



Penerapan Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) dengan Media Benda Konkret Bermetode Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Fitria Nur Alfiani^{1*}; Kurnia Hidayati²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Ponorogo^{1,2}

fitria.alfiani0701@gmail.com^{1*}, kurniahidayati@iainponorogo.ac.id²

Abstrak

Masalah yang sering terjadi pada kelas rendah dalam proses pembelajaran matematika ialah kurangnya pemahaman matematis siswa. Kurangnya hasil belajar siswa kelas 1 SDN 2 Tonatan disebabkan karena siswa banyak menghabiskan waktu untuk bermain bersama temannya dari pada memperhatikan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual dan Intelektual) dengan media benda konkret bermetode permainan pada mata pelajaran matematika kelas I di SDN 2 Tonatan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 2 Tonatan. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang terjadi di dalam kelas, yaitu ketika situasi pembelajaran membosankan siswa akan ramai dan tidak fokus dalam proses pembelajaran yang menjadikan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Penerapan model pembelajaran SAVI dengan media benda konkret bermetode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 2 Tonatan pada setiap siklus walaupun belum maksimal. Dari siklus I siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 20 siswa (58,83%) dan yang tidak tuntas berjumlah 14 siswa (41,17%). Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 30 siswa (88,54%) yang mendapat nilai tuntas, sedangkan yang tidak tuntas hanya berjumlah 4 siswa (11,76%).

Kata kunci: Hasil belajar; SAVI; Benda Konkret; Permainan.



PENDAHULUAN

Pada setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik, karena hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar dan merupakan salah satu faktor pendukung untuk mencapai tujuan pendidikan (Umar, 1999). Akan tetapi dilihat dari nilai mata pelajaran matematika berdasarkan data nilai ulangan harian pada mata pelajaran matematika di kelas I SDN 2 Tonatan pencapaian nilai hasil ulangan masih di bawah standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diharapkan di sekolah tersebut yaitu 75. Ketika mengerjakan soal siswa tidak tahu cara mengerjakannya dan tidak bersemangat, hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain bersama temannya daripada memperhatikan pembelajaran.

Masalah lain peneliti temukan dari hasil observasi yang dilaksanakan, yaitu pada saat pembelajaran matematika berlangsung kesulitan fokus siswa terjadi karena siswa kelas I ramai sendiri dan tidak mau memperhatikan. Mereka sering berdiri dari tempat duduk dan berjalan kesana-kemari tanpa memperhatikan guru yang sedang mengajar. Memang wajar jika siswa kelas rendah masih suka bermain pada saat proses pembelajaran, namun jika dibiarkan terus menerus akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada nantinya.

Penggunaan benda berwujud/nyata dalam proses belajar mengajar terutama ditujukan untuk merepresentasikan suatu unit pembelajaran tertentu, proses kerja suatu objek atau bagian penelitian tertentu dan aspek-aspek lain yang diperlukan. Benda konkret itu sendiri adalah media pembelajaran yang berasal dari objek nyata yang umum diketahui dan tersedia bagi siswa. Benda konkret ini mudah digunakan untuk guru dan siswa karena biasa ditemukan di sekitar. Media benda konkret adalah pengalaman aktivitas pribadi dalam situasi nyata. Pengalaman langsung dengan media benda konkret juga berdampak kuat pada pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Dengan media benda konkret akan sangat membantu siswa untuk lebih dekat dengan keadaan sebenarnya (Saputro, dkk, 2021). Penggunaan media benda konkret dalam proses pembelajaran matematika dirasa cocok dengan siswa kelas I karena akan memberikan pengalaman secara langsung kepada para siswa.

