

# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUAL ) DENGAN MEDIA HIDE DAN SEEK PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

**Ana Puspitasari<sup>1\*</sup>, Hermahayu<sup>2</sup>, Arif Wiyat Purnanto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia  
Email: ana.charrie@gmail.com

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI (Somatik, Auditori, Visual, Intelektual) terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Rejosari 1 Bandongan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre-eksperimen dengan model *one group pretest posttest*. Variabel bebas penelitian yaitu model pembelajaran SAVI dengan media *Hide dan Seek Puzzle* (X) dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPA (Y). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Rejosari 1 Bandongan yang berjumlah 22 siswa. Teknik sampling menggunakan sampling jenuh atau total sampling. Data dikumpulkan menggunakan soal tes. Analisis data menggunakan uji t (*paired-sample t-test*) dengan bantuan *SPSS for windows versi 23.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis uji t dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan analisis dan pembahasan, nilai rata-rata *posttest* keseluruhan responden setelah diberikan perlakuan meningkat dari nilai rata-rata *pretest* 61,82 menjadi 83,77. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran SAVI dengan media *Hide dan Seek Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

**Kata Kunci : SAVI, Hide and Seek Puzzle, Hasil Belajar IPA**

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the SAVI learning model (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual) to learning results on grade V students of Rejosari Primary School 1 Bandongan. This research method is pre-experimental designs with one group pretest posttest models. The independent variable of the study is the SAVI learning model with the Hide dan Seek Puzzle (X) media and the dependent variable is the science learning outcomes (Y). The research subjects were 22 fifth grade students of Rejosari 1 Bandongan Public Elementary School. The sampling technique uses saturated sampling or total sampling. Data collected using test questions. Data analysis using paired-sample t-test by SPSS for Windows version 23.0. The results of this research shows SAVI learning model had a positive effect to student learning outcomes in science subjects. This is evidenced from the results of the paired-sample t-test analysis with a significance value of  $0,000 < 0,05$ . Based on the results of the analysis and discussion, the average value of the overall posttest of respondents after being given treatment increased from the average value of pretest 61.82 to 83.77. The results of this research can be concluded that the use of SAVI learning model with the Hide dan Seek Puzzle media has a significant effect on the improvement of science learning outcomes.*

**Keywords : SAVI, Hide and Seek Puzzle, Science Learning Outcomes**

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran pokok di jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Tujuan adanya IPA di jenjang SD/MI yaitu untuk mengembangkan potensi kognitif siswa terkait dengan alam, mengembangkan keterampilan proses dalam melakukan kegiatan ilmiah serta menumbuhkan sikap ilmiah siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adanya IPA di SD/MI juga dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Samatowa, 2011:6). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pengalaman belajar secara langsung. Salah satu indikator dari pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung yaitu pembelajaran yang menjadikan siswanya sebagai subjek atau lebih mengarah kepada pembelajaran *StudentCenter*.

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari peran guru dalam menentukan pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang baik harus sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat membantu siswa dalam belajar (Fathurrohman, 2015:32). Pengertian tersebut dapat dipahami bahwa proses pembelajaran harus didesain/ direncanakan sedemikian rupa untuk mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut karena daya tangkap siswa yang bervariasi.

Banyak ragam model yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar salah satunya model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang mempunyai karakteristik yaitu *somatic, auditory, visualization dan intellectual*. 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 (Indrawan, dkk, 2018:61). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dipahami bahwa model pembelajaran SAVI mengutamakan gaya belajar setiap siswa, sehingga sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran yang mengutamakan kepada pemberian pengalaman secara langsung misalnya pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Selain penggunaan model pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan model dan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan agar siswa memperoleh hasil belajar yang optimal (Arsani, dkk, 2017:5).

Berdasarkan observasi, data yang diperoleh yaitu proses pembelajaran telah dilaksanakan dengan beberapa metode. Pembelajaran tersebut dianggap belum dapat melibatkan keaktifan siswa secara optimal, selain itu tidak semua siswa mempunyai gaya belajar yang sama. Pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa cenderung bosan dan memilih mengobrol dengan temannya sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran IPA yang belum optimal. Upaya yang telah dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan hasil belajar tersebut antara lain dengan melakukan remedial, dan memberi Pekerjaan Rumah (PR), namun usaha yang telah dilakukan belum membuahkan hasil yang optimal maka perlu dicarikan solusi lain agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi masalah atau kendala yang ada saat proses pembelajaran.

