Happiness Scrapbook*.

1. Model Pembelajaran SAVI

a. Pengertian Model Pembelajaran SAVI

Suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan berhasil dengan dukungan penggunaan model dan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Huda (2015) bahwa model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Di dalam kompleksitas model pembelajaran, terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya. Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa diperlukan perencanaan dan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai agar tercapai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran.

Beranekaragamnya model pembelajaran yang ada dapat dijadikan bahan bagi guru untuk merencanakan pembelajaran, khususnya pada muatan pembelajaran IPA. Oleh karena itu model pembelajaran SAVI menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan. Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang mempunyai karakteristik yaitu *somatic, auditory, visualization dan intelectual*. Sebagaimana pendapat Rusman (2012), bahwa Dave Meier menyajikan suatu sistem lengkap untuk melibatkan kelima indera dan emosi dalam proses belajar yang merupakan cara belajar secara alami yang dikenal dengan model SAVI, yaitu *Somatic, Audiotory, Visual, dan Intellectual*. Somatis artinya belajar dengan bergerak dan berbuat. Audiotori, belajar dengan berbicara dan mendengar. Visual, artinya

belajar mengamati dan menggambarkan. Intelektual, artinya belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan.

Menurut Indrawan (2018) model pembelajaran SAVI juga menekankan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dengan menggabungkan gerak fisik dan aktivitas intelektual serta mengarahkan siswa dalam mencari berbagai alternatif informasi dari berbagai sumber yang diperolehnya melalui panca indra. Sejalan dengan pendapat Ngalimun (2014) menjelaskan, model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI menerapkan semua panca indera manusia utamanya dalam kegiatan pembelajaran siswa pada muatan pelajaran IPA.

b. Prinsip Model Pembelajaran SAVI

Pendekatan belajar SAVI termasuk dalam pendekatan belajar *Accelerated Learning* (AL) sehingga prinsip-prinsip pendekatan belajar SAVI sejalan dengan prinsip-prinsip *Accelerated Learning* (AL). Menurut Meier (2002) prinsip-prinsip *Accelerated Learning* (AL) adalah sebagai berikut :

- 1) Keterlibatan total siswa dalam meningkatkan pembelajaran.
- 2) Belajar bukan mengumpulkan informasi secara pasif, melainkan menciptakan pengetahuan secara aktif.

- 3) Kerjasama diantara siswa sangat membantu meningkatkan hasil belajar.
- 4) Belajar berpusat aktivitas dapat dirancang dalam waktu yang jauh lebih singkat daripada waktu yang diperlukan untuk merancang pengajaran dengan presentasi.

c. Unsur-unsur Pembelajaran SAVI

Unsur-unsur pendekatan belajar *SAVI* meliputi somatis, auditori, visual, dan intelektual, menurut Meier (2002) dijelaskan sebagai berikut :

1) Somatis

Somatis melibatkan aktivitas fisik selama berlangsungnya proses pembelajaran. Duduk terlalu lama, baik di dalam kelas maupun di depan komputer, dapat menyebabkan tenaga berkurang. Berdiri, bergerak, dan melakukan sesuatu secara fisik dari waktu ke waktu membuat seluruh tubuh terlibat, memperbaiki sirkulasi ke otak, dan meningkatkan pembelajaran.

2) Auditori

Auditori mengajak siswa berbicara tentang apa yang sedang mereka pelajari. Menurut Sharon Bowman dalam bukunya *Presenting with Pizzaz*, orang yang berbicara paling banyak adalah yang paling banyak belajar. Ketika siswa berbicara tentang apa yang sedang dipelajari, merangsang korteks (selaput otak) indra

dan motor (serta area otak lainnya) untuk mengintegrasikan pembelajaran

3) Visual

Visual mencakup melihat, menciptakan, dan mengintegrasikan segala macam citra. Komunikasi visual lebih kuat daripada komunikasi verbal karena manusia mempunyai lebih banyak peralatan di otak untuk memproses informasi visual daripada untuk indra lain.

4) Intelektual

Intelektual berarti menggunakan pikiran (tanpa masukan lain dari semua indra) untuk merenungkan pengalaman dan menciptakan makna. Pikiran bersifat “autodidak”, yang berarti pikiran mengajari dirinya sendiri melalui perenungan dan pemecahan masalah, dan dengan menciptakan model-model mental dari yang telah dialaminya.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa terdapat 4 unsur dalam model pembelajaran SAVI yaitu somatic atau gerak fisik, audiotori atau berbicara, visual atau penglihatan, dan intelektual atau penyelesaian masalah menggunakan pikiran

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI

Menurut Dave Meier (Rusman, 2012), langkah-langkah model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut:

1) Tahap persiapan

Tujuan tahap persiapan adalah menimbulkan minat para pembelajar, memberi mereka perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar.

2) Tahap penyampaian

Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar menemukan materi pelajaran yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar.

3) Tahap pelatihan

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.

4) Tahap penampilan hasil

Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SAVI

Menurut Rusman (2012) kelebihan dan kekurangan pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut :

1) Kelebihan model pembelajaran SAVI

- a) Membangkitkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
 - b) Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.
 - c) Suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar.
 - d) Memupuk kerja sama, dan diharapkan siswa yang lebih pandai dapat membantu siswa lain yang kurang pandai.
 - e) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
 - f) Mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotor siswa.
 - g) Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa.
 - h) Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.
 - i) Melatih siswa untuk terbiasa berfikir dan mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.
 - j) Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar.
- 2) Kekurangan Model Pembelajaran SAVI
- a) Pendekatan ini menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh.
 - b) Penerapan pembelajaran ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan harus sesuai

dengan yang dibutuhkan sehingga membutuhkan biaya pendidikan yang relatif besar.

