

Peningkatan Keaktifan dan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V Melalui Model Savi Berbasis Multimedia

Lulu Ul Jannah

STKIP NU Indramayu

E-mail : luluuljannah24@gmail.com

Kata Kunci

Keaktifan, pemecahan masalah, matematika, model SAVI, multimedia.

Abstrak

Matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini juga terjadi di SDIT Al-Ishlah Sudimampir, yang menyebabkan perhatian terhadap keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah pada materi pengolahan data yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V pada materi pengolahan data melalui penerapan model SAVI berbasis multimedia. Metode yang digunakan adalah penelitian tindak kelas dengan sampel siswa kelas V SDIT Al-Ishlah Sudimampir Balongan Indramayu, yang terdiri dari 23 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat melalui penerapan model SAVI berbasis multimedia di setiap siklusnya. Pada siklus I, peningkatan keaktifan siswa mencapai 75%, pada siklus II sebesar 83%, dan pada siklus III sebesar 90%. Keaktifan belajar siswa meningkat dari 74.57% pada siklus I, menjadi 81.68% pada siklus II, dan 88.97% pada siklus III. Persentase ketuntasan kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat dari 52% pada siklus I, menjadi 74% pada siklus II, dan 87% pada siklus III.

Keywords

Activation, problem solving, math, SAVI model, multimedia.

Abstract

Mathematics is still considered a difficult subject. This also happens at SDIT Al-Ishlah Sudimampir, which causes attention to activeness and problem solving skills on data processing material that is not yet optimal. This study aims to improve the activeness and problem solving skills of fifth grade students on data processing material through the application of multimedia-based SAVI models. The method used was classroom action research with a sample of fifth grade students of SDIT Al-Ishlah Sudimampir Balongan Indramayu, consisting of 23 students. Data were collected through observation, questionnaires, and tests. The results showed that students' activeness and problem solving skills increased through the application of multimedia-based SAVI models in each cycle. In cycle I, the increase in student activeness reached 75%, in cycle II it was 83%, and in cycle III it was 90%. Student learning activeness increased from 74.57% in cycle I, to 81.68% in cycle II, and 88.97% in cycle III. The percentage of students' problem solving ability completeness increased from 52% in cycle I, to 74% in cycle II, and 87% in cycle III.

*Correspondence Author: Lulu ul Jannah



PENDAHULUAN

Matematika termasuk kedalam bidang studi penting pada tingkat pendidikan mendasar karena membantu pelajar meningkatkan kemampuan bertindak secara rasional, analitis, teliti, efisien, dan produktif. Menurut (Gunanto, 2016), matematika adalah pengetahuan umum dengan menjadi dasar mengembangkan sistem mutakhir berperan penting untuk berbagai bidang pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir manusia. Kemajuan cepat di bidang TIK didukung dengan kemajuan matematika. Karena itu, siswa harus menguasai pengetahuan matematika sejak sekolah dasar, terutama keterampilan berhitung yang menjadi fokus utama saat siswa belajar ilmu matematika. Dalam mencapai tujuan dan fungsi matematika ini, diperlukan waktu yang cukup panjang.