Karakteristik siswa kelas I masih cenderung senang bermain, maka jika hanya menggunakan media benda konkret saja kurang begitu efektif. Agar proses pembelajaran berjalan efektif, peneliti memasukkan media benda konkret ke dalam metode permainan. Pembelajaran dengan metode permainan merupakan bagian penting dari pendekatan konstruktivis, yang memiliki sejarah panjang dalam inovasi pendidikan. Dalam belajar melalui bermain, siswa didorong untuk belajar terutama melalui partisipasi aktif mereka sendiri dan guru mendorong siswa untuk terlibat dalam pengalaman dan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Metode permainan dapat menjadi solusi untuk menghilangkan kebosanan, menanamkan materi dalam memori lebih lama dan juga berfungsi sebagai penegas di akhir pertemuan saat menarik kesimpulan (Chan, 2017). Metode permainan yang peneliti gunakan adalah permainan papan saku. Teknis singkat permainan ini guru membagi kelas menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok mengirimkan wakil untuk berkompetisi memainkan papan saku. Yang harus dilakukan wakil kelompok yaitu menyelesaikan soal berhitung (penjumlahan dan pengurangan). Setiap anggota bergantian menjadi wakil kelompok



dan yang dapat menyelesaikan soal berhitung menggunakan papan saku dengan benar menjadi pemenang. Kelompok yang wakilnya paling banyak menjawab benar maka akan menjadi pemenang. Dalam metode permainan ini memanfaatkan media konkret sebagai benda yang dimasukkan ke dalam papan saku yaitu sedotan, lidi dan kelereng.

Setelah menggunakan media benda konkret dan metode permainan, peneliti juga menggabungkan model pembelajaran SAVI dalam proses pembelajaran matematika kelas I. Model pembelajaran SAVI dirasa cocok dengan media dan metode yang diterapkan, karena SAVI melibatkan hampir seluruh indera siswa. SAVI adalah singkatan dari Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual dan mengacu pada pembelajaran melalui pergerakan anggota tubuh (aktivitas fisik), dimana pembelajaran digambarkan sebagai “melakukan” dan “mengalami” dalam rangka mengembangkan kemampuan analitis untuk pemecahan masalah. Model pembelajaran SAVI dapat menyoroti bagaimana indera siswa harus digunakan dalam semua aspek pembelajaran. Siswa mampu bergerak (somatis), mendengar (auditori), melihat (visual) dan berpikir (intelektual). Keaktifan siswa akan terlihat dengan menggunakan model pembelajaran ini baik secara fisik (*somatic, auditory, visual*) dan juga psikisnya (*intellectually*) (Sutarna, 2018). Penggunaan media benda konkret bermetode permainan yang dibalut dengan model pembelajaran SAVI dirasa sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas rendah khususnya kelas 1.

TINJAUAN PUSTAKA

Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Latin “*mathematica*” yang diambil dari bahasa Yunani “*mathematike*” yang berarti mempelajari. Kata matematika berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu “*mathein*” atau “*mathenein*” yang artinya belajar (Khuzaini & Hidayati, 2024). Menurut Depdiknas yang dikutip oleh Surya kata matematika berasal dari bahasa latin yaitu *manthanein* atau *mathema* yang mempunyai arti belajar atau hal yang dipelajari. Penyebutan matematika dalam bahasa Belanda *wiskunde* atau bisa disebut ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, seperti yang disebutkan dalam UU No. 20 Tahun 2003, matematika merupakan ilmu pelajaran yang wajib diajarkan dari pendidikan dasar sampai menengah (Surya, 2011).

Beberapa definisi para ahli tentang matematika yang dikutip oleh Rizki dan Banurea (2019) adalah sebagai berikut:

1. Menurut Elea Tinggih, matematika merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan cara bernalar. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain tidak dapat diperoleh melalui penalaran, tetapi matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia penalaran, sedangkan untuk ilmu lain lebih menekankan hasil dari observasi dan eksperimen selain penalaran.
2. Dalam rumusan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mengacu pada tujuan pendidikan umum pendidikan pada tujuan pendidikan menengah adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.



3. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar dan mengajar dengan segala interaksi di dalamnya. Dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 disebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Slameto mengemukakan bahwa belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
4. Asep Jihad menyebutkan bahwa matematika jelas berbeda dengan mata pelajaran lain dalam beberapa hal berikut, yaitu: a. objek pembicaraannya abstrak, sekalipun dalam pengajaran di sekolah anak diajarkan benda konkret, siswa tetap didorong untuk melakukan abstraksi; b. pembahasan mengandalkan tata nalar, artinya info awal berupa pengertian dibuat seefisien mungkin, pengertian lain harus dijelaskan kebenarannya dengan tata nalar yang logis; c. pengertian/konsep atau pernyataan sangat jelas berjenjang sehingga terjaga konsistennya; d. melibatkan perhitungan (operasi); e. dapat dipakai dalam ilmu yang lain serta dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Depdiknas yang dikutip oleh Surya (2011) bahwa pembelajaran matematika SD mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1. Memahami konsep-konsep yang terdapat dalam matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep-konsep tersebut sehingga dapat mengaplikasikan konsep tersebut secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam proses penanganan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola, sifat, melakukan manipulasi pada matematika dalam generalisasi, menyusun berbagai bukti, serta menjelaskan berbagai gagasan dan pernyataan-pernyataan dalam matematika.
3. Memecahkan masalah yang ada sesuai dengan kemampuan pemahaman pada masalah tersebut, merancang model-model matematika, menyelesaikan model yang telah dirancang dan memberikan solusi yang didapat.
4. Mengkomunikasikan sebuah gagasan menggunakan simbol, tabel, diagram dan media lain untuk menjelaskan tentang suatu masalah.
5. Mempunyai sikap menghargai terhadap penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa tujuan di atas, dapat diketahui bahwa matematika mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pembelajaran matematika SD perlu mengembangkan sikap berpikir kritis dan kreatif, tidak hanya berlaku pada siswa tetapi juga pada guru dan semua yang berada di lingkungan sekolah.

Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2014). Menurut Sudjana dan Rivai (2011) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Hasil belajar sering dicerminkan sebagai nilai yang menentukan berhasil tidaknya siswa setelah belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penugasan atas sejumlah



bahan diberikan dalam proses belajar mengajar yang biasa disebut sebagai hasil belajar. Menurut Rusman (2017) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

1. Faktor internal

- a. Faktor fisiologi yaitu seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, capek, cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi yang diajarkan.
- b. Faktor psikologis, setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2. Faktor eksternal

- a. Faktor lingkungan, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan ini meliputi fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban.
- b. Faktor instrumental, faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang dengan hasil belajar yang diharapkan.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar seorang guru mengupayakan agar ketika proses kegiatan pembelajaran bisa berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan. Upaya guru yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar yaitu diantaranya dengan menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran dan media konkret serta metode permainan yang harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Seorang guru berupaya melakukan perbaikan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik pada aspek kognitif maupun aspek afektif. Langkah yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan metode SAVI.

SAVI (Somatis Auditori Visual dan Intelektual)

Menurut Ngalimun yang dikutip oleh Nainggolan, dkk (2021) SAVI merupakan pembelajaran yang mengharuskan belajar dengan memanfaatkan seluruh pancaindra yang siswa miliki. SAVI merupakan akronim dari *somatic* yang berarti gerakan tubuh pada saat belajar (*hand-on*, aktivitas fisik) dimana siswa belajar dengan mengalami dan melaksanakan; *auditory* berarti bahwa belajar harus dengan mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi; *visualisation* yang artinya belajar harus melibatkan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media, maupun alat peraga dan *intellectually* yang berarti belajar harus menggunakan kemampuan berpikir (*minds on*) belajar tentunya harus dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya dengan bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, menciptakan, mengkonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkan.