- c) Karena siswa terbiasa diberi informasi terlebih dahulu sehingga kesulitan menemukan jawaban atau-pun gagasannya sendiri.
- d) Membutuhkan waktu yang lama terutama bila siswa memiliki kemampuan yang lemah.
- e) Membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran saat itu.
- f) Belum ada pedoman nilai sehingga guru merasa kesulitan dalam evaluasi atau memberi nilai.
- g) Pendekatan SAVI masih tergolong baru sehingga banyak pengajar yang belum mengetahui pendekatan SAVI.
- h) Pendekatan SAVI cenderung mensyaratkan keaktifan siswa sehingga bagi siswa yang kemampuannya lemah bisa merasa minder.
- i) Pendekatan ini tidak dapat diterapkan untuk semua pelajaran matematika.

2. Media *Happiness Scrapbook*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran adalah komponen belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Munadi (2010) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang

dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Hal tersebut senada dengan pendapat Kustandi (2011) yang menyimpulkan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendukung dan memperjelas materi dalam aktivitas belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011) media dapat di kelompokkan menjadi tiga jenis yaitu :

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*project visual*).

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televise, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Sejalan dengan pendapat diatas, Arsyad (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbagai macam-macamnya sebagaimana yang dikelompokkan menurut taksonomi Leshin, yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor,dan lain-lain), media berbasis visual (grafik, peta, buku, gambar,film bingkai/slide), media

berbasis audio-visual (video, film, slide, televisi) dan media berbasis komputer (pembelajaran menggunakan computer dan video interaktif). Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Happiness Scrapbook* termasuk dalam media berbasis visual (buku). Media ini bersifat realistik dan dapat dirasakan oleh panca indra kita terutama oleh indra penglihatan. Media ini juga menyajikan gambar, bentuk, dan warna yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dengan tujuan mempermudah penyampaian materi pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. *Happiness Scrapbook*

Scrapbook berasal dari kata *scrap* dalam bahasa Inggris yang artinya barang sisa, dan *book* yang berarti buku. Media *Scrapbook* menurut John Poole dalam Hardiana (2015) buku tempel atau yang dikenal dengan nama *scrapbook* adalah sekumpulan memorabilia, foto, cerita, narasi, puisi, bon pembayaran, dan lain sebagainya yang dirangkai dan disusun dalam sebuah album atau *hand-made book*. *Scrapbook* juga merupakan media dua dimensi yang berbentuk sebuah buku dengan tema tertentu yang terdiri dari memorabilia, foto, gambar, catatan, kliping, *quote*, dan lain-lain yang dirangkai menjadi sebuah karya kreatif *hand made* atau buatan tangan dengan teknik menempel.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan media *Happiness Scrapbook* yang merupakan inovasi dari *Scrapbook* dengan bentuk lama yang berupa tempelan gambar dan catatan, kemudian penulis

memodifikasi dengan konsep kreatif dan menarik berupa album yang berisikan rangkuman materi pembelajaran, teka-teki, dan kuis yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penulis merancang ukuran media ini dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran pada umumnya dan mendesain gambar didalamnya menjadi lebih menarik sesuai dengan konsep yang terdapat dalam materi pembelajaran.

d. Fungsi Media *Happiness Scrapbook*

Menurut Dayton (dalam Kustandi , 2011) ada tiga fungsi utama media pembelajaran, apabila media itu digunakan untuk kelompok besar atau kecil, dan perorangan. Ketiga fungsi itu antara lain :

- 1) Memotivasi minat siswa, untuk memenuhi motivasi minat siswa media pembelajaran disajikan dalam bentuk hiburan atau drama
- 2) Menyajikan informasi, untuk tujuan informasi media pembelajaran dapat memberikan informasi kepada siswa.
- 3) Memberikan instruksi, untuk memberikan instruksi, media pembelajaran berfungsi memberikan perintah dalam bentuk laporan atau tugas.

Berdasarkan uraian diatas, media *Happiness Scrapbook* sebagai media pembelajaran juga memiliki fungsi, yaitu :

- 1) Membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri.
- 2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Membangun keaktifan dan antusias siswa dalam pembelajaran.

- 4) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran.
- 5) Melatih daya ingat siswa dan meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.

e. Cara Pembuatan dan Penggunaan Media *Happiness Scrapbook*

Menurut Damayanti (2017) dalam membuat media *scrapbook* terdapat beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan yang dapat menjadi acuan antara lain :

- a) *Scrapbook* harus berbentuk buku
- b) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
- c) Data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan.
- d) Tidak terlalu banyak hiasan karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

Media *Happiness Scrapbook* dibuat dalam bentuk yang lebih besar dari ukuran pada umumnya sehingga dapat digunakan di dalam kelas pada kelompok besar maupun kelompok kecil. Berikut ini cara membuat media *Happiness Scrapbook*, yaitu :

- a) Buatlah kerangka album media *Happiness Scrapbook*. Terdiri dari bagian sampul depan, belakang, dan bagian isi. Pada bagian isi dibuat bagian lagi untuk meletakkan kartu kuis dan kartu teka-teki dengan kertas tebal sebagai bahannya.
- b) Gunakan gambar atau benda yang dibuat menyerupai dengan keadaan nyata dalam ukuran yang lebih kecil.

- c) Susun bagian-bagian isi yang telah disiapkan dan pasangkan pada bagian kerangka bagian isi, dengan materi yang sudah disiapkan.