Akan tetapi, meskipun matematika mendapatkan jam pembelajaran yang paling banyak, namun matematika tetap dipandang sulit sebagai salah mata pelajaran sehingga prestasi pelajar cenderung tidak signifikan. Banyak usaha telah diupayakan dalam memperbaiki pemahaman pelajar, termasuk dengan memilih metode, model, dan strategi pembelajaran yang berbeda, namun belum memberikan pengaruh yang signifikan karena siswa masih menghadapi kesulitan menganggap materi tersebut terlalu sulit. Salah satu masalah utama yang dialami siswa dalam pembelajaran adalah kejenuhan belajar atau burnout. Kejenuhan belajar sering terjadi karena aktivitas yang monoton seperti tugas yang berlebihan, tekanan yang tinggi, dan aturan sekolah yang ketat (Agustina et al., 2019). Menurut (Sutarjo et al., 2014), kejenuhan belajar dapat menyebabkan turunya semangat siswa untuk belajar, munculnya sifat malas, dan berpengaruh negatif terhadap pencapaian akademik pelajar. (Hanina et al., 2021) menambahkan bahwa kejenuhan belajar juga dipengaruhi oleh tekanan untuk patuh terhadap peraturan sekolah dan rutinitas harian yang monoton.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di SDIT Al-Ishlah Sudimampir, terdapat permasalahan terkait pemahaman dan aktifitas siswa dalam pembelajaran pengolahan data, terutama dalam pemecahan masalah. Hasil wawancara dengan guru matematika kelas V dan observasi langsung mendapatkan hasil jika mayoritas siswa, yakni 65,22%, menerima nilai di bawah standar kelulusan. Selama proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan tidak sepenuhnya memperhatikan penjelasan dari guru, yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap pemecahan masalah matematika. Penyebab utama permasalahan ini adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang tidak memadai dan kurangnya contoh yang relevan dengan kehidupan nyata selama pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa kesulitan ketika dihadapkan pada soal atau contoh yang berbeda dari yang diajarkan. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menyebabkan siswa cenderung tidak fokus dan lebih tertarik untuk berbicara atau bermain dengan teman-temannya.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif lagi. Menurut (Adam, 2015) menekankan bahwa media pembelajaran mencakup semua hal yang berwujud secara fisik maupun teknis yang mendukung guru untuk penyampaian informasi dalam pelajaran yang kemudian memfasilitasi untuk mencapai apa yang dituju dalam pembelajaran. Terdapat beragam gaya belajar siswa, penggunaan media pembelajaran memiliki peran untuk pelajar menangkap informasi dengan lebih efektif. (Nurseto, 2011) menegaskan bahwa media pembelajaran mempunyai peran krusial untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menggugah minat pelajar. Salah satu bentuk media pembelajaran yang saat ini sedang berkembang adalah media audio-visual, yang mampu menyajikan informasi secara lebih dinamis dan interaktif berbasis multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar (baik vektor maupun bitmap), grafik, suara, animasi, interaksi, dan elemen lainnya yang disatukan menjadi format file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens (Munir, 2018).

Studi sebelumnya oleh (Nainggolan et al., 2021) meneliti pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar matematika di kelas V SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran SAVI dengan peningkatan hasil belajar matematika, yang diuji melalui korelasi yang menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0.761. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest, dengan $r_{hitung} (0.761) \geq r_{tabel} (0.367)$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penelitian lain oleh Rahayu et al. (2019) juga mendukung penerapan model SAVI dengan menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas 5 SD dalam mata pelajaran IPA setiap siklusnya. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al. (2020) menemukan bahwa model pembelajaran SAVI yang didukung oleh multimedia memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan IPA kelas V SD.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Upaya Peningkatan Keaktifan dan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V melalui Model Pembelajaran SAVI Berbasis Multimedia". Penelitian dapat berkontribusi yang berharga dan menjadi sumbangan yang berarti dalam motivasi untuk pengembangan proses belajar mengajar, yang kemudian menghasilkan pelajar lebih terlibat dalam proses belajar dan berhasil dalam menyelesaikan masalah di bidang studi matematika khususnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindak kelas (PTK), karena PTK menawarkan pendekatan dan prosedur yang memiliki dampak langsung dalam meningkatkan profesionalisme guru dan kualitas pembelajaran. Menurut Arikunto et al. (2008), penelitian tindak kelas adalah pengamatan terhadap kegiatan belajar yang berupa tindakan yang telah direncanakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Tindakan ini dilakukan karena adanya masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SDIT Al-Ishlah Sudimampir selama semester genap tahun ajaran 2021-2022. Fokus penelitian adalah meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah melalui model SAVI berbasis multimedia. Sampel penelitian terdiri dari 23 siswa kelas V di SDIT Al-Ishlah Sudimampir Balongan Indramayu pada mata pelajaran matematika dengan materi pengolahan data. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif (Dimiyati, 2013). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes. Hasil dari analisis ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas model SAVI berbasis multimedia dalam meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Model SAVI Berbasis Multimedia

