

**PENGARUH PENDEKATAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY,
VISUALIZATION, INTELLECTUALY) BERBANTUAN
MEDIA BERBASIS KOMPUTER TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Banaran TA 2016/2017)

SKRIPSI



Oleh:
Khikmawati Isti Andriani
12.0305.0116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH PENDEKATAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY,
VISUALIZATION, INTELLECTUALY) BERBANTUAN
MEDIA BERBASIS KOMPUTER TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Banaran TA 2016/2017)

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:
Khikmawati Isti Andriani
12.0305.0116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul :

PENGARUH PENDEKATAN SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY*) BERBANTUAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA
(*Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Banaran TA 2016/2017*)



Magelang, 19 Juni 2017

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II


Dr. Purwati, M.S., Kons.
NIDN. 002806001


Dhuta Sukmarani, M.Si.
NIDN. 0609088701

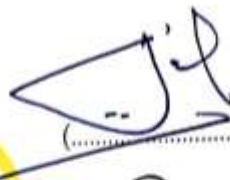
PENGESAHAN

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

Oleh :
Khikmawati Isti Andriani
NPM.12.0305.0116

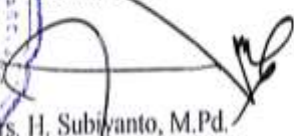
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi, diterima dan disahkan pada :
Hari : Senin
Tanggal : 19 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Ketua/ Anggota : Dr. Purwati, MS., Kons. 
2. Sekretaris/Anggota : Dhuta Sukmarani, M.Si. 
3. Anggota : Drs. Tawil, M.Pd., Kons. 
4. Anggota : Septiyati Purwandari, M.Pd. 



Mengesahkan,
Dekan FKIP


Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khikmawati Isti Andriani
NPM : 12.0305.0116
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *SAVI* Berbantuan Media Berbasis Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA

Menyatakan skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata pada kemudian hari terbukti skripsi ini jiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

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

Magelang, 19 Juni 2017



Khikmawati Isti Andriani
NPM. 12.0305.0116

MOTTO

“Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”

(QS: Ar-Rum Ayat: 41)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa restu.
2. Almamater Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH PENDEKATAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY,
VISUALIZATION, INTELLECTUALY) BERBANTUAN
MEDIA BERBASIS KOMPUTER TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA**
(*Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN Banaran TA 2016/2017*)

Khikmawati Isti Andriani

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media berbasis komputer terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Banaran.

Desain penelitian ini adalah *Control Group Pre-Test And Post-Test Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian ini adalah 53 siswa dengan 25 siswa kelas IV A dan kelas IV B. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar dan lembar angket respon siswa. Pengaruh pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media berbasis komputer terhadap peningkatan hasil belajar siswa dihitung menggunakan metode *Independent Sampel T Test* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media berbasis komputer berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Banaran tahun pelajaran 2016/2017. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* kelompok eksperimen sebelum perlakuan adalah 56,7, sedangkan *posttest* sesudah perlakuan adalah 80,5. *Pretest* kelompok kontrol sebelum pembelajaran konvensional adalah 59,2, sedangkan hasil *posttest* 70,8. Hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terbukti lebih tinggi kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media berbasis komputer dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Hasil Belajar IPA, Pendekatan Pembelajaran SAVI

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Berbasis Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA” ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, M.T selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah.
5. Dr. Purwati, M.S.Kons selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Dhuta Sukmarani, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran, memberi saran, masukan, pendapat dan nasehat sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
7. Muh Ikhwan, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Banaran yang telah memberikan izin melakukan penelitian di lembaga tersebut.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan para pendidik pada khususnya.

Magelang, 19 Juni 2017
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Hasil Belajar Siswa	6
B. Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Media Berbasis Komputer	9
C. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar IPA	26
D. Penelitian yang Relevan.....	28
E. Kerangka Berpikir.....	29
F. Hipotesis	30

BAB III	METODE PENELITIAN	31
A.	Rancangan Penelitian	31
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	32
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	32
D.	<i>Setting</i> Penelitian dan Subjek	33
E.	Prosedur Penelitian	34
F.	Metode Pengumpulan Data	36
G.	Analisis Data	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN	45
A.	Hasil Penelitian.....	45
1.	Pelaksanaan Penelitian.....	45
2.	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	46
3.	Deskripsi Data Penelitian	50
4.	Uji Persyaratan Analisis	56
5.	Uji Hipotesis	58
B.	Pembahasan	59
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	63
A.	Kesimpulan.....	63
B.	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian	31
Tabel 3.2	Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Hasil Belajar	38
Tabel 3.3	Interpretasi Nilai r	39
Tabel 3.4	Penilaian Skor Angket Siswa.....	39
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam	40
Tabel 3.6	Hasil Uji Validasi Angket.....	41
Tabel 3.7	Interpretasi Nilai r	41
Tabel 4.8	Jadwal Penelitian Kekompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol	46
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	51
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	52
Tabel 4.11	Peningkatan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54
Tabel 4.12	Distribusi Frekuensi Hasil Angket Sikap Siswa	55
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	57
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas Data	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Hasil Nilai <i>Pretest</i>	51
Gambar 4.2	Hasil Nilai <i>Posttest</i>	53
Gambar 4.3	Hasil Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54
Gambar 4.4	Hasil Angket Siswa	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian	68
Lampiran 2	Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	69
Lampiran 3	Silabus	70
Lampiran 4	RPP Kelompok Eksperimen	72
Lampiran 5	RPP Kelompok Kontrol.....	102
Lampiran 6	Materi Ajar	132
Lampiran 7	Media Pembelajaran	140
Lampiran 8	Lembar Kerja Siswa	142
Lampiran 9	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	160
Lampiran 10	Kisi-Kisi Soal Tes Penilaian Kognitif	164
Lampiran 11	Soal Tes Sebelum Validasi dan Kunci Jawaban.....	165
Lampiran 12	Soal Tes Setelah Validasi dan Kunci Jawaban.....	170
Lampiran 13	Lembar Angket Siswa	176
Lampiran 14	Lembar Validasi Lembar Angket Siswa.....	180
Lampiran 15	Data Hasil Angket Siswa.....	184
Lampiran 16	Lembar Validasi RPP & LKS oleh Dosen Ahli & Praktisi Guru..	186
Lampiran 17	Tabel Hasil Uji Validasi Instrumen.....	194
Lampiran 18	Tabel SPSS Hasil Uji Reabilitas.....	196
Lampiran 19	Data Hasil <i>Pretest</i> ke Eksperimen & Kelompok Kontrol	198
Lampiran 20	Data Hasil <i>Posttest</i> ke Eksperimen & Kelompok Kontrol	202
Lampiran 21	Tabel SPSS Hasil Uji Normalitas.....	204
Lampiran 22	Tabel Hasil SPSS Uji Homogenitas	208
Lampiran 23	Tabel Hasil SPSS <i>Independent Sampel t-test</i>	209
Lampiran 24	Dokumentasi Kegiatan	210
Lampiran 25	Buku Bimbingan.....	213