Cara penggunaan media *Happiness Scrapbook* ini sangatlah mudah. Siswa cukup dengan membukanya seperti buku biasa dan menjalankan perintah yang terdapat pada *scrapbook* yaitu dengan menyelesaikan teka-teki pada bagian yang telah disediakan setelah membaca rangkuman materi dan mengikuti petunjuk pada setiap kantong yang tersedia. Setelah siswa dapat menyelesaikan tahapan tersebut maka siswa mencoba mengerjakan soal evaluasi pada kantong ajaib yang telah disediakan.

C. Kaitan Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectually*) Berbantuan Media *Happiness Scrapbook* terhadap Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA merupakan suatu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam proses pembelajaran yang dapat ukur dan ditingkatkan. Pembelajaran IPA di SD umumnya mempelajari suatu fenomena dalam ruang lingkup yang ada disekitar, oleh karena itu dalam mempelajari IPA tentunya dengan memperhatikan unsur sikap, proses, produk, serta aplikasi yang nantinya dapat berpengaruh pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran IPA SD di Desa Kalimiru ini, belum sepenuhnya berhasil karena siswanya memiliki hasil belajar rendah.

Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dengan model pembelajaran dan

media pembelajaran yang inovatif dan kreatif tersebut maka dapat mengoptimalkan proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa tentunya juga dengan memperhatikan tujuan pembelajaran. Ketepatan pemilihan model dan media pembelajaran dapat menjadi faktor meningkatnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dipilihlah model pembelajaran SAVI yang mana model tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 yang aktif berkegiatan fisik, serta melibatkan panca indranya dan menyukai tantangan berkaitan dengan logika dan intelektualnya. Sehubungan dengan hal itu, untuk mendukung keoptimalan proses pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut, maka diperlukan media pembelajaran untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dan dipadukan dengan model pembelajaran SAVI, serta disesuaikan dengan karakteristik siswanya maka dipilihlah media *Happiness Scrapbook*.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* menekankan pada aktivitas panca indra yang disesuaikan dengan gaya belajar serta karakteristik siswa sekolah dasar kelas 4 yang didukung dengan penggunaan media tersebut. Penggunaan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi serta memperoleh informasi dengan membangun pengetahuannya sendiri, serta mengembangkan aspek kognitif siswa untuk memecahkan permasalahan, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta memberikan motivasi pada siswa dalam belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* diharapkan dapat berpengaruh dan meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung pada ranah kognitif. Berdasarkan uraian di atas, maka perbedaan penggunaan model pembelajaran SAVI dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Perbedaan Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media *Happiness Scrapbook*

Tahap	Model Pembelajaran SAVI	Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media <i>Happiness Scrapbook</i>
1) Tahap Persiapan	- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2) Tahap Penyampaian	- Guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar.	- Guru menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media <i>Happiness Scrapbook</i> .
3) Tahap Pelatihan	- Guru memberikan permasalahan yang harus dipecahkan .	- Dengan media <i>Happiness Scrapbook</i> dapat membantu siswa memecahkan masalah dan membangun pengetahuannya sendiri.
4) Tahap Penampilan	- Guru melakukan evaluasi - Guru memberikan penguatan. - Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.	- Guru melakukan evaluasi menggunakan media <i>Happiness Scrapbook</i> . - Guru memberikan penguatan. - Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Moh.Farih Fathoni pada tahun 2016 dengan judul Penerapan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization*, Dan *Intellectually (SAVI)* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar

Materi Kesebangunan Siswa Kelas V Sdn Banjarwati Paciran Lamongan telah membuktikan bahwa penerapan pendekatan SAVI dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi kesebangunan kelas V SDN Banjarwati Paciran Lamongan tahun 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I pembelajaran 1 adalah 56,99%, pada siklus I pembelajaran 2 mengalami peningkatan menjadi 66,54%, lalu pada siklus II pembelajaran 1 juga mengalami peningkatan menjadi 68,01%, begitu pula pada siklus II pembelajaran 2 prestasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan menjadi 73,16%. Sementara, rata-rata skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 69,88 pada siklus I menjadi 71,18 pada siklus II.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wyn.Adiana Utama dkk pada tahun 2014 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbasis Open Ended Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Gugus III Sukawati telah membuktikan dengan rata-rata hasil belajar matematika yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbasis Open Ended rata-rata sebesar $72,42 > 66,75$ siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI berbasis Open Ended berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Sukawati.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rr. Wigati Sayekti pada tahun 2018 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visual,

Intelektual (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Min 9 Bandar Lampung telah membuktikan bahwa dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran SAVI sebesar 78,1 dan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran SAVI sebesar 71,05. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran somatic, auditory, visual, intelektual (SAVI) berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 9 Bandar Lampung.

