

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, AND INTELLECTUAL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 CIAWIGEBANG

Adi Ardiansah¹, Asep Mahpudin²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA. Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: adiardiansah03@gmail.com

Article History

Received: 23-08-2024

Revision: 29-08-2024

Accepted: 31-08-2024

Published: 02-09-2024

Abstract. This research aims to determine the effectiveness of implementing the SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) learning model in improving the learning outcomes of class X SMA Negeri 1 Ciawigebang. SAVI is a somatic, auditory, visual intellectual learning approach and is supported by Accelerated Learning theory, Left Brain Theory, Right Brain Theory, Multiple Intelligence Theory and holistic (comprehensive) education. The SAVI approach is learning that combines physical movement with intellectual activity and the use of all the senses. This research uses a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The population of class X which consists of 12 classes is 432 students. The sample for this research was 72 class X students of SMA Negeri 1 Ciawigebang who were divided into two groups, namely the experimental group and the control group. The experimental class was given the SAVI learning method while the control class used the conventional method. The design used in this research is nonequivalent control group design. Learning outcome data was obtained from the pretest and posttest. The data collection techniques used in this research were observation, tests and questionnaires. the results of hypothesis testing using the t-test showed that $T_{count} > T_{table}$ ($2.414 > 2.032$) and the significance value was more than 0.05 ($p=0.029 < 0.05$), so it could be stated that there was a significant difference in the increase in learning outcome scores in Thus, it can be concluded that the experimental group and the control group show that H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: SAVI Learning Model, Learning Outcomes, Students

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group design. Populasi kelas X yang terdiri dari 12 kelas adalah 432 siswa. Sampel penelitian ini adalah 72 siswa kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen di berikan metode pembelajaran SAVI sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Rancangan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalen control group design*. Data hasil belajar di peroleh dari pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah obeservasi, tes dan angket. hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t di peroleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan demikina dapat disimpulkan bawa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: Model Pembelajaran SAVI, Hasil Belajar, Siswa

How to Cite: Ardiansah, A & Mahpudin, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, And Intellectual*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 5319-5325. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1778>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Proses pembelajaran yang efektif akan menghasilkan hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan berbagai macam instrumen, seperti tes, observasi, dan tugas.

Metode pembelajaran salah satu cara yang tepat untuk memecahkan masalah kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran (Veriansyah, 2022). Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, and Intelektual (SAVI)*. Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemanfaatan semua alat indera peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling terkait, diantaranya tujuan pengajaran, guru, siswa, model pembelajaran dan evaluasi. Sebagai seorang guru, tentu lebih memahami kondisi yang dihadapinya di dalam kelas, guru seringkali mendapati siswa pasif dalam pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan guru tidak menyajikan materi pembelajaran tematik yang lebih baik, kreatif dan bermakna. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan hasil belajar siswa yang dapat menarik minat belajar

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan identifikasi dan analisis permasalahan secara mandiri dan kelompok yang berguna untuk menggabungkan gerakan fisik dan aktivitas intelektual serta penggunaan semua indera dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran SAVI siswa dituntut untuk aktif melakukan percobaan, mengamati, mempresentasikan, menyelesaikan masalah pada materi pembelajaran yang dipelajari (Siska, 2020). Model pembelajaran SAVI menuntut siswa menggunakan indra penglihatan, pendengaran, lisan, dan seluruh anggota tubuhnya (Rahayu et al., 2019). Dengan demikian, diharapkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan

menerapkan model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran ini dapat membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan karena melibatkan penggunaan alat indera, pemahaman dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran pun menjadi lebih komunikasi dan lebih dapat mengoptimalkan potensi-potensi belajar yang dimiliki siswa. Hal ini menyatakan bahwa hasil yang diperoleh siswa merupakan hasil dari kemampuan siswa yang diperoleh dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik serta konsekuensi penilaian proses belajar siswa yang telah dicapai dalam bagaimanapun keadaannya dan didapatkan dengan adanya usaha terlebih dahulu.