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar dapat dilihat dari kerjasama guru dan siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik diperoleh dari proses pembelajaran yang diakibatkan oleh aktivitas siswa sehingga dapat mengukur kemampuan siswa selama mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut memiliki alat ukur yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah melakukan pengukuran melalui alat evaluasi, terdapat perubahan perilaku baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan-perubahan tersebut menjadi hasil dari proses pembelajaran.

Ahmad (2013:5) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek, kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang dilakukan untuk mencapai suatu usaha untuk memperoleh sesuatu atau memperoleh ilmu. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar ketika siswa telah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru. Pembelajaran sekolah dasar terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimana pembelajaran tersebut akan menarik perhatian siswa jika guru menggunakan

model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Hakikat IPA dapat dipandang dari segi produk, proses dan dari segi pengembangan sikap. Artinya, belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk) dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi tersebut bersifat saling terkait. Proses belajar mengajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut (Sulistyorini, 2007:9).

Pembelajaran IPA diharapkan dapat mengembangkan ketiga aspek, yaitu produk, proses, dan sikap ilmiah, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan ketiga aspek IPA yaitu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif baik fisik maupun mental melakukan kegiatan pembelajaran, dan suasana belajar yang menarik Hal ini terjadi karena sebagian besar guru lebih banyak sebagai instruktur yang aktif dan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Siswa yang datang ke sekolah hanya mendengarkan guru, mencatat penjelasan guru dan setiap hari seperti itu maka hal ini merupakan kegiatan yang monoton. Hal seperti itu membuat pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan tentu saja membosankan bagi siswa serta dengan pembelajaran yang monoton membuat hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, hal ini terjadi pada siswa SDN Banaran kelas IV dengan jumlah siswa 53. Siswa terdiri dari kelas A dengan 25 siswa dan kelas B dengan 28 siswa. Terdapat 17 siswa dari kelas A yang memiliki hasil belajar IPA rendah dan kelas B ada 11 siswa yang

masih memiliki hasil belajar IPA rendah. Selain itu, dalam pembelajaran IPA masih berlangsung secara monoton. Guru menggunakan metode ceramah dan tidak inovatif sehingga dalam pembelajaran siswa pasif dan siswa masih kurang aktif bertanya. Hal inilah yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum optimal. Hasil belajar siswa dapat optimal apabila guru mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlibat secara aktif baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Selain itu, guru seharusnya dapat memanfaatkan media pembelajaran menggunakan LCD dan komputer untuk menarik perhatian siswa dan menggugah semangat siswa untuk belajar karena setiap siswa menyukai sesuatu hal yang baru dan menarik jika guru dalam pembelajaran juga memanfaatkan media LCD tersebut siswa juga akan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Terkait hal tersebut maka penulis berupaya menerapkan salah satu pendekatan pembelajaran IPA menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) dengan berbantuan media berbasis komputer sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena selama ini hasil belajar IPA siswa rendah karena model pembelajarannya monoton. Usia anak Sekolah Dasar seharusnya pembelajaran bervariasi agar menarik perhatian siswa.

Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) adalah pendekatan pembelajaran yang menuntut semua alat indra untuk bekerja. Pendekatan pembelajaran ini sangat efektif untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan juga dapat meningkatkan ketrampilan antusias siswa dalam belajar.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Pendekatan Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) dengan Media Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar IPA

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) dengan berbantuan media berbasis komputer berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Banaran ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media berbasis komputer pada pembelajaran IPA.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat menambah khasanah keilmuan tentang pendekatan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media berbasis komputer dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sehingga hasil belajar IPA meningkat.
2. Meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif.

b. Bagi Guru

1. Menciptakan suasana belajar aktif dan memberi motivasi kepada guru.
2. Menerapkan metode-metode yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1. Bisa dijadikan dasar untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA maupun mata pelajaran yang lain.
2. Memberikan gambaran tentang kompetensi guru mengajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar IPA

1. IPA di Sekolah Dasar

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan (Ahmad, 2013:167).

Sulistyorini (2007:9) berpendapat bahwa IPA dapat dipandang dari segi produk, proses dan sikap.

a. IPA sebagai Produk

IPA sebagai produk merupakan dalam pengajaran IPA seorang Guru dituntut untuk dapat mengajak anak didiknya memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar.

b. IPA sebagai Proses

IPA sebagai proses tidak lain adalah metode ilmiah, untuk anak SD metode ilmiah dikembangkan secara bertahap dan berkesinambungan.

c. IPA sebagai Sikap

IPA sebagai sikap adalah sikap ilmiah yang bias dikembangkan ketika siswa melakukan diskusi, percobaan, simulasi, atau kegiatan dilapangan.

Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran

kimia, biologi, fisika (Ahmad, 2013:171). Maka dapat disimpulkan oleh peneliti dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar harus meliputi ketiga aspek tersebut agar siswa lebih mudah dalam rancangan pembelajaran IPA. Selain memberikan kesempatan luas pada siswa untuk bereksplorasi. Dalam hal ini pendidik khususnya yang mengajar IPA di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA pendidik tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran serta siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep sains. IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam. Adapun IPA menurut Samatowa (2006:2) “IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia”.

2. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran IPA menurut kurikulum tingkat Satuan Pendidikan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2006:37) agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

3. Hasil Belajar IPA

Menurut Jenkris dan Uwin *dalam* Uno (2011:17) hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu. Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Ahmad, 2013:5).

Pengertian tersebut dapat disimpulkan hasil belajar IPA yaitu menyangkut aspek-aspek serta konsep-konsep pembelajaran IPA hasil dari kegiatan belajar. Agar hasil belajar IPA menjadi lebih baik, maka dalam

pembelajaran dapat menghadirkan kegiatan belajar aktif dan inovatif diantaranya dengan menerapkan pendekatan SAVI.

B. Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Media Berbasis Komputer

1. Pengertian Pendekatan SAVI

Menurut Suparwoto (2004:128) model pembelajaran diartikan sebagai pola mengajar yang menerangkan proses, peserta didik dapat berinteraksi dan berkomunikasi yang akhirnya berakibat terjadinya perubahan khusus pada tingkah laku siswa. Pembelajaran dikelas guru memiliki rencana kegiatan belajar mengajar yang ditujukan untuk membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai. Peran guru tidak lagi dominan melainkan guru sebagai fasilitator agar siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Rose dan Nicholl (2012:133) beberapa ciri-ciri yang mencerminkan modalitas belajar tersebut adalah:

- a. Belajar visual senang menggambar diagram, gambar, dan grafik, serta menonton film. Mereka juga suka membaca kata tertulis, buku, poster berslogan, dan bahan belajar berupa teks tertulis yang jelas.
- b. Pembelajaran auditori dengan mendengar informasi baru melalui penjelasan lisan, komentar, dan kaset.
- c. Pembelajaran kinestik (somatis) senang pembelajaran praktik supaya bisa langsung mencoba sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SAVI berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra di dalam pembelajaran dapat berpengaruh besar terhadap pembelajaran.

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki peserta didik.

2. Hakikat Pendekatan SAVI

Pendekatan pembelajaran SAVI diperkenalkan pertama kali oleh Dave Meier. Pendekatan pembelajaran SAVI menyatakan bahwa belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indra, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda.

Pendekatan pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI merupakan kependekan dari:

a. Somatis

Rose dan Nicholl (2012:131) mengemukakan bahwa somatis adalah belajar dengan bergerak dan berbuat. Kinestik adalah belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Suasana belajar harus

dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membuat siswa bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Tidak semua pembelajaran memerlukan aktivitas fisik, tetapi dengan berganti-ganti menjalankan aktivitas belajar aktif dan pasif secara fisik, guru dapat membantu pembelajaran setiap siswa (De Porter dan Hernacki, 2013:116-120).

Somatis (*somatic*) berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh. Somatis yang bermakna gerakan tubuh (aktivitas fisik) dimana belajar dengan mengalami dan melakukan. Jadi, belajar somatis adalah belajar melalui keterlibatan fisik terutama indra peraba, selama pembelajaran berlangsung. Dalam belajar somatis, siswa dapat melakukan sesuatu secara fisik yang membuat seluruh tubuh terlibat aktif, sehingga memperbaiki sirkulasi ke otak, dan meningkatkan aktivitas pembelajaran. Ciri-ciri pelajar somatis adalah :

- 1) Menyukai kegiatan aktif baik sosial maupun keluarga
- 2) Ingat kejadian-kejadian yang terjadi
- 3) Mudah menerima penjelasan arah jalan
- 4) Mengungkapkan emosi dengan bahasa tubuh
- 5) Aktivitas kreatif
- 6) Tidak bisa duduk tenang
- 7) Suka melakukan urusan seraya mengerjakan sesuatu.

b. Auditori

Belajar auditori merupakan cara belajar standar bagi semua orang sejak awal sejarah. Seperti kita ketahui sebelum manusia mengenal baca tulis banyak informasi yang disampaikan dari generasi ke generasi secara lisan misalnya mitos, dongeng-dongeng, dan cerita-cerita rakyat (Meier, 2005:92). Auditori (*auditory*) yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. Belajar auditori merupakan belajar dengan berbicara dan mendengarkan. Pikiran auditori lebih kuat dari apa yang di sadari. Telinga bekerja terus menerus menangkap dan menyimpan informasi auditori. Dan ketika membuat suara sendiri dengan berbicara, maka beberapa area penting di otak pun menjadi aktif. Pembelajaran auditori merupakan belajar paling baik jika mendengar dan mengungkapkan kata-kata. Ciri-ciri pelajar auditori adalah:

- 1) Bagus dalam mengingat fakta dan mempunyai perbendaharaan kata yang luas
- 2) Menerima dan memberikan penjelasan arah dengan kata-kata
- 3) Mengungkapkan emosi melalui nada bicara
- 4) Suka berbicara bahkan ketika didalam kelas dan berbicara dengan kecepatan sedang
- 5) Suka bersenandung dan bercakap-cakap sendiri ketika dalam keadaan diam

- 6) Cenderung mengingat dengan baik dan menghafal kata-kata dan gagasan-gagasan yang pernah diucapkan
- 7) Merespon dengan baik ketika mendengar informasi dibandingkan dengan membaca informasi

c. Visual

Menurut Meier (2005:98) belajar visual berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Dalam otak kita terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada indra yang lain. Setiap siswa yang menggunakan visualnya lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program komputer. Pembelajaran akan berlangsung lebih efektif jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon, dan sebagainya ketika belajar. Rose dan Nicholl (2012:130) menyatakan bahwa “Belajar visual adalah belajar melalui melihat sesuatu”. Ketajaman visual, meskipun lebih menonjol pada sebagian orang, namun sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya adalah bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indra yang lain.