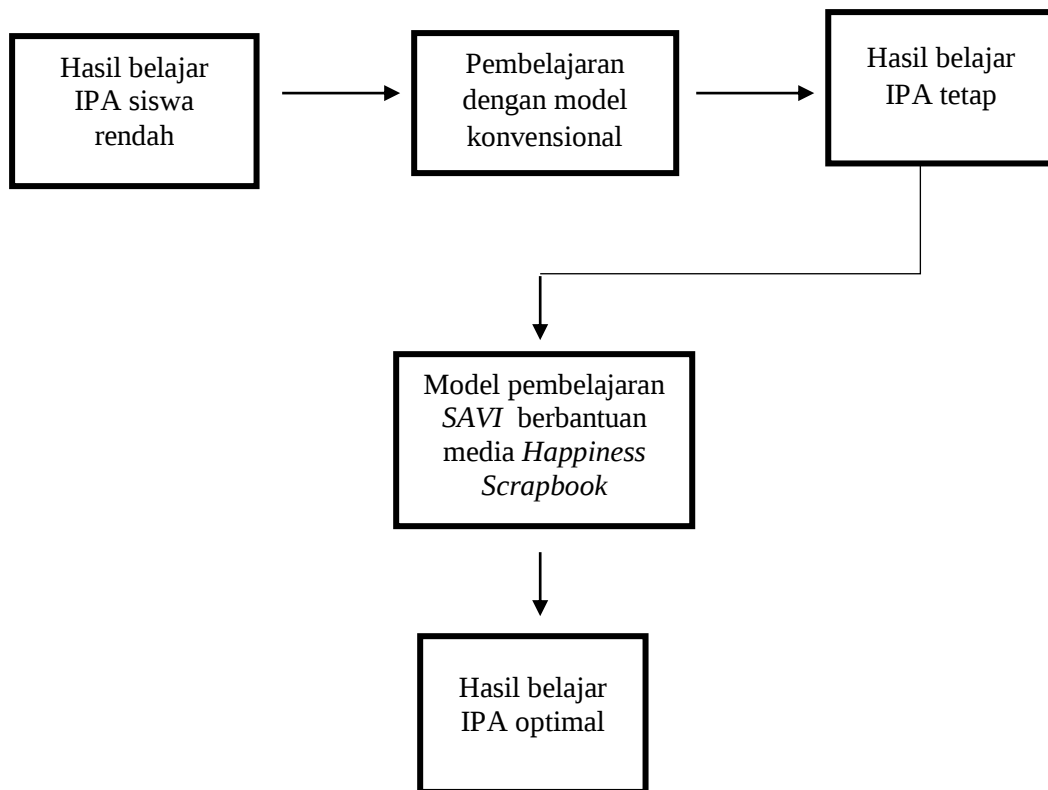
Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah diuraikan di atas, maka penelitian yang akan dilakukan ini sangat berbeda. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang sama, akan tetapi pada penelitian yang dilakukan ini menggunakan bantuan media pembelajaran *Happiness Scrapbook* pada muatan pelajaran IPA yang sebelumnya belum pernah diterapkan.

E. Kerangka Pemikiran

Muatan pelajaran IPA di SD mempelajari tentang fenomena alam beserta isinya di lingkungan kehidupan sehari-hari. Muatan pelajaran IPA hendaknya dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran IPA yang dilaksanakan di Desa Kalimiru masih memiliki hasil belajar yang rendah. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan metode konvensional yaitu ceramah dan kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran di kelas kurang menyenangkan.

Selain itu, kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor rendahnya hasil belajar IPA. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa, dengan begitu siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*.

Diterapkannya model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* ini diharapkan siswa yang memiliki hasil belajar IPA rendah akan meningkat. Penelitian yang akan dilakukan ini, penulis menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen. Kelompok tersebut, diberikan tes awal atau *pretest* untuk mengetahui hasil belajar IPA awal sebelum dilakukan *treatment*. Setelah dilakukan *pretest* pada kedua kelompok tersebut, kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* dalam pembelajaran IPA. Pemberian perlakuan tes akhir atau *posttest* pada kelompok eksperimen diberikan setelah pemberian *treatment*, sehingga dari hasil tersebut dapat diperoleh perbedaan hasil belajar IPA. Untuk mengetahui dengan jelas kerangka berfikir dalam penelitian ini, maka dapat dilihat pada skema berikut ini :



Gambar 1
Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Hipotesis Alternatif (H_a) dan Hipotesis Nol (H_0).

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental*. Desain yang digunakan yaitu dengan *One group pretest-posttest design*. Pemilihan rancangan penelitian tersebut berdasarkan tidak adanya kelas kontrol dan tidak dipilih secara random, oleh karena itu penelitian ini dilakukan pada satu kelas saja yaitu kelas eksperimen. Desain penelitian yang akan dilaksanakan penulis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2
Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*

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

Keterangan :

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

B. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2016) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

- a. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA.
- b. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang melibatkan aktivitas panca indera meliputi gerak fisik, belajar dengan berbicara dan mendengar, belajar dengan mengamati dan mendengarkan, serta memecahkan masalah didukung dengan penggunaan media *Happiness Scrapbook* untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Keberhasilan model dan media pembelajaran ini ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan mampu memanfaatkan panca inderanya secara optimal.
2. Hasil belajar IPA adalah kemampuan siswa untuk mengembangkan apa yang diperoleh dari suatu pembelajaran mengenai proses, produk dan hasil

dari suatu fenomena alam dan seisiinya yang dialami baik dari pengalaman di dalam kelas ataupun di luar kelas dalam lingkungan kehidupan sehari-hari.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2016) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Desa Kalimiru Purworejo yang berjumlah 18 siswa.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2016) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 18 siswa.

3. Sampling

Teknik sampling menurut Sugiyono (2016) merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Pada penelitian ini teknik sampling penelitian ini menggunakan sampel jenuh atau sampel total.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di Desa Kalimiru, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD di Desa Kalimiru, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo.
2. Waktu Penelitian
Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada 14 Juli – 23 Juli 2020.

F. Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2016) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah dilakukan *treatment* dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2016) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa lembar tes soal pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal.