Fakta tersebut di atas, menggugah peneliti untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* pada mata pelajaran IPA kelas V. Penulis menawarkan model pembelajaran *SAVI* karena memiliki kelebihan antara lain meningkatkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* cocok digunakan dalam pembelajaran IPA. Penggunaan model pembelajaran *SAVI* dapat mengoptimalkan seluruh panca indra secara langsung sehingga siswa tidak hanya diam mendengarkan saja, tetapi akan terlibat aktif dengan aktivitas yang menggerakkan seluruh indranya sehingga cocok untuk semua gaya belajar siswa. Dengan adanya media *Hide dan Seek Puzzle* akan menambah antusias siswa dalam memecahkan masalah dengan beberapa cara dalam memasang potongan-potongan *puzzle*. Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan mengakibatkan pemahaman yang didapat lebih mendalam dan hasil belajar IPA yang optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: 1) Belum adanya variasi model dan media pembelajaran dalam proses mengajar sehingga siswa cenderung kurang tertarik dan kurang aktif saat proses pembelajaran. 2) Pembelajaran lebih berpusat kepada *Teacher Center*. 3) Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* belum pernah dilakukan saat proses pembelajaran IPA di SD Negeri Rejosari I.

Mengingat luasnya permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar IPA dengan menerapkan Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* pada materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya pada kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri Rejosari 1.

Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang (Solihatin, 2012: 6). Hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar (Ahmad, 2016: 5). Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh oleh pembelajar setelah mengalami pengalaman proses belajar.

Hasil belajar IPA dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai setelah mengalami proses belajar IPA yang meliputi perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa sesuai tujuan pendidikan. Hasil belajar IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ranah kognitif. Hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek (Sudjana, 2013: 22) yaitu: 1) Pengetahuan yaitu jenjang kemampuan yang menghendaki siswa dapat mengenali atau mengetahui. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu siswa mengidentifikasi, menjodohkan, memberi nama, menunjukkan dan lain sebagainya. 2) Pemahaman yaitu kemampuan untuk menangkap makna dari materi atau informasi yang disajikan. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu siswa menjelaskan, merangkum, menguraikan, mengubah, memberi contoh dan lain sebagainya. 3) Aplikasi yaitu kemampuan siswa menggunakan ide-ide, metode, teori dalam situasi baru dan kegiatan lainnya yang berhubungan dengan kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan konkret. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu mendemonstrasikan, memecahkan, mengerjakan, menghubungkan dan lain sebagainya. 4) Analisis kemampuan untuk memecahkan suatu materi, informasi atau data sesuai dengan komponen atau unsurnya. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu memisahkan, membagi, menggambarkan, menghubungkan,

membuat skema dan lain sebagainya. 5) Sintesis yaitu kemampuan merangkum berbagai komponen atau unsur sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu menciptakan, merancang, mengarang, mendesain, membuat pola, menyimpulkan dan lain sebagainya. 6) Evaluasi yaitu kemampuan untuk membuat keputusan penilaian atau evaluasi terhadap suatu hal. Contoh aktivitas atau indikatornya yaitu membandingkan, mengkritik, membedakan, menyokong, menolak, memberikan argumentasi dan lain sebagainya.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA antara lain (Slamet: 2010:54): 1) Faktor intern meliputi perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan dan gaya belajar. Faktor ekstern meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Hasil belajar siswa mencerminkan keberhasilan atau kegagalan pembelajaran yang telah dilakukan. Fungsi hasil belajar antara lain: membantu mengelompokkan tujuan-tujuan khusus, memberi informasi kepada orang tua tentang keberhasilan siswa, mencerminkan kualitas suatu sekolah, memudahkan dalam pengurutan dan pembagian pembelajar, mempermudah saat membuat perencanaan kondisi internal dan eksternal belajar yang diberlakukan sehingga belajar menjadi sukses serta sebagai pedoman untuk memperbaiki pembelajaran kedepannya (Arikunto, 2009: 7).