Visual (*visualization*) yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media, dan alat peraga. Visual mencakup melihat, menciptakan, dan mengintegrasikan segala macam citra. Pada belajar visual siswa akan lebih mudah belajar jika

dengan melihat contoh pada dunia nyata, diagram, dan gambaran dari segala macam hal ketika sedang belajar. Ciri-ciri pelajar visual adalah:

- 1) Suka membaca, dan lebih suka memperhatikan ekspresi wajah ketika berbicara dengan orang lain
- 2) Mengingat orang melalui penglihatan, mengingat kata-kata dengan melihat dan biasanya bagus dalam melafalkan
- 3) Menyatakan emosi melalui ekspresi muka
- 4) Aktivitas kreatif seperti menulis, menggambar dan melukis
- 5) Cenderung berbicara cepat
- 6) Berhubungan dengan orang lain melalui kontak mata atau ekspresi wajah
- 7) Punya ingatan visual yang bagus.

d. Intelektual

Menurut Meier (2005:99). Intelektual yaitu belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Guru harus dapat memotivasi siswa agar dapat mengoptimalkan intelektualnya dengan membiarkan siswa merumuskan sendiri materi pelajaran yang diperoleh, mendiskusikan pengetahuan barunya, membiarkan aktif bertanya, mengkritik, maupun menggugat di dalam kelas.

Intelektual (*Intellectually*) yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*), belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkontruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan. Intelektual adalah bagian dari perenungan, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Kata Intelektual menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Jadi, belajar intelektual yaitu belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran SAVI berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh pikiran terlibat dalam proses pembelajaran. Belajar dapat berlangsung secara optimal jika keempat unsur SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) tersebut ada dalam proses pembelajaran. Misalnya, siswa dapat belajar dengan mengamati (visual), tetapi mereka juga dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka melakukan sesuatu (somatis), membicarakan apa yang sedang dipelajari (auditori), dan memikirkan cara menerapkan informasi tersebut dalam

kehidupan yang nyata (intelektual), atau mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah (intelektual).

3. Prinsip-prinsip Pendekatan SAVI

Prinsip pendekatan pembelajaran SAVI menurut Meier (2005:54)

antara lain yaitu:

- a. Belajar melibatkan seluruh tubuh dan pikiran
- b. Belajar adalah berkreasi
- c. Kerjasama membantu proses belajar
- d. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan
- e. Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri
- f. Emosi positif sangat membantu pembelajaran
- g. Otak menyerap informasi secara langsung dan otomatis

Berdasarkan prinsip-prinsip yang telah diuraikan di atas, pendekatan pembelajaran SAVI tidak hanya menggunakan aktivitas otak tetapi juga melibatkan seluruh aktivitas fisik, pikiran, dan kreativitas dalam pembelajaran. Pembelajaran terjadi ketika siswa memadukan pengetahuan dan keterampilan yang telah ada pada dirinya. Dengan adanya interaksi atau kerja sama dalam belajar dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran. Pendekatan pembelajaran SAVI menekankan pada pembelajaran dengan pengalaman nyata. Disamping itu, pendekatan pembelajaran SAVI juga mengutamakan kegiatan yang membuat siswa nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

4. Langkah-langkah Pendekatan SAVI

Suatu kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan urutan langkah yang tepat agar siswa mudah dalam menerima materi yang diajarkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Meier (2005:106-108) yang menjelaskan ada empat tahap kegiatan belajar manusia yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan)

Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan antara lain:

- 1) Memberikan sugesti positif
- 2) Memberikan pernyataan yang bermanfaat
- 3) Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna
- 4) Membangkitkan rasa ingin tahu
- 5) Menciptakan lingkungan fisik, emosional, dan sosial yang positif
- 6) Menenangkan rasa takut
- 7) Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar
- 8) Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah
- 9) Merangsang rasa ingin tahu siswa
- 10) Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal.

b. Tahap penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan antara lain:

- 1) Uji coba kolaboratif dan berbagai pengetahuan
- 2) Pengamatan fenomena dunia nyata
- 3) Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh
- 4) Presentasi interaktif
- 5) Grafik dan sarana yang berwarna-warni
- 6) Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar
- 7) Proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim
- 8) Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok)
- 9) Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual
- 10) Pelatihan memecahkan masalah

c. Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Hal-hal yang dapat dilakukan antara lain:

- 1) Aktivitas pemrosesan siswa
- 2) Usaha aktif atau umpan balik atau renungan atau usaha kembali
- 3) Simulasi dunia-nyata
- 4) Permainan dalam belajar

- 5) Pelatihan aksi pembelajaran
- 6) Aktivitas pemecahan masalah
- 7) Refleksi dan artikulasi individu
- 8) Dialog berpasangan atau berkelompok
- 9) Pengajaran dan tinjauan kolaboratif
- 10) Aktivitas praktis membangun keterampilan
- 11) Mengajar balik.

d. Tahap Penampilan Hasil (Tahap Penutup)

Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan antara lain:

- 1) Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera
- 2) Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi
- 3) Aktivitas penguatan penerapan
- 4) Materi penguatan persepsi
- 5) Pelatihan terus menerus
- 6) Umpan balik dan evaluasi kinerja
- 7) Aktivitas dukungan dan lingkungan yang mendukung

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah secara konkret dari pendekatan pembelajaran SAVI adalah:

a) Kegiatan Awal

- (1) Berdoa dan presensi
- (2) Guru menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar
- (3) Mempersiapkan siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran *SAVI*.

b) Kegiatan Inti

(1) Kegiatan somatis

- (a) Siswa melakukan kegiatan dengan melakukan atau berbuat
- (b) Siswa dapat melakukan pengamatan, wawancara, atau bermain peran
- (c) Siswa dapat melakukan kajian lapangan.

(2) Kegiatan auditori

- (a) Siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan mendengar atau berbicara
- (b) Siswa menyampaikan hasil pengamatan atau menyimak cerita
- (c) Siswa dapat berkelompok saat memecahkan masalah.

(3) Kegiatan visual

- (a) Siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan pengamatan atau penggambaran tentang materi yang diajarkan
- (b) Siswa memeriksa hasil pengamatan teman lain.

