

plagiasi artikel baru nida.docx

by 7 Perpustakaan UMSIDA

Submission date: 10-Jul-2024 04:50PM (UTC+0700)

Submission ID: 2414695547

File name: plagiasi artikel baru nida.docx (294.41K)

Word count: 4743

Character count: 29715



3
Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD

Nida'ul Fitroh
208620600063

Dosen Pembimbing **8**
Enik Setiyawati, S.pd., M. Pd.

Dosen Penguji
Dr. Mohammad Faizal Amir, M.Pd
Fitria Wulandari, M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Juli, 2024

3 Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD

5 Nida'ul Fitroh¹⁾, Enik Setiyawati²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: 208620600063@umsida.ac.id

Abstract.. This research aims to examine the effect of the SAVI learning model on the creativity of fourth-grade students at SDN Kwangan. This type of research is experimental (pre-experimental design) using a One-Group pretest and posttest design. The sample in this study consisted of 25 fourth-grade students at SDN Kwangan. The study obtained hypothesis test results from pretest and posttest data using the Paired Sample T-Test, which showed a significant result of 0.000, meaning it is less than α 0.05 ($0.000 < 0.05$). Therefore, it is stated that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. The results of the N-Gain test from the pretest and posttest showed an average result of 0.812576, indicating that the influence is in the high category. Thus, there is a significant effect of using the Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) learning model on students' creativity in science learning at SDN Kwangan.

Keywords : science learning, SAVI, Creativity.

Abstrak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap kreativitas siswa kelas IV SDN Kwangan. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen (pre-eksperimental design) menggunakan desain One-Group pretest dan posttest design. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Kwangan yang berjumlah 25 peserta didik. penelitian ini mendapatkan hasil uji hipotesis data pretest dan posttest menggunakan uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan hasil sig.0,000 yang berarti lebih kecil atau kurang dari α 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga dinyatakan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hasil uji dari N-Gain pretest dan posttest menunjukkan hasil rata – rata yang didapat sebesar 0,812576 yang menunjukkan bahwa pengaruhnya yaitu berada dalam kategori tinggi. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA di SDN kwangan.

Kata Kunci : pembelajaran IPA, SAVI, Kreativitas.

I. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat menuntut pola pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk memahami IPA, yang mampu berpikir logis, kreatif dan berargumentasi. Dalam pembelajaran IPA memiliki peranan penting dalam mendorong imajinasi dan kreativitas pada peserta didik [1]. Kreativitas dalam sebuah pembelajaran dianggap sangat penting dimiliki oleh peserta didik, karena kreativitas merupakan aspek penting dari pengembangan kognisi [2]. Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menciptakan ide atau produk yang orisinal dan bernilai, yang hasilnya tidak hanya berupa rangkuman, melainkan mencakup pembentukan pola baru dan penggabungan informasi dari pengalaman sebelumnya [3]. Ide-ide baru tersebut dikombinasikan melalui suatu proses berpikir divergen dan berpikir logis, yang dimana berpikir divergen digunakan untuk mencari ide dalam menyelesaikan suatu masalah, sedangkan berpikir logis digunakan untuk memverifikasi ide-ide tersebut agar menjadi penyelesaian yang kreatif [4].

Pentingnya kreativitas dalam pembelajaran IPA, dikarenakan dalam pembelajaran IPA mempelajari tentang alam dan kehidupan dengan segala fenomenanya, serta siswa dapat belajar melalui eksperimen sehingga didapat temuan temuan baru, ini akan menumbuhkan sikap ilmiah dalam diri peserta didik [5]. Sejalan dengan hal tersebut peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan memiliki pola pikir dan daya tangkap yang tinggi [6]. Indikator kreativitas diantaranya ketepatan untuk menjawab pertanyaan (kepekaan), memberikan banyak ide untuk memecahkan masalah (kelancaran / fluency), menghasilkan ide pemecahan masalah atau menjawab berbagai pertanyaan (keluwesan / flexibility), mengembangkan ide atau memperkaya ide orang lain (keaslian / originality), Dapat memicu ide untuk memecahkan suatu masalah dan mengimplementasikan dengan benar (terperinci / elaborasi) [7]. Oleh karena itu kreativitas ini menjadi perlu untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPA.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh palupi dan husamah 2023 mengatakan dari 24 peserta didik kelas 2 di SD Negeri Sumbersari 2 Kota Malang menunjukkan bahwa 9 peserta didik termasuk dalam kategori memiliki kreativitas 37,50%, sedangkan 12 peserta didik masuk dalam kategori memiliki kreativitas yang rendah 54,20% sedangkan 2 lainnya ABK, [8]. Rendahnya kreativitas tersebut menjadi satu permasalahan pada pembelajaran IPA dilihat dari hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal dengan cara berpikir kreatif masih kurang optimal dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran [9]. peneliti lain di SD Negeri 2 Sepang mengatakan bahwa penyebab rendahnya kreativitas siswa yaitu siswa masih merasa bingung dalam mengembangkan imajinasinya, terdapat 35% dari 20 peserta didik yang bermasalah dengan kreativitasnya faktor ini di sebabkan oleh guru yang hanya sebatas memberikan penjelasan dan tidak mengedepankan kreativitas dan aktivitas bermain siswa pada saat pembelajaran [10]. Berawal dari permasalahan tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang menarik dan mampu mengajak siswa dalam pembelajaran aktif di kelas [11]. Berdasarkan hal tersebut, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya kreativitas dan penguasaan kompetensi IPA yaitu dengan menggunakan model pembelajaran SAVI [12].