Lembar tes yang telah dibuat diuji validitas dan reabilitasnya untuk mengetahui kelayakan instrumen tersebut. Uji instrumen yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 23*

H. Validitas dan Reabilitas

Instrumen penelitian yang diujikan yaitu soal tes hasil belajar IPA. Menurut Sugiyono (2016) instrumen yang valid dan reabel menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reabel.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dan dikatakan tidak valid apabila memiliki tingkat validitas yang rendah.

a. Validitas Isi

Validitas isi merupakan suatu ukuran yang berkaitan dengan ketepatan isi suatu instrumen dengan materi yang dijadikan tujuan dari penelitian. Pengujian validitas ini menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Validasi isi pada penelitian ini kepada ahli akademisi Aditia Eska Wardhana, M.Pd selaku Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang. Hasil instrument yang telah divalidasikan menunjukkan bahwa instrument layak digunakan sesuai dengan revisi dan saran.

b. Validitas Empiris

Validas empiris pada penelitian ini dilakukan dengan mengujicobakan soal tes kepada responden. Pelaksanaan uji validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu butir soal tes pilihan ganda sejumlah 40 soal dengan responden sebanyak 20 siswa pada validasi soal *pretest* dan . responden sebanyak 30 siswa pada validasi soal *posttest*. Analisis ini

dihitung menggunakan bantuan aplikasi program *IBM SPSS Statistics*

23. Cara untuk mengetahui valid atau tidaknya soal yaitu dengan membandingkan nilai r_{Hitung} dengan r_{Tabel} *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Soal dapat dikatakan valid apabila $r_{\text{Hitung}} >$ dari r_{Tabel} .

Hasil dari pengujian validitas soal disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Soal *Pretest*

Soal	R_{Hitung}	R_{Tabel}	Keterangan	Soal	R_{Hitung}	R_{Tabel}	Keterangan
1	0,075	0,444	Tidak Valid	21	-0,301	0,444	Tidak Valid
2	0,585	0,444	Valid	22	-0,230	0,444	Tidak Valid
3	0,575	0,444	Valid	23	-0,154	0,444	Tidak Valid
4	-0,347	0,444	Tidak Valid	24	0,646	0,444	Valid
5	0,293	0,444	Tidak Valid	25	0,573	0,444	Valid
6	0,452	0,444	Valid	26	0,744	0,444	Valid
7	0,450	0,444	Valid	27	0,205	0,444	Tidak Valid
8	-0,320	0,444	Tidak Valid	28	0,301	0,444	Tidak Valid
9	0,394	0,444	Tidak Valid	29	0,461	0,444	Valid
10	-0,020	0,444	Tidak Valid	30	0,607	0,444	Valid
11	0,491	0,444	Valid	31	0,564	0,444	Valid
12	-0,301	0,444	Tidak Valid	32	0,413	0,444	Tidak Valid
13	0,535	0,444	Valid	33	0,609	0,444	Valid
14	0,648	0,444	Valid	34	0,619	0,444	Valid
15	0,512	0,444	Valid	35	0,348	0,444	Tidak Valid
16	-0,278	0,444	Tidak Valid	36	0,052	0,444	Tidak Valid
17	0,456	0,444	Valid	37	0,778	0,444	Valid
18	0,575	0,444	Valid	38	0,739	0,444	Valid
19	0,069	0,444	Tidak Valid	39	0,628	0,444	Valid
20	0,781	0,444	Valid	40	-0,179	0,444	Tidak Valid

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Soal *Posttest*

Soal	R_{Hitung}	R_{Tabel}	Keterangan	Soal	R_{Hitung}	R_{Tabel}	Keterangan
1	-0,090	0,361	Tidak Valid	21	0,386	0,361	Tidak Valid
2	-0,062	0,361	Valid	22	-0,146	0,361	Tidak Valid
3	0,523	0,361	Valid	23	-0,569	0,361	Tidak Valid
4	0,400	0,361	Tidak Valid	24	0,664	0,361	Valid
5	0,445	0,361	Tidak Valid	25	0,386	0,361	Valid
6	0,043	0,361	Valid	26	0,103	0,361	Valid
7	-0,033	0,361	Valid	27	0,319	0,361	Tidak Valid
8	0,023	0,361	Tidak Valid	28	-0,331	0,361	Tidak Valid
9	0,552	0,361	Tidak Valid	29	0,668	0,361	Valid
10	-0,126	0,361	Tidak Valid	30	0,482	0,361	Valid

Soal	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Keterangan	Soal	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Keterangan
11	0,420	0,361	Valid	31	0,536	0,361	Valid
12	0,058	0,361	Tidak Valid	32	0,535	0,361	Tidak Valid
13	0,321	0,361	Valid	33	0,484	0,361	Valid
14	0,041	0,361	Valid	34	0,126	0,361	Valid
15.	0,100	0,361	Tidak Valid	35	0,678	0,361	Valid
16	-0,298	0,361	Tidak Valid	36	0,019	0,361	Tidak Valid
17	0,484	0,361	Valid	37	0,593	0,361	Valid
18	-0,103	0,361	Valid	38	0,167	0,361	Valid
19	-0,181	0,361	Tidak Valid	39	0,537	0,361	Valid
20	0,413	0,361	Valid	40	0,484	0,361	Tidak Valid

2. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal dianalisis untuk mengetahui setiap butir soal yang diujikan dan menentukan proporsi serta kriteria soal agar memperoleh kualitas butir soal yang baik. Tingkat kesukaran soal dihitung dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23*. Analisis tingkat kesukaran soal dapat dilakukan dengan mencari mean dari seluruh jumlah soal yang valid. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal kemudian dapat dilihat pada klasifikasi indeks tingkat kesukaran soal pada tabel berikut ini.