(4) Kegiatan intelektual

- (a) Siswa belajar dengan merenung dan memecahkan masalah
- (b) Siswa merumuskan pertanyaan
- (c) Siswa dapat menganalisis pengalaman yang telah didapat
- (d) Siswa dapat mencari dan menyaring informasi

(5) Kegiatan Akhir

- (a) Siswa melakukan refleksi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- (b) Guru memberikan penguatan kepada siswa
- (c) Pemberian evaluasi dan tindak lanjut
- (d) Berdoa.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan SAVI

Menurut Meier (2005:91-99) ada beberapa kelebihan dan kelemahan dari pendekatan SAVI antara lain:

a. Kelebihan pendekatan SAVI yaitu :

- 1) Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
- 2) Siswa tidak mudah lupa karena membangun sendiri pengetahuannya.
- 3) Memunculkan suasana yang lebih baik, menarik, dan efektif.
- 4) Mampu membangkitkan kreatifitas dan psikomotor siswa.
- 5) Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa.

b. Sedangkan kekurangannya yaitu:

- 1) Pendekatan ini menuntut adanya guru yang sempurna sehingga dapat memadukan keempat komponen dalam SAVI secara utuh.
- 2) Siswa terbiasa diberi informasi terlebih dahulu sehingga siswa kesulitan dalam menemukan gagasannya sendiri.
- 3) Membutuhkan waktu cukup lama terutama bila siswa kurang aktif.
- 4) Membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran.
- 5) Banyak guru yang belum mengetahui pendekatan SAVI.

6. Media pembelajaran

a. Media pembelajaran

Menurut Sadiman, dkk. (2008:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini, proses merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam pembelajaran guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

b. Manfaat Media

Menurut Sadiman, dkk. (2008:17-18) Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya
 - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
 - b) Objek yang kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, bisa dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan

4) Dengan sifat unik setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- a) Memberikan perangsang yang sama
- b) Mempersamakan pengalaman
- c) Menimbulkan persepsi yang sama

7. Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer menurut Susilana dan Riyana (2009: 126) adalah “Multimedia interaktif yang merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk tercapainya kompetensi/subkompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya”.

Media berbasis komputer merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Dalam menyampaikan pembelajaran media berbasis komputer dapat memanfaatkan berbagai software dan hardware yang ada. Diantaranya dengan menggunakan media audiovisual.

Media audiovisual menurut Azhar (2011:94) Media audiovisual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra pendengaran dan indra penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Beberapa Kelebihan media Audio Visual dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka), mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indra, media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial

8. Pendekatan SAVI Berbantuan Media Berbasis Komputer

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan SAVI adalah pembelajaran yang mengabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran. Unsur-unsur pembelajaran SAVI antara lain :

- a. Somatis : belajar dengan bergerak dan berbuat
- b. Audio : belajar dengan berbicara dan mendengar
- c. Visual : belajar dengan mengamati
- d. Intelektual : belajar dengan memecahkan masalah

Media berbasis komputer ini segala macam keterbatasan pada media-media terdahulu dapat teratasi dengan segala kecanggihan komputer saat ini. Misalnya ketika ingin memperkenalkan berbagai jenis hewan

kepada siswa maka dahulu media yang digunakan hanya sebatas foto, maka dengan adanya komputer ini seorang guru bisa menampilkan video tentang hewan yang di mana akan lebih jauh memberikan pengalaman konkrit kepada siswa dibanding hanya sebuah gambar atau foto saja. Diterapkannya pendekatan SAVI berbantuan media berbasis komputer agar siswa mampu memahami konsep pembelajaran sendiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar IPA

Menurut Susiliana (2009:126) Media Berbasis Komputer adalah “Multimedia interaktif yang merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk tercapainya kompetensi/subkompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya”.

Huda (2013:248) mengemukakan pada dasarnya pendekatan pembelajaran SAVI merupakan usaha yang dilakukan guru agar siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan semua indra yang dimilikinya dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus selalu memotivasi siswa supaya aktif dalam pembelajaran, media berbasis komputer merupakan salah satu media pembelajaran yang mengemukakan komputer sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan uraian tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran yang diikuti siswa melalui proses pembelajaran yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar ditentukan oleh evaluasi belajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai. Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar disesuaikan dengan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Penerapan pendekatan SAVI berbantuan media berbasis komputer dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa mampu memahami konsep pembelajaran sendiri, pembelajaran SAVI berbantuan media berbasis komputer ini memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa. Melalui pendekatan ini siswa bergerak dan berbuat, berbicara dan mendengar, mengamati, memecahkan masalah. Suasana belajar pun menyenangkan bagi siswa, sehingga dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh Fenty Ramah Dhany tahun 2013, dengan judul “Penerapan Pendekatan *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectualy* (SAVI) untuk Meningkatkan Penguasaan Materi pada Tema Lingkungan.” Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dimana hasilnya meningkat dari setiap siklus. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebelum dan sesudah tindakan. Dari hasil penelitian ini, rata-rata hasil belajar pada menulis deskripsi sebelum