Kusumawati (2018) mengatakan bahwa SAVI adalah pembelajaran yang mengutamakan pada bermaknanya belajar melalui menyimak, mendengarkan, berbicara, presentasi, argumentasi, mengutarakan pendapat, menanggapi dan menggunakan kemampuan berpikir (*minds on*) untuk membangkitkan konsentrasi pikiran melalui berlogika, menganalisis, mengidentifikasi, mendeteksi, menciptakan, mengkonstruksi, memecahkan masalah dan mengaplikasikan.



SAVI adalah singkatan dari somatis auditori visual dan intelektual yang mengacu pada pembelajaran melalui pergerakan anggota tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik), dimana pembelajaran digambarkan sebagai “melakukan” dan “mengalami” dalam rangka mengembangkan kemampuan analitis untuk pemecahan masalah. Model pembelajaran SAVI dapat menyoroti bagaimana indra siswa harus digunakan dalam semua aspek pembelajaran. Siswa mampu bergerak (somatis), mendengar (auditori), melihat (visual) dan berpikir (intelektual). Keaktifan siswa akan terlihat dengan menggunakan model pembelajaran ini baik secara fisik (somatis, auditori, visual) dan juga psikisnya (intelektual) (Sutarna, 2018).

Media Benda Konkret

Berdasarkan teori intelektual Piaget (dalam Hidayati, 2012) siswa yang berada pada rentang usia 7 – 11 tahun berada pada tahap operasional konkret karena berpikir logisnya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Media jika didefinisikan secara umum adalah manusia, materi atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Rusman (2017) media benda konkret adalah media yang berwujud benda asli dan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Menurut Thorifuri (dalam Agustina & Akmal, 2015) media konkret adalah alat bantu belajar siswa berupa benda atau gambar dengan tujuan agar siswa lebih mudah mengetahui, memahami dan menerapkan topik pembelajaran yang dipelajari.

Media konkret adalah sesuatu yang ada bentuknya, kasat mata dan nyata. Sehingga ada yang bisa siswa perhatikan dengan menggunakan pancaindranya dan mereka tidak hanya membayangkan saja dengan apa yang dipelajarinya. Guru menggunakan metode SAVI dan menyajikan media konkret bermetode permainan diharapkan siswa tidak hanya paham namun tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran matematika, proses pembelajaran akan menjadi fokus dan siswa tidak ramai sendiri (Suragangga, 2017).

Metode Permainan

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas tujuan penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral dan norma yang dapat dicapai ketika siswa secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lain dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan (Chan, 2017).

Belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana gembira dan menyenangkan, sehingga akan dapat mendorong siswa untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam setiap pembelajaran perlu diciptakan suasana yang menyenangkan lewat kegiatan bermain yang kreatif (Hidayati, 2011). Adapun ciri-ciri metode permainan menurut Muhammad (dalam Chan, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.



2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.
4. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.

Pembelajaran dengan bermain memiliki kelebihan, seperti yang disampaikan oleh Muhammad (dalam Chan, 2017) sebagai berikut:

1. Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
2. Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
3. Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
4. Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Selain memiliki kelebihan, ternyata pembelajaran dengan bermain juga memiliki kekurangan, sebagaimana dikatakan oleh Muhammad (dalam Chan, 2017) sebagai berikut:

1. Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan.
2. Memerlukan banyak waktu.
3. Penentuan kalah menang dan bayar-membayar dapat berakibat negatif.
4. Mungkin juga terjadi pertengkaran.
5. Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau *classroom action research*. Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses yang terjadi terus menerus dalam satu lingkaran (Sanjaya, 2009). Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran SAVI berbantuan media benda konkret dengan metode permainan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya hasil belajar matematika siswa kelas I SDN 2 Tonatan. Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model dari Kurt Lewin, yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas memiliki dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif (Iskandar & Dadang, 2015). Data kualitatif merupakan data hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil pengamatan observer pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dianalisis dengan deskripsi persentase dan dikelompokkan berdasarkan kategori. Sedangkan data kuantitatif berupa angka-angka yang diambil dari hasil evaluasi setelah diadakan pembelajaran diolah dengan menggunakan teknik deskriptif persentase. Nilai dianalisis berdasarkan pencapaian peserta didik yakni nilai tertinggi, terendah, jumlah, rata-rata dan ketuntasan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung analisis data kuantitatif:

1. Analisis Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka diambil data dari test pada setiap akhir siklus dengan menggunakan penilaian kognitif.