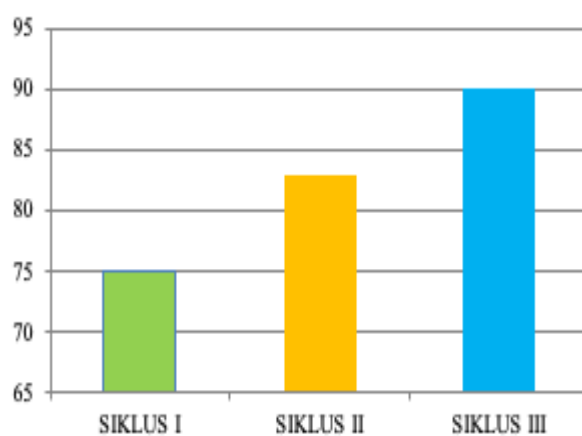
Berikut rekapitulasi hasil pengamatan model SAVI berbasis multimedia pada setiap siklusnya:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Model SAVI

No	Indikator	Skor Siklus I	Skor Siklus II	Skor Siklus III
1	Pendahuluan	6	7	7
2	Sintak 1 (<i>Preparation</i>)	10	10	12
3	Sintak 2 (<i>Presentation</i>)	9	10	10
4	Sintak 3 (<i>Practice</i>)	5	7	7
5	Sintak 4 (<i>Performance</i>)	5	6	7

No	Indikator	Skor Siklus I	Skor Siklus II	Skor Siklus III
6	Penutup	10	10	11
	Jumlah	45	50	54
	Persentase	75%	83%	90%
	Kriteria	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan pengamatan model SAVI berbasis multimedia yang telah dipaparkan setiap siklusnya bahwa penerapan model SAVI berbasis multimedia mengalami peningkatan yaitu, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 75%, pada siklus II memperoleh persentase 83%, dan pada siklus III sebesar 90%. Peningkatan pada setiap siklus adalah revisi hasil temuan dan refleksi dari proses pembelajaran menggunakan model SAVI berbasis multimedia. Berikut hasil peningkatan pada penerapan model SAVI berbasis multimedia tiap siklusnya:



Gambar 1. Grafik Persentase Penerapan Model SAVI

Keaktifan Belajar Siswa

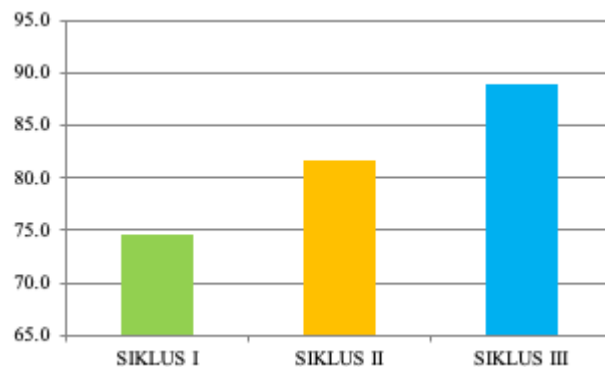
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada peningkatan keaktifan siswa melalui model SAVI berbasis multimedia pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil angket berdasarkan indikator keaktifan siswa berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Berdasarkan Indikator Keaktifan Siswa

No	Aspek	Keaktifan Belajar		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	<i>Visual activities</i>	79,35	80,98	92,39
2	<i>Oral activities</i>	72,28	79,89	84,24
3	<i>Listening activities</i>	73,91	79,89	91,85
4	<i>Writing activities</i>	73,91	81,52	93,48
5	<i>Drawing activities</i>	80,43	84,24	92,93
6	<i>Motor activities</i>	75,00	78,26	86,41
7	<i>Mental activities</i>	73,91	85,05	85,05
8	<i>Emotional activities</i>	70,65	82,07	94,02
	Rata-rata	74,93	81,49	90,05

Kategori	Aktif	Sangat aktif	Sangat Aktif
----------	-------	--------------	--------------

Pada tabel data rekapitulasi keaktifan belajar siswa dari setiap siklus mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat secara visual keaktifan belajar siswa siklus I, siklus II, dan siklus III pada grafik berikut:



Gambar 2. Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa

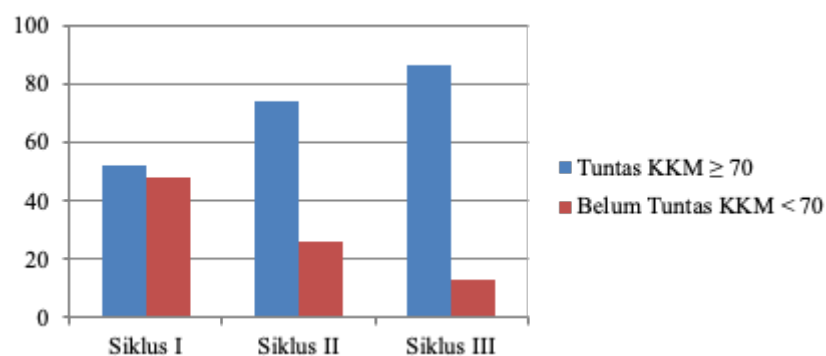
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Berikut rekapitulasi hasil peningkatan pemecahan masalah matematika melalui model SAVI berbasis multimedia pada setiap siklusnya:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pemecahan Masalah Matematika

Kriteria	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Jum	%	Jum	%	Jum	%
Tuntas	12	52	17	74	20	87
Belum Tuntas	11	48	6	26	3	13

Berikut ini merupakan perolehan persentase hasil pemecahan masalah matematika kelas V pada setiap siklusnya:



Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Pemecahan Masalah Matematika

Pembahasan

Penerapan Model SAVI Berbasis Multimedia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model SAVI berbasis multimedia dari siklus I, II, dan III mengalami peningkatan yang signifikan setiap kali dilakukan evaluasi. Peningkatan ini disebabkan oleh pendekatan inovatif pembelajaran yang mengintegrasikan gerakan fisik dan aktivitas intelektual siswa, serta memanfaatkan semua indera yang memengaruhi proses pembelajaran. Dengan menggunakan aktivitas yang melibatkan semua indera secara menyeluruh, model ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing (Isrok'atun & Rosmala, 2018).

Penerapan model SAVI berbasis multimedia pada siklus pertama berjalan efektif dengan tingkat keberhasilan mencapai 75% dan dinilai sebagai "baik". Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami penyesuaian terhadap penggunaan model SAVI berbasis multimedia dalam proses belajar-mengajar. Peningkatan yang terjadi pada siklus pertama sejalan dengan temuan (Sulistiawati, 2022), yang mencatatkan capaian sebesar 64% pada siklus yang sama. Faktor ini dipengaruhi oleh tingkat minat siswa terhadap pembelajaran matematika yang masih belum mencapai optimalitasnya.

Pada tahap kedua implementasi model SAVI berbasis multimedia, terjadi peningkatan yang signifikan. Tingkat keterlibatan dalam proses pembelajaran meningkat dari 75% pada tahap pertama menjadi 83%, dengan kategori "sangat baik". Peningkatan ini terjadi karena siswa telah mengenal dan terbiasa dengan tahapan-tahapan model SAVI serta penggunaan media berbasis multimedia. Hasil ini konsisten dengan pendapat (Mulyasa, 2002), yang menyatakan bahwa pembelajaran dianggap berhasil dan bermutu ketika sebagian besar siswa aktif terlibat secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran.

Pada siklus III, penerapan model SAVI berbasis multimedia terus mendapat respons positif yang meningkat, mencapai persentase 90% dalam kategori "sangat baik". Ini disebabkan oleh peningkatan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian oleh (Yuliana & Sisma, 2019) menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat dengan penggunaan model pembelajaran SAVI. Sebelum implementasi, minat belajar sebesar 74% pada pra siklus, meningkat menjadi 78% pada siklus I, dan mencapai 86% pada siklus II dengan kategori yang tinggi. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan signifikan: dari 73% pada siklus I menjadi 82% peserta didik yang mencapai ketuntasan, dan pada siklus II mencapai 91% peserta didik yang tuntas dengan 9% sisanya yang belum mencapai ketuntasan.

Dengan demikian, penggunaan model SAVI berbasis multimedia, pengajaran matematika pada siswa kelas V tentang pengolahan data dapat ditingkatkan. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan daya ingat mereka. Hal ini berpotensi mempengaruhi hasil belajar matematika, sesuai dengan pendapat (Patonah, 2014) yang menegaskan pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendidikan. Sebagai guru, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung ini sangat penting agar siswa dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri.