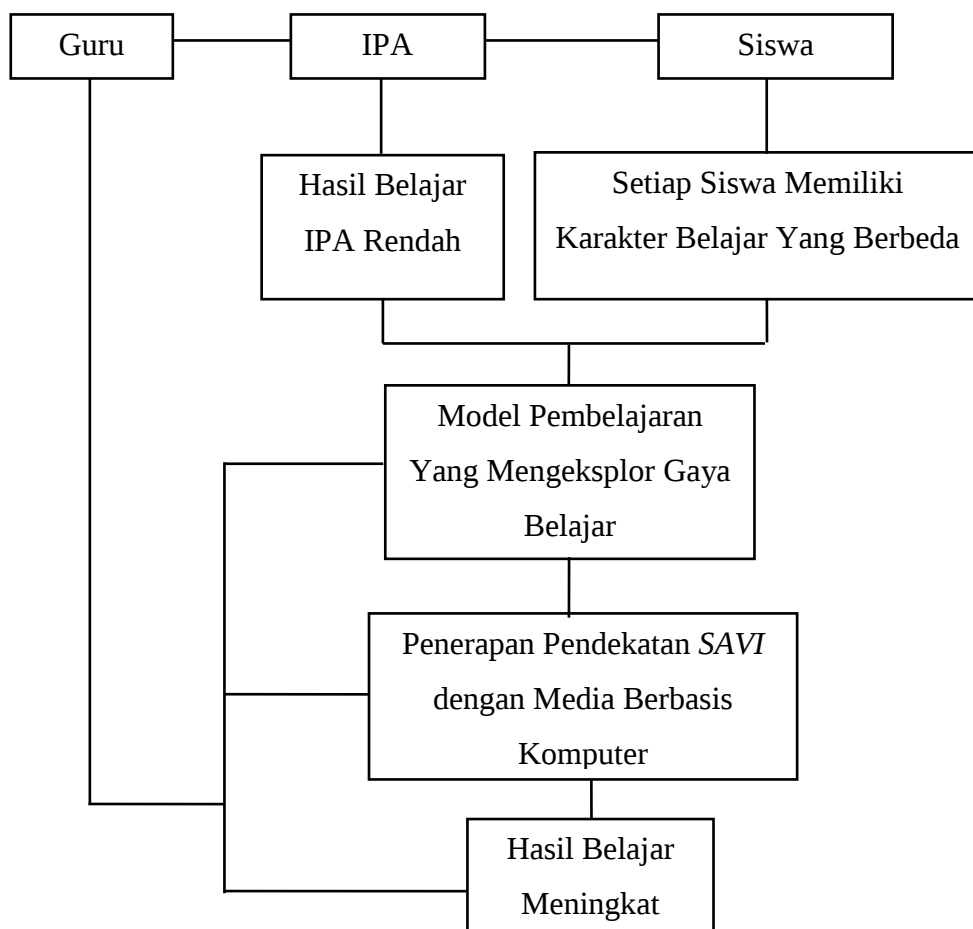
tindakan adalah 60,88 (31,25% tuntas). Meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 67,1 (43,75% tuntas), pada siklus II menjadi 69,56 (75% tuntas), dan pada siklus III menjadi 75,5 (87,5% tuntas). Ternyata penerapan pendekatan SAVI dapat meningkatkan penguasaan materi pada tema lingkungan pada siswa sekolah dasar khususnya di SDN 01 Palur Mojolaban Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh Ludvi Meimudayanti tahun 2013, dengan judul “Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Sekolah Dasar.” Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana hasilnya meningkat dari setiap siklus. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebelum dan sesudah tindakan. Dari hasil penelitian ini, pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 65,77 (66,66% tuntas) dan meningkat pada siklus II menjadi 78,55 (95,23% tuntas). Ternyata pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar benar-benar dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siswa sekolah dasar khususnya di SDN Semambung 296 Sidoarjo.

Persamaan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian di atas adalah penggunaan pendekatan pembelajaran SAVI. Perbedaannya terletak pada media, materi pelajaran dan materi yang dipilih serta desain penelitian yang digunakan.

E. Kerangka Berpikir

Hasil belajar IPA di SDN Banaran, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang rendah. Perilaku yang ditunjukkan antara lain anak pasif dan cara guru mengajar kurang menarik. Melihat perilaku tersebut peneliti beranggapan bahwa proses pembelajaran tersebut kurang inovatif dalam menggunakan model pembelajaran. Peneliti bermaksud untuk mengatasi hal tersebut menggunakan model yang inovatif dalam proses belajar, mengajar yaitu menggunakan pendekatan SAVI. Diharapkan setelah guru menerapkan pendekatan SAVI hasil belajar IPA siswa meningkat.



F. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran *SAVI* dengan media berbasis komputer berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2013:207) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subyek selidik. Desain penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control Group Pre-Test And Post-Test Design*. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan, akan tetapi keduanya dilakukan *pretest* dan *posttest*. Tes yang diberikan ditujukan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa pada aspek kognitif. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T ₁	X _E	T ₂
Kontrol	T ₂	X _K	T ₂

Keterangan :

T₁ = Tes awal (pretest)

T₂ = Tes akhir (posttest)

X_E = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan SAVI

X_K = Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian yang menjadi variabel penelitian adalah:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas disebut juga dengan *independent variable* yaitu variabel stimulus atau masukan, dilakukan oleh seseorang dalam lingkungannya yang dapat mempengaruhi perilaku hasil (Setyosari 2010:128). Penelitian ini yang dijadikan variabel bebas adalah model pembelajaran SAVI.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat disebut juga dengan *dependent variable* merupakan faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya variabel bebas yaitu faktor yang muncul atau tidak muncul atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan peneliti tersebut (Setyosari 2010:198). Penelitian ini yang dijadikan variabel terikat adalah hasil belajar IPA.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Pendekatan SAVI berbantuan media berbasis komputer merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki oleh siswa. Belajar dapat berlangsung secara optimal jika keempat unsur SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual*) tersebut ada dalam proses pembelajaran. Misalnya, siswa dapat belajar dengan mengamati (*visual*), tetapi mereka juga dapat

belajar lebih banyak jika mereka melakukan suatu gerakan (somatis), membicarakan apa yang sedang dipelajari (auditori), dan memikirkan cara menerapkan informasi tersebut dalam kehidupan yang nyata (intelektual), atau mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah (intelektual). Proses pembelajaran dilaksanakan dengan langkah:

- a. Kegiatan awal
 - b. Kegiatan inti
 - c. Kegiatan akhir.
2. Hasil belajar IPA adalah tingkat keberhasilan siswa mempelajari materi pelajaran dalam bidang IPA yaitu melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah terjadi pembelajaran IPA. Pada penelitian ini, yang digunakan pada hasil belajar IPA yaitu aspek kognitif dan aspek afektif.

D. *Setting Penelitian dan Subyek*

1. Setting Penelitian

a. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Maret - 22 Juni Tahun 2017.

b. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Banaran Kecamatan Grabang Kabupaten Magelang.