2. Analisis Data Rata-rata Kelas

Untuk menghitung nilai rata-rata pada setiap siklus digunakan rumus:

$$M_x = \frac{\sum f \cdot x}{n}$$

Keterangan:		
M_x	:	Nilai rata-rata kelas
f	:	Frekuensi
x	:	Nilai
n	:	Jumlah siswa
(Hidayati, 2022)		

3. Analisis Data Rata-rata siswa yang tuntas.

Untuk menghitung persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 , digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

P	:	Persentase
$\sum X$:	Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70
n	:	Jumlah siswa

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Berdasarkan data observasi dari Penelitian Tindakan Kelas melalui penerapan model pembelajaran SAVI dengan media benda konkret bermetode permainan, peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama belum berjalan secara maksimal. Tahap refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan penelitian yang dilaksanakan pada siklus I. Hasil evaluasi ini akan digunakan sebagai acuan perbaikan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa, pengamatan masalah dan proses pembelajaran siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pada saat proses pembelajaran guru hanya terfokus pada sebagian siswa sehingga masih ada siswa yang gaduh pada saat proses pembelajaran dan pada saat permainan papan saku berlangsung.
2. Siswa belum bisa menentukan operasi hitung penjumlahan atau pengurangan yang akan digunakan dan sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan di atas 10.
3. Waktu 2 menit yang diberikan tidak cukup karena pada soal terdapat 2 step penjumlahan/pengurangan sedangkan pada papan saku hanya ada 3 saku, 2 saku untuk soal dan 1 saku untuk jawaban sehingga siswa harus mengganti sedotan dalam saku dan operasi hitung sebanyak 2 kali untuk menemukan jawaban akhir yang benar, hal ini membuat siswa kebingungan sehingga sebagian siswa tidak mampu menyelesaikan soal cerita yang diberikan.
4. Pada saat mengerjakan soal tes akhir siklus masih ada siswa yang bertanya pada teman dan guru.



5. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dibandingkan dengan nilai pra tindakan, namun belum maksimal.

Masalah yang terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Siswa masih belum terbiasa menggunakan model pembelajaran SAVI.
2. Siswa masih kebingungan terhadap permainan papan saku yang dilaksanakan
3. Siswa masih kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki sehingga ragu pada saat menjawab soal tes maupun soal uraian permainan papan saku.

Dengan adanya masalah dan faktor penyebabnya maka perlu dilakukan perbaikan untuk diterapkan pada siklus selanjutnya, tindakan yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Guru memperhatikan seluruh siswa agar pembelajaran kondusif
2. Guru menerangkan kembali materi dengan menggunakan benda konkret yang telah dipersiapkan dan menegaskan beberapa hal semisal jika datang = penjumlahan dan pergi = pengurangan.
3. Pada siklus kedua guru mengubah papan saku yang digunakan menjadi 4 saku, 3 untuk soal dan 1 untuk jawaban jadi siswa tidak perlu mengganti sebanyak 2 kali dan hanya memikirkan tanda penjumlahan atau pengurangan yang dipilih, soal diubah dengan bilangan yang lebih kecil, waktu yang diberikan tetap 2 menit untuk mengetes pemahaman siswa.
4. Meningkatkan rasa percaya diri siswa akan kemampuan yang dimilikinya dan memberi keyakinan bahwa soal yang dikerjakan sendiri akan lebih baik.

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa pelaksanaan dan peningkatan hasil belajar pada siklus I belum maksimal, oleh karena itu penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus II agar peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 2 Tonatan bisa meningkat sesuai hasil yang diharapkan.