Upaya meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. pertama dengan memperhatikan prinsip-prinsip belajar itu sendiri contohnya penggunaan model dan media yang tepat. kedua, meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui beberapa cara antara lain meningkatkan bekal awal siswa baru, meningkatkan kompetensi guru, meningkatkan isi kurikulum, meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai dan menyediakan sarana belajar. ketiga memperhatikan perkembangan kognitif siswa.

Setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan kognitif yang berbeda misalnya perkembangan kognitif tahap sensorimotor terjadi pada usia 0-2 tahun, pra-operasional usia 2-7 tahun, operasional konkret usia 7-11 tahun dan operasional formal usia > 11 tahun (Dahar, 2011:136). Keberhasilan hasil belajar juga dipengaruhi oleh keaktifan siswa saat proses belajar, maka siswa hendaknya diberi kesempatan untuk menggunakan semua panca inderanya saat proses belajar. Suatu materi jika disajikan lebih dari satu cara maka akan lebih mudah ditangkap dan diingat, serta masih banyak lagi cara untuk meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran *SAVI* merupakan model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua panca indra yang dimiliki siswa. *SAVI* yaitu kependekan dari *Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectual* (Ngalimun, 2016: 234). Menurut Shoimin langkah-langkah model pembelajaran *SAVI* sebagai berikut (dalam Kurnianti, 2016:8):

**Tahap persiapan.** Tahap ini berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk belajar. keterampilan guru dalam memotivasi siswa sangat diperlukan untuk memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan dilaksanakan sehingga siswa siap mengikutipembelajaran

**Tahap penyampaian.** Tahap ini mempunyai tujuan untuk membantu siswa menemukan materi belajar yang baik dengan carayangmenarik dan menyenangkanmelalui kegiatan yang melibatkan pancaindra.

**Tahap pelatihan.** Tahap ini guru membantu siswa untuk mengintegrasikan dan memadukan pengetahuan atau keterampilan baru dengan berbagai cara. Tahap pelatihan bertujuan agar siswa mampu mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru secara optimal.

**Tahap penampilan.** Tahap ini membantu siswa menerapkan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar terus meningkat.

Kelebihan model pembelajaran *SAVI* diantaranya meningkatkan kecerdasan secara terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak bosan dalam belajar, Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kekurangan model pembelajarana *SAVI* diantaranya membutuhkan perubahan agar sesuai dengan situasi pembelajaran, banyak guru yang belum mengetahui model pembelajaran *SAVI*.

Media pelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2014:4). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar atau alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi. Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media

Hide dan Seek *Puzzle*. Media tersebut termasuk jenis media visual karena hanya dapat menampilkan gambar, warna dan bentuk dalam penyajiannya.

Media *Hide dan Seek Puzzle* memiliki beberapa manfaat antara lain dapat membantu siswa belajar memecahkan masalah dengan mencoba beberapa cara dalam memasang kepingan potongan *puzzle*, sehingga siswa dilatih untuk berfikir kreatif, meningkatkan keterampilan kognitif, melatih nalar dan daya ingat siswa. Media *Hide dan Seek Puzzle* juga membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan suatumasalah.

Cara penggunaan media *Hide dan Seek Puzzle* tersebut yaitu dengan meletakkan bagian *puzzle* yang penuh pada soal kemudian siswa mengambil bagian *puzzle* satu persatu dan memasangkan pada jawaban yang benar dan tepat. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *SAVI* berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas fisik dan intelektual dengan bantuan media *Hide dan Seek Puzzle*, sehingga membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan yang melibatkan seluruh pancaindranya.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental*. Pemilihan jenis eksperimen tersebut berdasarkan tidak adanya variabel kontrol (kelas kontrol) dan tidak dipilih secara random, sehingga penelitian dilakukan pada satu kelas saja (kelas eksperimen). Desain yang digunakan yaitu *One group pretest-posttest design*, yang memiliki alur penelitian berupa pemberian *pretest* terlebih dahulu kemudian diberi perlakuan dan diakhir diberiposttest.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Rejosari. Sampel dari penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Rejosari 1 dengan jumlah 22 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan bentuk soal pilihan ganda. Analisis data kuantitatif menggunakan uji t (*paired-samplet-test*).