2. Subyek

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2012:117). Populasi dalam penelitian ini adalah SDN Banaran Tahun Ajaran 2016/2017.

b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Banaran yang berjumlah 53 siswa.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan penelitian meliputi kegiatan observasi awal, penyusunan proposal penelitian, perijinan dan persiapan bahan dan materi. Kegiatan-kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Observasi Awal

Kegiatan observasi ini dilakukan pada bulan Januari. Observasi dilakukan dengan mencari informasi mengenai hasil belajar siswa kelas IV SDN Banaran pada mata pelajaran IPA dan masalah belajar yang

terjadi di sekolah tersebut. Informasi tersebut digunakan untuk menemukan masalah yang akan diteliti yaitu hasil belajar IPA serta menentukan bentuk perlakuan dan instrumen yang akan diberikan.

b. Penyusunan Proposal Penelitian

Penyusunan proposal penelitian dilakukan melalui proses bimbingan oleh Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2.

c. Perijinan

Setelah penyusunan proposal penelitian, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada pihak sekolah.

d. Persiapan Bahan dan Materi

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan semua bahan dan materi yang akan digunakan dalam rangka melakukan pengukuran hasil belajar siswa. Persiapan ini meliputi materi, media, serta perangkat pembelajaran yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pada setiap pelaksanaan penelitian, terdapat tiga kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Penentuan Kelompok

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu dibagi menjadi dua kelompok. Satu kelompok bertindak sebagai kelas kontrol dan satu kelompok bertindak sebagai kelas eksperimen. Pembagian kelompok ini dilakukan secara tak random.

b. Pemberian *Pretest*

Pada pertemuan pertama, siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan tes untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam materi sumber daya alam.

c. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian perlakuan dilakukan selama empat kali pertemuan. Perlakuan berupa pelaksanaan pendekatan pembelajaran SAVI berbantuan media berbasis komputer yang dilakukan pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah menggunakan media papan tulis.

3. Pelaksanaan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Pengukuran akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pendekatan pembelajaran SAVI berbantuan media berbasis komputer. Pengukuran ini dilakukan dengan memberikan posttest baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Tes Hasil Belajar

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan instrumen yang berbentuk tes hasil belajar (*achievement tes*). Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar *pretest* dan

posttest. *Pretest* merupakan tes yang diberikan pada awal kegiatan sebelum perlakuan. *Posttest* merupakan tes yang dilakukan pada akhir kegiatan setelah perlakuan.

Tingkat yang diukur menggunakan tes ini adalah tingkat kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasi). Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis pilihan ganda. Pada materi tentang pemanfaatan sumber daya alam, terdapat tiga Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar tersebut yang menjadi acuan dalam pembuatan tes hasil belajar.

Sebelum menyusun soal tes, peneliti menyusun kisi-kisi tes hasil belajar yang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator. Beberapa indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi butir-butir soal yang akan diberikan sebelum dan sesudah penelitian. Kisi-kisi yang telah dikembangkan menjadi butir-butir soal kemudian disusun menjadi naskah soal yang akan dijadikan sebagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian diujicobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk penelitian selanjutnya. Uji instrumen penelitian akan dipaparkan sebagai berikut.

a. Uji Validasi Instrumen

Analisis butir soal dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal dalam instrumen dengan cara membandingkan skor hasil perhitungan dengan skor tabel. Tes yang diujicobakan berupa pilihan ganda dengan 40 soal. Pelaksanaan *try out* instrumen hasil

belajar dilakukan pada tanggal 18 April 2017. Siswa yang disertakan dalam *try out* berjumlah 25 siswa.

Berdasarkan hasil pengujian validasi instrumen tes hasil belajar dengan rumus korelasi *product moment* menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for windows*, diujicobakan 40 butir soal didapat 23 butir soal valid dan 17 butir soal tidak valid. Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikan 5%. Item butir soal dinyatakan jika nilai r_{hitung} lebih besar daripada nilai r_{tabel} . Hasil validasi item butir soal akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Hasil Uji Validasi Item Butir Soal Tes Hasil Belajar

Keterangan	Nomor Soal
Soal Valid	2, 3, 6, 8, 11, 12, 13, 15, 18, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40
Soal Tidak Valid	1, 4, 5, 7, 9, 10, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 31, 32, 38

Berdasarkan tabel 3.2 diatas, dari 40 soal yang diujikan pada 25 responden terdapat 23 soal valid. Dari 23 soal valid, 20 soal yang digunakan untuk penelitian. Soal tersebut digunakan sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan.

b. Uji Reabilitas Instrumen

Instrumen reabilitas dimaksudkan untuk menguji derajat keajegan. Pengujian instrumen reabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan *SPSS 23.0 for window*. Tolok ukur

untuk menentukan derajat kehandalan dibandingkan dengan pedoman di bawah ini:

Tabel 3.3 Interpretasi Nilai r

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

(Arikunto, 2012:89)

Berdasarkan pengujian reabilitas instrumen tes hasil belajar, di dapatkan hasil reabilitas instrumen sebesar 0,735. Nilai r berada pada rentang 0,600-0,800, maka dapat disimpulkan bahwa reabilitas instrumen tes termasuk dalam kategori tinggi. Hasil reabilitas instrumen disajikan pada lampiran 18.

2. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skala *likert* dengan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) dengan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.4 Penilaian Skor Angket Siswa

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

Angket yang dipakai dibuat dengan prosedur berikut:

- a. Membuat kisi-kisi berdasarkan indikator. Kisi-kisi tersebut akan diuraikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran IPA
Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	Kategori pernyataan		Nomor Item	Jumlah Pernyataan
				+	-		
Respon siswa terhadap pembelajaran IPA	Materi pemanfaatan sumber daya alam	Penerimaan (<i>Receiving</i>)	Siswa dapat menemukan ide-ide baru.	1	2	1, 2, 3	3
			Siswa dapat termotivasi dalam belajar.	1	2	4, 5, 6	3
		Partisipasi (<i>Responding</i>)	Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.	1	2	7, 8, 9	3
			Siswa dapat memahami materi dengan baik.	2	1	10, 11, 12	3
		Partisipasi (<i>Responding</i>)	Siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran	2	1	28, 29, 30	3
			Siswa dapat mengeksplorasi diri.	2	1	16, 17, 18	3
		Organisasi (<i>Organization</i>)	Siswa dapat bekerjasama dengan baik.	1	2	19, 20, 21	3
			Siswa dapat mengungkapkan pendapat dengan baik.	1	2	22, 23, 24	3
		Penilaian (<i>Valuing</i>)	Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan baik.	1	2	25, 26, 27	3
			Siswa dapat mengerjakan latihan soal.	2	1	13, 14, 15	3
JUMLAH							30

Keterangan :

(+) = Positif

(-) = Negatif

- b. Membuat item instrumen
- c. Melakukan uji coba instrumen yaitu uji validasi dan uji reabilitas.