Tabel 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Nilai <i>P</i>	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Soal Sukar
0,031 – 0,70	Soal Sedang
0,71 – 1,00	Soal Mudah

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal yang sudah dianalisis dapat dibandingkan dengan tabel diatas, sehingga dapat diketahui pada setiap item soal termasuk dalam kategori soal yang mudah, sedang atau sukar. Hasil analisis tingkat kesukaran soal disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal *Pretest*

Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan	Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,50	Soal Sedang	12	0,30	Soal Sukar
2	0,60	Soal Sedang	13	0,25	Soal Sukar
3	0,55	Soal Sedang	14	0,50	Soal Sedang
4	0,25	Soal Sukar	15	0,35	Soal Sukar
5	0,25	Soal Sukar	16	0,30	Soal Sukar
6	0,35	Soal Sedang	17	0,40	Soal Sedang
7	0,55	Soal Sedang	18	0,35	Soal Sedang
8	0,25	Soal Sukar	19	0,40	Soal Sukar
9	0,70	Soal Sedang	20	0,25	Soal Sukar
10	0,60	Soal Sedang	21	0,35	Soal Sedang
11	0,30	Soal Sedang	22	0,35	Soal Sedang

Tabel 7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal *Posttest*

Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan	Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,40	Soal Sedang	11	0,43	Soal Sedang
2	0,43	Soal Sedang	12	0,57	Soal Sedang
3	0,63	Soal Sedang	13	0,40	Soal Sedang
4	0,47	Soal Sedang	14	0,43	Soal Sedang
5	0,50	Soal Sedang	15	0,53	Soal Sedang
6	0,47	Soal Sedang	16	0,47	Soal Sedang
7	0,43	Soal Sedang	17	0,50	Soal Sedang
8	0,53	Soal Sedang	18	0,47	Soal Sedang
9	0,50	Soal Sedang	19	0,40	Soal Sedang
10	0,50	Soal Sedang	20	0,47	Soal Sedang

3. Daya Pembeda

Daya pembeda soal dianalisis untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa pada setiap butir soal tes yang diujikan. Kategori perbedaan kemampuan siswa pada setiap butir tes dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 8 Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Nilai Daya Pembeda (DP)	Interpretasi
1.	0,00 - 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
2.	0,21 - 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
3.	0,41 - 0,70	Baik (<i>good</i>)
4.	0,71 - 1,00	Baik Sekali (<i>excellent</i>)

Sumber : Arikunto (2012)

Perhitungan daya beda pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi program *IBM SPSS Statistics 23* agar diketahui R_{hitung} pada tiap butir soal. Hasil dari perhitungan uji daya beda kemudian dibandingkan dengan klasifikasi daya pembeda pada tabel di atas. Hasil perhitungan analisis daya beda soal disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 9 Hasil Uji Daya Beda Soal *Pretest*

No. Soal	R_{hitung}	Keterangan	No. Soal	R_{hitung}	Keterangan
1	0,519	Baik	12	0,595	Baik
2	0,492	Baik	13	0,574	Baik
3	0,443	Baik	14	0,707	Baik
4	0,420	Baik	15	0,500	Baik
5	0,478	Baik	16	0,670	Baik
6	0,536	Baik	17	0,609	Baik
7	0,578	Baik	18	0,553	Baik
8	0,497	Baik	19	0,609	Baik
9	0,402	Sedang	20	0,771	Sangat Baik
10	0,492	Baik	21	0,770	Sangat Baik
11	0,821	Sangat Baik	22	0,643	Baik

Tabel 10 Hasil Uji Daya Beda Soal *Posttest*

No. Soal	R _{Hitung}	Keterangan	No. Soal	R _{Hitung}	Keterangan
1	0,314	Baik	11	0,328	Baik
2	0,302	Baik	12	0,568	Baik
3	0,463	Baik	13	0,462	Baik
4	0,626	Baik	14	0,515	Baik
5	0,296	Baik	15	0,502	Baik
6	0,585	Baik	16	0,490	Baik
7	0,447	Baik	17	0,630	Baik
8	0,252	Baik	18	0,654	Baik
9	0,576	Sedang	19	0,544	Sangat Baik
10	0,603	Baik	20	0,503	Sangat Baik

4. Reabilitas

Reabilitas tes adalah tingkat keajegan atau konsistensi suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg, relatif tidak berubah walaupun diujicobakan pada situasi yang berbeda-beda. Reabilitas dapat dihitung menggunakan *cronchbach's alpha* dengan bantuan analisis aplikasi program *IBM SPSS Statistics 23*. Kriteria reabilitas instrumen yaitu apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,05$ atau 5%. Hasil analisis perhitungan reabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 11 Kualifikasi Reliabilitas

Besarnya nilai r	Interpretasi
$0,800 < r \leq 1,000$	Sangat Tinggi
$0,600 < r \leq 0,800$	Tinggi
$0,400 < r \leq 0,600$	Cukup
$0,200 < r \leq 0,400$	Rendah

Sumber : Arikunto (2010)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.925	22

Gambar 2 Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Berdasarkan uji reabilitas soal *pretest* di atas nilai alpha dengan N berjumlah 40 dengan taraf signifikansi 5% dapat diketahui hasilnya sebesar 0,802 secara kriteria hasil tersebut berada pada interval $0,800 < r \leq 1,000$, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tes termasuk dalam kualifikasi reliabel sangat tinggi.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.879	20

Gambar 3 Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

Berdasarkan uji reabilitas soal *posttest* di atas nilai alpha dengan N berjumlah 40 dengan taraf signifikansi 5% dapat diketahui hasilnya sebesar 0,606 secara kriteria hasil tersebut berada pada interval $0,800 < r \leq 1,000$, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tes termasuk dalam kualifikasi reliabeln sangat tinggi.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir penelitian.