Keberhasilan belajar dikatakan berhasil jika yang ditinjau terjadi secara sadar, mempunyai tujuan, belajar secara positif, bersifat kontinu dan bersifat permanen.¹ Dalam hal ini, dapat diartikan bahwa pengertian dari hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran SAVI Dalam meningkatkan hasil belajar IPA Kelas V SDN 3 Baranti Kecamatan Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian Kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, dipakai untuk meneliti pada populasi ataupun sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan alat ukur (instrumen) penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji dan membuktikan hipotesis yang telah dibuat / diterapkan. Secara umum, metode kuantitatif terdiri atas metode survei dan metode eksperimen (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Eksperimen dengan bentuk *quasi experimental design* (eksperimen semu). Penggunaan jenis penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu nonequivalen control group design. Rancangan ini menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Ciawigebang tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari dua belas kelas yaitu kelas A,B,C,D,E,F,G,H, I, J, K dan L, di mana setiap kelasnya terdapat 432 siswa. Sampel dilakukan dengan menggunakan teknik Purposive Sampling di mana teknik pengumpulan sampel dengan cara pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas X-H dan kelas X-G yang berjumlah

72 siswa yang ada di SMAN 1 Ciawigebang, Kuningan, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes tertulis dan angket. Analisis data dilakukan menggunakan uji t-test.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem dampak Informatika di mata pelajaran bahasa informatika menggunakan media pembelajaran *Animate from Audio*. Setelah diberikan tes awal (*pretest*) berupa soal dan angket maka dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran, pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Animate from Audio* dengan bantuan proyektor untuk menjelaskan materi kepada siswa, dengan begitu peneliti dapat dengan mudah menyampaikan materi tentang sistem dampak informatika kepada siswa. Lalu pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berupa buku paket. Selanjutnya kelas diberikan tes akhir (*posttest*) berupa soal dan angket kembali. Dari hasil penyebaran *posttest* kepada kedua kelas didapatkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Animate from Audio* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media buku paket.

Tabel 1. Paired sampel statistic

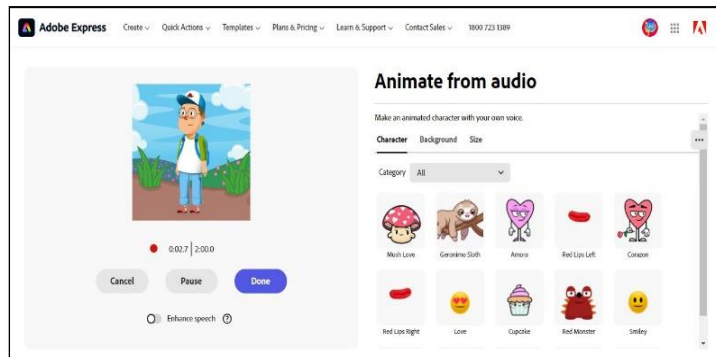
Pair 1	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kontrol	78,33	36	7,928	1,321
Eksperimen	82,64	36	9,141	1,523

Tabel 2. Hasil *Paired Samples Statistic*

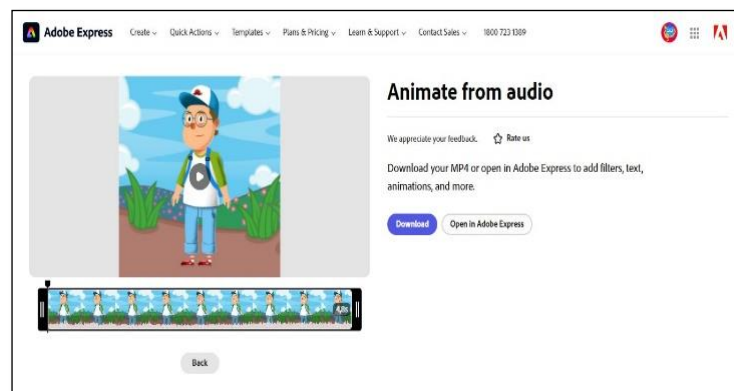
Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Kontrol - Eksperimen	-4,306	10,701	1,783	Lower	Upper	-2,414	35	,021

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam skor hasil belajar kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 82,62, sementara kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata sebesar 78,33. Nilai t_{hitung} sebesar -2,414 dan nilai signifikansi 0,021 menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hipotesis