1) Uji Validasi Instrumen

Analisis butir pernyataan menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for windows*. Jumlah item pada angket adalah 30 item pernyataan valid sah adalah dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil pengujian validasi instrumen angket dengan menggunakan bantuan *SPSS 23.0 for windows*, diujicobakan 30 item dengan r_{tabel} 0,396 dan tingkat signifikan 5% maka diperoleh 19 item valid dan 11 item tidak valid. Adapun butir item yang tidak valid adalah butir item nomor. Hasil pengujian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validasi Angket

Keterangan	Nomor Pernyataan
Soal Valid	2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 15, 16, 18, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
Soal Tidak Valid	1, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 17, 19, 20, 23

2) Uji Reabilitas Instrumen

Reabilitas instrumen angket dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS 23.0 for windows*. Tolok ukur untuk menentukan derajat kehandalan dibandingkan dengan pedoman di bawah ini:

Tabel 3.7 Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien r	Kualifikasi
Antara 0,800 - 1,000	Tinggi
Antara 0,600 - 0,800	Cukup
Antara 0,400 - 0,600	Agak Rendah
Antara 0,200 - 0,400	Rendah
Antara 0,000 - 0,200	Sangat rendah

Setelah dilakukan uji reabilitas instrumen angket, hasil reabilitas instrumen sebesar 0,722 berada pada rentang 0,600-0,800 maka dapat disimpulkan bahwa reabilitas instrumen tes termasuk dalam kategori cukup. Hasil uji reabilitas instrumen angket disajikan pada lampiran 18.

G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan uji t. Sebelum uji t dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis.

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah-langkah uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Rumus dari uji *Kolmogorov Smirnov* menurut Sugiyono (2012:159) adalah sebagai berikut.

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan :

KD : harga K-smirnov yang dicari

n_1 : jumlah sampel yang diperoleh

n_2 : jumlah sampel yang diharapkan

Perhitungan tersebut menggunakan *SPSS 23.0 for windows*. Normal tidaknya sebaran data dapat dilihat pada nilai signifikansi. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi $p > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari sampel yang homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan *SPSS 23.0 for windows*. Menurut Sugiyono (2012:140), sampel penelitian dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $p > 0,05$ pada uji homogenitas.

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis uji-t (*Independent Sample T-test*) menggunakan *SPSS 23.0 for windows*. Setelah uji prasyarat analisis dilakukan, selanjutnya dilakukan analisis uji-t. Uji t dilakukan terhadap hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila perlakuan dengan model pembelajaran SAVI lebih efektif, maka setelah perlakuan akan ditemukan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Perhitungan statistik t_{hitung} menghasilkan nilai yang lebih besar atau sama dengan nilai $t_{teoritik}$ dalam tabel ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) untuk $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_0 ditolak maka terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. H_0 diterima maka

tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil hipotesis di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional apabila H_0 ditolak dan H_a diterima. Rumus uji-t menurut Sugiyono (2012:138) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- t : nilai t hitung
- $\overline{X}_1$: rata-rata kelompok kesatu
- $\overline{X}_2$: rata-rata kelompok kedua
- s_1^2 : varians kelompok kesatu
- s_2^2 : varians kelompok kedua
- n_1 : banyak subjek kelompok kesatu
- n_2 : banyak subjek kelompok kedua

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan teori

Hasil belajar IPA adalah segala yang diperoleh dari proses pembelajaran yang diikuti siswa melalui proses pembelajaran yang mencakup tiga aspek yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik pada mata pelajaran IPA. Pendekatan pembelajaran SAVI berbasis media komputer berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa .

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan media berbasis komputer berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hasil *pretest* kelompok eksperimen sebelum perlakuan adalah 56,7, sedangkan *posttest* sesudah perlakuan adalah 80,5, sedangkan *pretest* kelompok kontrol adalah 59,2, sedangkan hasil *posttest* 70,8. Hasil *posttest* terbukti lebih tinggi kelompok eksperimen yang menggunakan pendekatan SAVI berbantuan media berbasis komputer dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

63

Bagi guru, untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa, guru dapat menerapkan pendekatan pembelajaran SAVI berbantuan media berbasis komputer.

2. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar mengadakan penelitian untuk materi atau mata pelajaran berbeda dan kelas yang berbeda serta mengkaji yang belum terlaksana dari pendekatan yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- De Porter, B dan Hernacki, M. 2013. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa
- Dhany, F.R. 2013. *Penerapan Pendekatan Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (SAVI) untuk Meningkatkan Penguasaan Materi pada Tema Lingkungan*. Diperoleh 15 Maret 2017, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/download/2621/1851>.
- Fitriyani. 2015. *Pengaruh Model SAVI Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran IPA kelas V SD*. (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Meier, D. 2005. *The Accelerated Learning*. Bandung: Kaifa.
- Meimudayanti, L. 2013. *Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Sekolah Dasar*. JPGSD, 01 (02), 204-216. Diperoleh pada tanggal 15 Maret 2017, dari <http://ejournal.unesa.ac.id/article/5227/18/article.pdf>.
- Rose, C dan Nicholl, M.J. 2012. *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa.
- Sadiman, Arief dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persda.
- Samatowa, U. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS DIRJENDIKTI.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapan dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Suparwoto. 2004. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Yogyakarta : FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilana dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tim Penyusun Panduan KTSP SD/MI. 2006. *Panduan KTSP SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, Hamzah. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.