1. Tahap Persiapan Penelitian

- a. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data dengan mengujicobakan instrumen soal sebelum digunakan penelitian. Hal ini dilakukan untuk menguji validitas dan reabilitas soal.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yaitu silabus, materi ajar, RPP, soal tes, lembar kerja siswa, dan media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pretest*

Pemberian *pretest* dilaksanakan pada kelas eksperimen sebanyak 1 kali dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda yang dikerjakan dalam waktu 60 menit. Pelaksanaan *pretest* pada 14 Juli 2020. Pelaksanaan *pretest* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal hasil belajar IPA siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*.

b. *Treatment*

Pemberian perlakuan dilakukan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*. *Treatment* pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali yang dimulai pada tanggal 16 Juli 2020 – 21 Juli 2020. Pemberian *treatment* diberikan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA, agar dapat diketahui perbedaan hasil

belajar yang sebelumnya menggunakan model pembelajaran konvensional metode ceramah dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*. Adapun jadwal pelaksanaan *treatment* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 12 Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

No.	Waktu Pelaksanaan	Pelaksanaan Treatment
1.	16 Juli 2020	<i>Treatment 1</i>
2.	18 Juli 2020	<i>Treatment 2</i>
3.	19 Juli 2020	<i>Treatment 3</i>
4.	21 Juli 2020	<i>Treatment 4</i>

1) *Treatment 1*

Pelaksanaan *treatment* pertama ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2020. Materi yang diberikan pada *treatment* pertama yaitu tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*. Target pembelajaran pada *treatment* pertama ini yaitu siswa dapat mengetahui perbedaan gaya dan gerak serta mengidentifikasi hubungan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran. Guru melakukan apersepsi dan melakukan ice breaking untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab kemudian dilanjutkan guru menyampaikan materi.

Pembelajaran inti siswa dibentuk menjadi 3 kelompok, masing-masing terdiri dari 6 siswa. Guru menjelaskan petunjuk pada setiap halaman yang terdapat pada media *Happiness Scrapbook*. Setiap kelompok mewakilkan anggotanya untuk bermain media *Happiness Scrapbook* sesuai petunjuk guru, kemudian setelah selesai setiap kelompok memberikan kesimpulan pembelajaran pada pertemuan pertama. Kegiatan penutup, siswa diberikan evaluasi, kemudian siswa bersama guru merefleksi materi dan membuat kesimpulan. Kegiatan diakhiri dengan memberi motivasi dan penguatan pada siswa. Pada treatment 1 ini masih terdapat siswa yang tidak mau bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

2) *Treatment 2*

Pelaksanaan *treatment* kedua ini dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2020. Materi yang diberikan pada *treatment* kedua yaitu tentang macam-macam gaya beserta contohnya dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*. Target pembelajaran pada treatment kedua ini yaitu siswa dapat mengimplementasikan macam-macam gaya beserta contohnya pada peristiwa di lingkungan sekitar.

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran. Guru melakukan apersepsi dan melakukan ice breaking untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, kemudian guru

menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab kemudian dilanjutkan guru menyampaikan materi.

Pembelajaran inti siswa dibentuk menjadi 3 kelompok, masing-masing terdiri dari 6 siswa. Guru menjelaskan petunjuk pada setiap halaman yang terdapat pada media *Happiness Scrapbook*. Setiap kelompok mewakilkan anggotanya untuk bermain media *Happiness Scrapbook* pada halaman amplop *magic*. Setiap perwakilan kelompok melempar dadu warna dan membuka amplop magic sesuai dengan warna yang didapat pada hasil lemparan dadu tersebut. Setiap kelompok melaksanakan perintah kegiatan percobaan materi gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. Setiap kelompok melakukan percobaan dan mengambil kesimpulan dari percobaan yang telah dilakukan kemudian mempresentasikan hasil kegiatan percobaannya. Pada akhir pembelajaran guru mengadakan evaluasi, kemudian siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan kedua. Kegiatan diakhiri dengan pemberian penguatan dan motivasi pada siswa. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam. Pada *treatment 2* ini siswa masih belum berani tampil untuk mempresentasikan hasil.

3) *Treatment 3*

Pelaksanaan *treatment* ketiga ini dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2020. Materi yang diberikan pada *treatment* ketiga yaitu tentang akibat/pengaruh dari gaya terhadap gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*. Target pembelajaran pada *treatment* ketiga ini yaitu siswa dapat mengaitkan dan memberi contoh akibat/pengaruh gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran. Guru melakukan apersepsi dan melakukan ice breaking untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab kemudian dilanjutkan guru menyampaikan materi.

Pembelajaran inti siswa dibentuk menjadi 3 kelompok, masing-masing terdiri dari 6 siswa. Guru menjelaskan petunjuk pada setiap halaman yang terdapat pada media *Happiness Scrapbook*. Setiap kelompok mewakilkan anggotanya untuk bermain media *Happiness Scrapbook* pada halaman kantong ajaib. Setiap anggota kelompok mengambil kartu pada kantong ajaib. Kemudian siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan, setelah itu setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Pada akhir pembelajaran guru

melaksanakan evaluasi. Siswa dan guru merefleksi dan menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan ketiga. Kegiatan tutup dengan memberikan motivasi dan penguatan pada siswa, dilanjutkan mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam. Pada *treatment 3* ini siswa sudah mulai aktif bekerja sama antar anggota kelompok, dan sudah berani tampil mempresentasikan hasil pekerjaannya.

4) *Treatment 4*

Pelaksanaan *treatment* keempat ini dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2020. Materi yang diberikan pada *treatment* keempat yaitu tentang perubahan akibat gaya terhadap gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*. Target pembelajaran pada *treatment* keempat ini yaitu mengidentifikasi perubahan yang ditimbulkan oleh gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran. Guru melakukan apersepsi dan melakukan ice breaking untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab kemudian dilanjutkan guru menyampaikan materi.