Model SAVI ini pertama kali dikenalkan oleh Dave Meier bahwa model SAVI ini model pembelajaran yang menyajikan suatu sistem lengkap yang melibatkan kelima alat indera dan emosi dalam proses pembelajaran di kelas [13]. Model pembelajaran SAVI melibatkan siswa dalam kegiatan intelektual dengan menggunakan seluruh indera, hal tersebut dapat berpengaruh positif pada proses pembelajaran, karakteristik model ini terletak pada keterlibatan siswa dalam menemukan ide atau gagasan yang kemudian diolah melalui pengalaman pribadi mereka untuk menciptakan ide atau gagasan baru, hal ini menjadikannya sangat sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif [14]. Teori yang mendukung model SAVI ini adalah Accelerated Learning, teori otak kanan kiri, teori otak triune, pilihan modalitas (visual, Auditory dan kinestetik), dan teori kecerdasan ganda [15].

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik yang mengoptimalkan semua alat indera, SAVI mengandung prinsip bahwa belajar harus bergerak aktif secara fisik dan pikiran [16]. SAVI terdiri dari empat unsur yaitu (1) Somatic yang artinya belajar dengan berbuat dan bergerak, (2) Auditory yaitu belajar dengan berbicara dan mendengarkan, (3) Visual yaitu belajar dengan mengamati dan menggambar, (4) Intelektual yaitu belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan [17]. Model savi memiliki empat tahapan (1) persiapan, (2) penyampaian (3) pelatihan, (4) penampilan, dalam tahap persiapan dan penyampaian peserta didik dapat menyampaikan ide dan gagasannya, dalam tahap pelatihan dan penampilan peserta didik dapat melatih ketrampilan komunikasinya [18]. model SAVI ini juga memiliki kelebihan (1) mampu membangkitkan kecerdasan terpadu siswa karena model ini menggabungkan gerak fisik dan

aktivitas intelektual, (2) mampu meningkatkan psikomotor siswa (3) memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa (4) siswa dilatih untuk terbiasa mengemukakan pendapat, bertanya, dan menjawab [19].

Keberhasilan pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI dibuktikan oleh peneliti terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI terbukti dapat meningkatkan berpikir kreatif dalam konten pembelajaran IPA dengan hasil mean sebesar 76,20 % [20]. Peneliti lain juga menyatakan bahwa model SAVI dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan presentase sebesar 72,89 % [21]. sejalan dengan hal tersebut Model pembelajaran SAVI ini dapat dijadikan solusi oleh guru untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada saat pembelajaran IPA, dikarenakan model pembelajaran SAVI melibatkan empat unsur yaitu *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*, dengan hal ini diharapkan peserata didik dapat terlibat aktif pada saat pembelajaran di kelas [12]. Sejalan dengan hal tersebut peneliti terdahulu menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa [13].

Hal tersebut sebagai dasar peneliti untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA SD . Berdasarkan uraian masalah di atas maka peneliti dapat menyajikan rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh mengenai Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA SD?. Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA SD.

II. Metode

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Kwangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan pre-eksperimental design one group pre-test & post-test. Dalam penelitian ini digunakan untuk membandingkan keadaan kemampuan suatu kelompok sebelum dan sesudah diberikan sebuah treatment yang memungkinkan hasil dapat diketahui lebih akurat [22]. Adapun rancangan design one group pre-test & post-test dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 1. Design model rancangan one group pre-test post-test design

O1 X O2

Keterangan design:

O1 : Nilai pre-test (nilai kreativitas sebelum diberi treatment)

X : Treatment yang diberikan berupa model pembelajaran SAVI

O2 : Nilai post-test (nilai kreativitas setelah diberikan treatment berupa model pembelajaran SAVI).