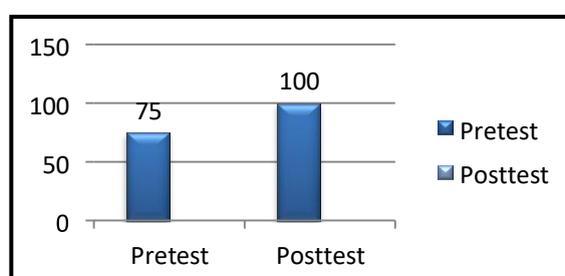
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitain penunjukkan hasil belajar IPA meningkat. perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 1.** Perbedaan Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tertinggi	75	100
Terendah	46	71
Rata-rata	62,13	83,77

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan dari rata-rata 62,13 menjadi 83,77. Peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam diagram berikut ini:



**Gambar 1.** Perbandingan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Pengujian analisis dilakukan setelah data diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Uji normalitas pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis *Shapiro Wilk* dengan bantuan *SPSS for windows versi 23*. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Normalitas dengan *Shapiro-Wilk*

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.153	22	.196	.953	22	.369
<i>Posttest</i>	.128	22	.200*	.925	22	.097

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil perhitungan signifikansi pada *pretest* adalah 0,369 dan data *posttest* adalah 0,097, maka data *pretest* dan *posttest* dinyatakan normal. Terbukti dari nilai sig. *pretest* dan *posttest* > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal dilakukan dengan *Shapiro-Wilk*.

Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan *SPSS 23.00 for windows*. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas dengan *Levene Statistic*

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.403	1	20	.533
<i>Posttest</i>	3.526	1	20	.075

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas memiliki harga koefisien sig. Pada output *Levene Statistic* lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh datatersebut berdistribusi homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t (*paired-sample t-test*) dengan menggunakan bantuan *SPSS 23.00 for windows*. Ketentuan pengambilan keputusan dalam analisis uji t yaitu jika nilai sig. > 0,05 maka rata-rata sama atau  $H_0$  diterima, sedangkan jika nilai sig. < 0,05, maka rata-rata berbeda atau  $H_0$  di tolak dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis dengan Uji t (*Paired-sample t-test*)

	<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> (2- tailed)
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i> <i>Pretest- posttest</i>	-21.955	3.287	.701	-23.412	-20.497	-31.324	21	.000

Berdasarkan tabel 4 di atas maka dapat diketahui bahwa nilai sig. bernilai 0,000, maka nilai sig.  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa  $H_0$  di tolak atau  $H_a$  diterima, sedangkan nilai  $t_{hitung}$  yaitu  $-31.324 > t_{tabel}$  yaitu 21 (nilai minus berarti ada perbedaan rata-rata) hal tersebut berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA khususnya ranah kognitif. Terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari sebelum perlakuan sebesar 61,82 dengan setelah perlakuan sebesar 83,77. Peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 21,94. Berdasarkan analisis data pengujian hipotesis, membuktikan pada uji *t paired sample t-test* diperoleh nilai sig. yaitu  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung}$  yaitu  $31,324 > 21$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan media *Hide dan Seek Puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

### **Saran**

Saran Bagi siswa. Diharapkan dapat selalu aktif dan menunjukkan partisipasinya dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komprehensif baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Bagi guru. Diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan model pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran SAVI dengan media *Hide and Seek Puzzle*. Diharapkan dengan penggunaan model dan media pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mampu memfasilitasi semua gaya belajar siswa, sehingga memudahkan materi diserap oleh siswa.

Bagi sekolah. Diharapkan dapat menambah sarana dan prasarana sekolah, khususnya untuk mendukung pembelajaran sehingga dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang sesuai.

Bagi peneliti. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan jenjang pendidikan, serta peneliti hendaknya mengkaji lebih luas dan mendalam tentang model yang akan digunakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad, S. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:

Prenadamedia Group.

- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsani, N. K., Suarni, N. K., & Kusmaryatni, N. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, Vol. 5, 1-5.
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dahar, R. W. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Indrawan, K. A., Kristiantari, R., & Negara, G. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, 59-67.
- Kurnianti, S. 2016. Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dan Partisipasi Kontribusi Siswa Kelas VII SMP N1 Sumbang Melalui Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual). Skripsi (Tidak Diterbitkan). PPs-UMP.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Solihatini, E. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slamet. 2010. *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