Keaktifan Belajar Siswa

Dari siklus I hingga siklus III, terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa. Pada siklus I, penggunaan model SAVI berbasis multimedia menunjukkan peningkatan dalam setiap indikator keaktifan siswa dengan persentase mencapai 74,93% untuk kriteria "Aktif". Namun, hasil ini belum mencapai target yang ditetapkan sebesar 80%. Peningkatan motivasi siswa terlihat, meskipun diperlukan penerapan berulang dari model SAVI berbasis multimedia untuk mencapai hasil yang lebih memuaskan. Pendapat (Syukur & Makleat, 2021) mendukung bahwa stimulus yang berulang akan memaksimalkan hasil karena terjadi secara berkelanjutan. Penelitian (Syukur & Makleat, 2021) menggunakan model SAVI dengan media puzzle menunjukkan peningkatan dari nilai pra siklus 55%, siklus pertama 64,64%, siklus kedua 82,85%, dan siklus ketiga 91,07%.

Peningkatan ini terjadi karena stimulus yang dilakukan secara berulang, yang membantu memaksimalkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II, penerapan model SAVI berbasis multimedia menunjukkan bahwa 81,49% siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi dengan kriteria "Sangat Aktif". Hal ini menunjukkan bahwa strategi, pendekatan, model, dan metode pembelajaran dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, sesuai dengan teori (Sardiman, 2019) yang menekankan motivasi siswa dalam pembelajaran. Pada siklus III, tujuan utamanya adalah untuk menguji konsistensi model SAVI berbasis multimedia dalam meningkatkan keaktifan siswa, yang berhasil mencapai persentase 90,05%. (Syah, 2012) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, termasuk kondisi fisik dan psikologis internal siswa, lingkungan sosial eksternal, serta pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nainggolan et al., 2021) pada kelas V SD Negeri Bunga Asoka Kecamatan Medan Selayang tahun pembelajaran 2020/2021, hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model SAVI berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil pengujian menunjukkan nilai korelasi sebesar 0.761, yang berarti $r_{hitung} (0.761) \geq r_{tabel} (0.367)$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh yang kuat antara penerapan model pembelajaran SAVI dan hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri Bunga Asoka.

Dengan demikian, peningkatan partisipasi siswa melalui model SAVI yang menggunakan multimedia dirancang untuk menciptakan pengalaman baru dan suasana pembelajaran yang dinamis. Hal ini mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, yang dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka. Menurut (Slameto & yang Mempengaruhinya, 2010), keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan indikator penting dari minat belajar siswa. Keaktifan siswa dalam pembelajaran juga dapat mengembangkan kemampuan mereka (Pour et al., 2018).

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Penerapan model SAVI berbasis multimedia dalam pembelajaran matematika mengenai pengolahan data di kelas V SDIT Al-Ishlah Sudimampir Balongan Indramayu berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika. Pada siklus pertama, sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan tersebut karena mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan menerima bimbingan dari guru. Ini sejalan dengan pandangan (Juniati, 2017) bahwa proses belajar-mengajar melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam konteks edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Peningkatan tersebut tercermin dari hasil tes pemecahan masalah pada siklus I, di mana 12 siswa atau 52% mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 . Meskipun demikian, meski terjadi peningkatan, hasil tes pemecahan masalah pada siklus I belum memenuhi kriteria yang ditetapkan secara keseluruhan.

Pada siklus II, implementasi model SAVI berbasis multimedia dalam proses pembelajaran telah berjalan dengan lancar. Hasil tes menunjukkan bahwa 17 siswa atau 74% dari total siswa telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mariya et al., 2013) mengenai efektivitas pembelajaran menggunakan model SAVI dengan bantuan alat peraga. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model SAVI dengan alat peraga mencapai tingkat ketuntasan belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran model ekspositori. Dengan demikian, model SAVI yang didukung oleh alat peraga dapat meningkatkan tingkat ketuntasan belajar secara signifikan.