Siklus II

Pembelajaran pada siklus II berjalan dengan baik, kondisi kelas berjalan kondusif dan menyenangkan, berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian dengan menerapkan model pembelajaran SAVI dengan media benda konkret bermetode permainan maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran sudah mencapai hasil yang baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan hasil belajar matematika ditunjukkan oleh hasil tes siswa pada siklus II yang mana presentase ketuntasannya mencapai 88,24% dengan rincian 30 siswa nilainya berhasil di atas KKM dengan kriteria **Tuntas** dan hanya 4 anak yang nilainya di bawah KKM dengan kriteria **Belum Tuntas**.
2. Aktivitas peneliti sebagai guru dalam proses pembelajaran sudah pada kriteria sangat baik.
3. Berdasarkan hasil pengamatan siswa lebih antusias dan aktif pada saat proses pembelajaran jika dibandingkan dengan siklus I.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran SAVI karena model pembelajaran ini melibatkan hampir seluruh pancaindra siswa pada saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan media benda konkret karena cara berpikir siswa



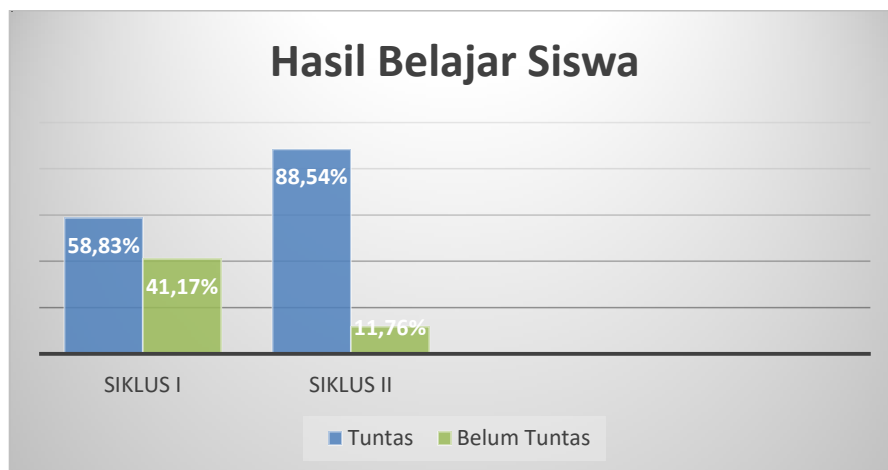
kelas I masih bersifat abstrak, memanfaatkan karakteristik siswa kelas rendah yang masih cenderung suka bermain maka benda konkret dimasukkan dalam metode permainan agar siswa belajar sambil bermain, dengan ini suasana pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran SAVI dengan media benda konkret bermetode permainan mencapai hasil yang maksimal. Dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari sebelum adanya tindakan dan pada setiap siklusnya. Berikut hasil belajar siswa setiap siklusnya:

Tabel 2. Komparasi Hasil Tes Siswa

Aspek	Siklus I		Siklus II	
	f	%	f	%
Tuntas	20	58,83	30	88,54
Tidak Tuntas	14	41,17	4	1,76

Hasil tes pada siklus I, siswa yang tuntas berjumlah 20 siswa dan 14 siswa lainnya tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa masih rendah. Pada siklus I masalah terjadi karena pada saat proses pembelajaran fokus siswa kelas I hanya terjadi pada menit-menit awal, setelah memasuki inti pembelajaran fokus siswa sudah pecah, siswa menjadi sangat gaduh dan tidak memperhatikan penjelasan guru, untuk mengatasi hal ini biasanya menggunakan *ice breaking* lalu siswa akan fokus kembali, namun kenyataannya setelah *ice breaking* siswa tetap gaduh dan semakin tidak fokus, hal ini akan berdampak pada kurangnya hasil belajar siswa. Pada siklus 2 siswa yang tuntas mendominasi dengan jumlah 30 siswa dan yang tidak tuntas hanya 4 siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa meningkatnya hasil belajar secara signifikan terjadi setelah menerapkan model pembelajaran SAVI dengan media benda konkret bermetode permainan. Berikut hasil belajar siswa jika disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 1 Grafik Hasil Belajar Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dipaparkan di atas terkait peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran SAVI dengan media benda konkret