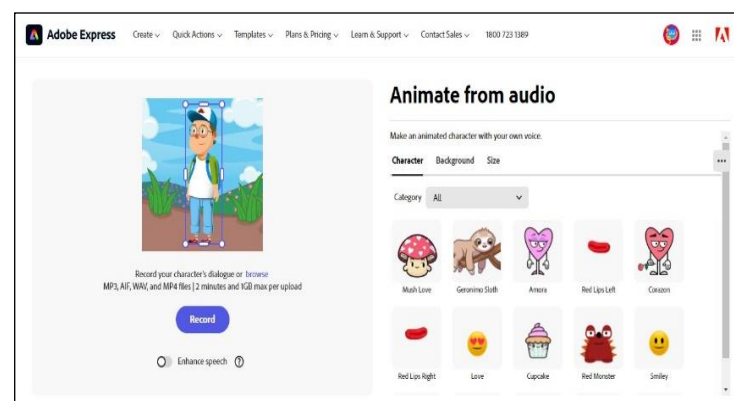
nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Animate from Audio* lebih baik dari pada menggunakan media pembelajaran yang tidak menggunakan media *Animate From Audio* atau masih menggunakan metode pembelajaran konvensional pada materi Sistem Dampak Informatika di mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 1 Ciawigebang.



Gambar 1. Tampilan pemilihan karakter



Gambar 2. Tampilan rekam audio



Gambar 3. Tampilan Selesai Merekam Audio

Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran *Animate From Audio* di peroleh dari data tabulasi hasil angket pretest posttest pada kelas eksperimen. Untuk nilai rata-rata pretest sebesar 58,05 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest sebesar 42,90. sehingga selisih di antara pretest dan posttest tersebut sebesar 15,15. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran *Animate from Audio* ini sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *Animate from Audio*. Dari hasil penelitian yang diuraikan di atas menunjukkan bahwa terdapat perubahan peningkatan hasil belajar siswa setelah di terapkannya media pembelajaran *Animate from Audio* pada materi sistem dampak informatika di mata pelajaran Informatika di kelas X SMAN 1 Ciawigebang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitain yang telah dilakukan tentang penerapan media pembelajaran *Animate from Audio* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem dampak informasi di mata pelajaran Informatika kelas X di SMAN 1 Kadugede dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang di ajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan hasil belajaran siswa yang ajarkan menggunakan media pembelajaran *Animate from Audio* pada materi sistem dampak informatika di mata pelajaran informatika kelas X di SMAN 1 Ciawigebang, hal ini dapat di lihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t di peroleh bahwa $T\text{-hitung} > T\text{-tabel}$ ($2,414 > 2,032$) dan nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ($p=0,029 < 0,05$), sehingga dapat di nyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan demikina dapat disimpulkan bawa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Aktifitas belajar siswa yang di ajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Animate from Audio* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang di ajarkan dengan menggunakan metode konvensional atau hanya menggunakan buku paket saja. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase rata-rata kedua aktivitas dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen sebesar rata-rata kenaikan kelompok eksperimen sebesar 82,64 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 78,33 sehingga di ketahui kenaikan nilai hasil belajar kelas eksperimen lebi besar 4,31 di bandingkan dengan kelas kontrol. Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran *Animate from Audio* di peroleh dari data tabulasi hasil angket pretest *posttest* pada kelas eksperime. Untuk nilai rata-rata pretest sebesar 42,90 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest sebesar 58,05. sehingga selisih di antara pretest dan *posttest* tersebut sebesar 15,15. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran

Animate from Audio ini sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *Animate from Audio*.

REFERENSI

- Rahayu, A., Nuryani, P., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan model pembelajaran Savi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 102–111.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+model+pembelajaran+savi+untuk+meningkatkan+aktivitas+belajar+siswa+Rahayu+A+nuryani&btnG=#d=gs_qabs&t=1710762220614&u=%23p%3DoHIcC-LgyYgJ
- Siska, L. (2020). *Efektifitas Layanan Bimbingan Belajar Menggunakan Model Savi (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Di SMPN 20 Bandar Lampung*. 57. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/12138>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr.Ir.Sutopo, S.Pd (ed.)).
- Veriansyah, I. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Savi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Sman 6 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 7(1), 71–80.