Pembelajaran inti siswa dibentuk menjadi 3 kelompok, masing-masing terdiri dari 6 siswa. Guru menjelaskan petunjuk pada setiap

halaman yang terdapat pada media *Happiness Scrapbook*. Setiap kelompok mewakilkan anggotanya untuk bermain media *Happiness Scrapbook* pada halaman papan cerdas sesuai petunjuk guru. Masing-masing kelompok menyimpulkan materi yang telah di pelajari, kemudian setiap anggota kelompok mencari potongan yang berisikan kesimpulan materi pada halaman kantong temple, kemudian masing-masing anggota menempelkan pada papan cerdas yang sudah disiapkan. Setiap kelompok wajib mempresentasikan hasil pekerjaannya. Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal evaluasi, kemudian siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan pemberian motivasi dan penguatan pada siswa ditutup dengan doa dan salam. Pada *treatment 4* ini pembelajaran berjalan dengan lancar, siswa sudah melaksanakan setiap tahapan pembelajarannya. Adapun uraian pelaksanaan *treatment* di atas, dapat disajikan pada tabel rancangan eksperimen berikut.

Tabel 13 Rancangan *Treatment*

No.	Aspek	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>	<i>Treatment 3</i>	<i>Treatment 4</i>
1.	Model Pembelajaran	Siswa berkelompok melakukan diskusi didampingi guru.	Siswa berdiskusi dan melakukan percobaan dengan pendampingan guru	Siswa melakukan percobaan dengan secara mandiri	Siswa mempresentasikan hasil percobaan secara mandiri
2.	Media	Guru menyampaikan materi dan mengenalkan media	Guru mendampingi siswa menggunakan media dengan kelompoknya	Siswa berkelompok menggunakan media secara mandiri.	Siswa menggunakan media secara mandiri tanpa dampingan guru.
3.	Target Pembelajaran	Siswa mengetahui perbedaan gaya dan sifat-sifatnya.	Siswa mengetahui macam-macam gaya dan contohnya pada peristiwa di lingkungan sekitar.	Siswa mengetahui akibat/pengaruh gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	Siswa mengetahui perubahan dari gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.	Hasil	Siswa dapat mengidentifikasi perbedaan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. Pada treatment 1 ini masih terdapat siswa yang tidak mau bekerja sama dengan anggota kelompoknya.	Siswa dapat mengetahui macam-macam gaya beserta contohnya pada peristiwa di lingkungan sekitar. Pada treatment 2 ini siswa masih belum berani tampil untuk mempresentasikan hasil.	Siswa dapat mengetahui akibat/pengaruh gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. Pada treatment 3 ini siswa sudah mulai aktif bekerja sama antar anggota kelompok, dan sudah berani tampil mempresentasikan hasil pekerjaannya.	Siswa dapat mengetahui perubahan gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. Pada treatment 4 ini pembelajaran berjalan dengan lancar, siswa sudah melaksanakan setiap tahapan pembelajarannya.

No.	Aspek	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>	<i>Treatment 3</i>	<i>Treatment 4</i>
5.	Soal evaluasi	Uraian	Uraian	Uraian	Uraian
6.	Waktu Pelaksanaan	I: 08.00 – 09.00 II : 09.30 – 10.30 III : 15.00 – 16.00	I: 08.00 – 09.00 II : 09.30 – 10.30 III : 15.00 – 16.00	I: 08.00 – 09.00 II : 09.30 – 10.30 III : 15.00 – 16.00	I: 08.00 – 09.00 II : 09.30 – 10.30 III : 15.00 – 16.00

c. Pelaksanaan *Posttest*

Pelaksanaan *posttest* dilakukan pada kelas eksperimen dengan jumlah soal 20 butir pilihan ganda yang dikerjakan dalam waktu 60 menit. Pelaksanaan *posttest* pada tanggal 23 Juli 2020. Pelaksanaan *posttest* ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa setelah pemberian *treatment*/perlakuan.

3. Tahap Akhir Penelitian

Pelaksanaan tahap akhir penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan menganalisis data yang diperoleh pada tahap pelaksanaan penelitian. Data dianalisis dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan bantuan aplikasi program *IBM SPSS Statistics 23*.

J. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Uji prasyat pada penelitian menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas *Shapiro Wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika hasil uji normalitas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$) maka data berdistribusi normal, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$) maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan *IBM Statistics SPSS 23*. Adapun ketentuannya keputusan sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media

Happiness Scrapbook terhadap hasil belajar ipa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media

Happiness Scrapbook terhadap hasil belajar ipa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada ranah kognitif. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar IPA yaitu dari nilai rata-rata sebelumnya 49,44 naik menjadi 78,33. Berdasarkan analisis pengujian hipotesis terbukti pada uji t *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} - 12.158$ yang artinya bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

B. Saran

1. Bagi siswa. Diharapkan dapat selalu aktif dalam proses pembelajaran dengan melibatkan aktivitas panca indera untuk mengoptimalkan hasil belajar.
2. Bagi guru. Diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan model dan media pembelajaran, salah satunya dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Happiness Scrapbook*. Penggunaan model dan media pembelajaran ini memudahkan dan memfasilitasi siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2016. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendelatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta .
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran* . Jakata: Rajagrafindo Persada.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Damayanti, M. 2017. Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keanekaragaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hardiana, I. 2015. *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Bandung: Pustaka Utama .
- Huda, M. 2015. *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktural, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-isu Metodis dan Paradigma* . Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Indrawan , K. A., Kristiantari, M. R., & Negara, A. O. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Audiotory Visualization Intelectually berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 59-67.
- Kustandi, C., & Sucipto, B. 2011. *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Meier, D. 2002. *The Accelerated Learning Handbooks : Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Penerbit Kaifa .
- Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran* . Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran* . Depok: Rajagrafindo Persada.
- _____. 2012. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Solihatin, E. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung : Alfabeta.
- Suryabrata. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyuningsih, E. T. 2017. Pengaruh Metode Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Alat Pencernaan Manusia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).