Pada siklus III, terjadi peningkatan sebanyak 20 siswa atau 87%, dengan rata-rata mencapai 80. Hal ini menunjukkan bahwa model SAVI berbasis multimedia secara konsisten berhasil meningkatkan keaktifan dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V dalam materi pengolahan data. Oleh karena itu, penelitian dihentikan setelah siklus III. Menurut Misbah (2019), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam siklus I dan siklus II, kemampuan

pemecahan masalah siswa meningkat dari skor 48 (kategori cukup baik) menjadi 73 (kategori baik), dan mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85,29%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan SAVI dengan model pengajaran langsung efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Dengan demikian, penggunaa model SAVI yang didesain dengan media berbasis multimedia, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi pengolahan data dapat ditingkatkan. Pendekatan ini memungkinkan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih inovatif. Menurut Mudlofir & Rusdiah (2016: 34-35), desain pembelajaran sangat penting karena mempertimbangkan gaya belajar yang beragam, seperti gaya belajar verbal, visual, kombinasi, dan lainnya, yang secara psikologis mempengaruhi penguasaan kemampuan dan kompetensi siswa. Adapun menurut (Mariya et al., 2013) dalam artikel berjudul "Keefektifan pembelajaran model SAVI berbantuan alat peraga terhadap kemampuan pemecahan masalah" menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model SAVI dengan alat peraga mencapai tingkat ketuntasan belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan model ekspositori. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model SAVI dengan alat peraga dapat mencapai ketuntasan belajar dan memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model SAVI berbasis multimedia dalam mata pelajaran matematika untuk siswa kelas V di SDIT Al-Ishlah Sudimampir pada materi pengolahan data menunjukkan hasil sebagai berikut, penerapan model SAVI berbasis multimedia pada mata pelajaran matematika kelas V di SDIT Al-Ishlah Sudimampir terbukti efektif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase keberhasilan dari 75% pada siklus I, menjadi 83% pada siklus II, dan mencapai 90% pada siklus III. Kemudian model SAVI berbasis multimedia juga berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa. Persentase keaktifan siswa meningkat dari 74,93% pada siklus I, menjadi 81,49% pada siklus II, dan mencapai 90,05% pada siklus III. Selain itu, model pembelajaran SAVI berbasis multimedia juga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi pengolahan data. Ketuntasan belajar siswa, yang dinilai berhasil jika mencapai nilai KKM (≥ 70) dan secara klasikal 70%, menunjukkan peningkatan dari 52% pada siklus I, menjadi 74% pada siklus II, dan mencapai 87% pada siklus III.

REFERENSI

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Agustina, P., Bahri, S., & Bakar, A. (2019). Analisis faktor penyebab terjadinya kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru BK untuk mengatasinya. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(1).
- Gunanto, D. A. (2016). *ESPS Matematika Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791–3798.
- Isrok'atun, A. R., & Rosmala, A. (2018). Model-model pembelajaran matematika. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Juniati, E. (2017). Peningkatkan hasil belajar matematika melalui metode drill dan diskusi kelompok pada siswa kelas VI SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 283–291.
- Mariya, D., Zaenuri, Z., & Pujiastuti, E. (2013). Keefektifan Pembelajaran Model SAVI Berbantuan Alat Peragaterhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(2).
- Mulyasa, E. (2002). *Manajemen berbasis sekolah* (Vol. 90). Bandung: remaja rosdakarya.
- Munir, M. (2018). Analisis Pengaruh CAR, NPF, FDR dan Inflasi terhadap Profitabilitas Perbankan Syariah di Indonesia. *Ihtifaz: Journal of Islamic Economics, Finance, and*

- Banking*, 1(2), 89–98.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Patonah, S. (2014). Elemen bernalar tujuan pada pembelajaran IPA melalui pendekatan metakognitif siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2).
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 36–40.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Slameto, B., & yang Mempengaruhinya, F.-F. (2010). Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Sulistiawati, N. M. (2022). Implementasi Pendekatan SAVI (Somatis, Auditorial, Visual, dan Intelektual) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 321–326.
- Sutarjo, I. P. E., Putri, D. A. W. M., & Suarni, N. K. (2014). Efektivitas Teori Behavioral Teknik Relaksasi dan Brain Gym Untuk Menurunkan Burnout Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium UNDIKSHA SINGARAJA Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1).
- Syah, M. (2012). Psikologi Belajar Cet. Ke-12. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Syukur, A., & Makleat, N. (2021). Model Pembelajaran Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually (Savi) Dengan Media Puzzle Di Paud Munatuan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Din*, 8(1), 4.
- Yuliana, D., & Sisma, R. U. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Dan Intelektual) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 52–92.



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).