bermetode permainan pada siswa kelas I SDN 2 Tonatan Ponorogo, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas dengan menerapkan media benda konkret bermetode permainan guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok sebelum permainan dimulai. Masing-masing peserta didik diberikan kesempatan untuk mengikuti permainan papan saku dengan secara bergantian menjadi wakil dari kelompoknya. Soal uraian diberikan pada saat siswa maju untuk mewakili kelompoknya, setiap pertanyaan diberi waktu 2 menit untuk menyelesaikan soal, pada papan hanya ada 3 saku, 2 saku untuk soal dan 1 untuk jawaban maka siswa harus mengganti benda konkret (sedotan) sebagai simbol bilangan dan tanda penjumlahan/pengurangan sebanyak 2 kal. Setelah 2 menit siswa selanjutnya akan maju sebagai perwakilan kedua dari masing-masing kelompok. Pemenang dari permainan ini akan diketahui setelah seluruh anggota kelompok maju dan dihitung berapa soal yang berhasil dijawab dengan benar, yang terbanyak menjawab soal dengan benar maka itulah pemenangnya.
2. Penerapan model pembelajaran SAVI dengan media benda konkret bermetode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 2 Tonatan pada setiap siklus walaupun belum maksimal. Dari hasil tes siswa dapat diketahui sejauh mana pemahaman matematis siswa. Pada siklus I diperoleh data yaitu siswa yang nilainya tuntas berjumlah 14 siswa (41,17%), sedangkan 20 siswa lainnya tidak tuntas (58,83%). Hasil tes yang berkaitan dengan pemahaman matematis siswa pada siklus II mengalami peningkatan yaitu siswa yang nilainya tuntas berjumlah 30 siswa (88%) sedangkan 4 siswa lainnya tidak tuntas (12%).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. A. H. & Akmal, A. (2015). Penerapan Metode *Snowball Throwing* Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 1(April).
- Surya, A. (2011). *Learning Trajectory* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 4(22).
- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–123.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>
- Hidayati, K. (2011). Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer di Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 9(2), 155–168.
<https://doi.org/10.21154/cendekia.v9i2.872>
- Hidayati, K. (2012). Pembelajaran Matematika Usia SD/MI Menurut Teori Belajar Piaget. *Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 10(2), 291–308.
<https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i2.417>
- Hidayati, K. (2022). *Statistika Dasar untuk Penelitian*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Iskandar, D. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*. Ihya Media.



- Khuzaini, N. Q. & Hidayati, K. (2024). Komparasi Minat Belajar Siswa Kelas III di MI Ma'arif Mayak Ponorogo dengan Menggunakan Alat Peraga Papan Pecahan. *IMEJ: Indonesian Mathematics Education Journal*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.21154/imej.v1i01.1>
- Kusumawati, N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V dengan Model Pembelajaran SAVI pada Mata Pelajaran IPA di SDN Mangkujayan I Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v3i2.11789>
- 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.
- Umar, N. (1999). *Perspektif Gender dalam Islam*. Disertasi Doktor Pascasarjana IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rizki, R. & Banurea, O. K. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD (Oda Kinata Banurea, Ed.; 1 ed., Nomor 57)*. CV. Widya Puspita.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kharisma Putra Utama.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana Prenada Media Group.
- Saputro, K. A., Sari, C. K. & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 5(4), 1735–1742.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Suragangga, I. M. N. (2017). *Mendidik Lewat Literasi*. 3.
- Sutarna, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Visual Intellectually*) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(2), 119. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.6068>