Pada keterangan design tersebut pada tahap pertama O1 peneliti memberikan prettest terlebih dahulu kepada peserta didik berupa soal essay yang berjumlah 5 soal yang telah di sesuaikan dengan indikator kreativitas pada materi wujud zat dan perubahan sebelum diberikan treatment berupa model pembelajaran, kemudian pada tahap dua X peneliti memberikan treatment berupa model pembelajaran SAVI dengan langkah-langkah dalam modul ajar yang telah dibuat yang sesuai dengan sintaks SAVI dan indikator kreativitas pada materi wujud zat dan perubahannya, setelah diberikan treatment, peneliti memberikan posttest berupa soal essay yang berjumlah 5 soal yang telah di sesuaikan dengan indikator kreativitas pada materi wujud zat dan perubahan untuk mengetahui pengaruh treatment yang telah diberikan. Hal ini akan dijadikan acuan peneliti untuk membandingkan pengaruh dan melihat hasil akhir sebelum dan sesudah diberikan treatment menggunakan model pembelajaran SAVI.

Peneliti ini menggunakan satu kelas yang terdiri dari kelompok eksperimen yaitu kelas IV SDN Kwangan, populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik kelas IV SDN Kwangan yang berjumlah 25 peserta didik. Populasi dipilih dengan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga didapatkan sample seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik. Sample yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kwangan yang berjumlah 25 peserta didik. Teknik sampling jenuh dipilih dikarenakan populasi relatif kecil dan kurang dari 30 orang [22].

Tes berupa soal essay yang terdiri dari 5 soal yang sesuai dengan indikator kreativitas (Ritin 2021) yaitu : ketepatan untuk menjawab pertanyaan (kepekaan), memberikan banyak ide untuk memecahkan masalah (kelancaran / fluency), menghasilkan ide pemecahan masalah atau menjawab berbagai pertanyaan (keluwesan / flexibility), mengembangkan ide atau memperkaya ide orang lain (keaslian / originality),Dapat memicu ide

untuk memecahkan suatu masalah dan mengimplementasikan dengan benar (terperinci / elaborasi) yang telah di validasi oleh dosen ahli.

Tabel 1. Indikator kreativitas

Indikator	Sub indikator
(kepekaan)	ketepatan untuk menjawab pertanyaan
(kelancaran / fluency)	memberikan banyak ide untuk memecahkan masalah
(keluwesan / flexibility)	menghasilkan ide pemecahan masalah atau menjawab berbagai pertanyaan
(keaslian / originality)	mengembangkan ide atau memperkaya ide orang lain
(terperinci / elaborasi)	Dapat memicu ide untuk memecahkan suatu masalah dan mengimplementasikan dengan benar

1 Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu pretes yang diberikan pada awal pembelajaran dan postes yang diberikan pada akhir pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji T-paired pada SPSS untuk menguji pengaruh hipotesisnya. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah diberikan sedangkan untuk hipotesis teorinya adalah model SAVI 11 apakah memiliki pengaruh terhadap kreativitas pada peserta didik kelas IV. Adapun hipotesisnya yaitu Ho: tidak ada perbedaan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan model SAVI. Ha: ada perbedaan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan model SAVI.

Tabel 2 Rumus uji T-Paired

11	Rumus uji T-Paired
	t = nilai t hitung
	D = rata - rata selisih pengukuran 1 dan 2
	SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2
	n = jumlah sample
	$t_{hit} = \frac{D}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$

10 uji paired t-test digunakan untuk mengukur perbedaan nilai pretest dan postes, contoh X1 sebelum beri treatment berupa model pembelajaran, X2 setelah diberi treatment berupa model pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan uji N-Gain untuk melihat besar pengaruhnya dari model pembelajaran SAVI terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran IPA.

Tabel.3 Rumus uji N-Gain

Rumus uji N-Gain menurut hake 1999
$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{ideal} - S_{pre}}$
1 Keterangan :
n-gain : menyatakan uji normalitas gain
skor postes : menyatakan nilai postes
skor pretes : menyatakan nilai pretes
skor ideal : menyatakan skor maksimal

Tabel 4. Tabel kriteria N-Gain

Kriteria N-Gain	
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \geq g \leq 0,7$	Sedang

$g \leq 0,3$	Rendah
--------------	--------

III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan beberapa kali sesuai dengan rencana yang telah di rancang. pada pertemuan pertama dilakukan pretest, kemudian pertemuan selanjutnya dilakukan treatment atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran SAVI, selanjutnya pada pertemuan yang terakhir dilakukan posttest. Data yang sudah didapatkan lalu diolah. Berikut hasil dari pretest posttest yang dilakukan pada penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Presentase indikator kreativitas pada pretest

Indikator	Hasil pretest
Kepekaan	81,33333
Kelancaran	48
Keluwesannya	48
Keaslian	45,33333
Elaborasi	41,33333

Berdasarkan tabel di atas, data presentase pencapaian untuk setiap indikator kreativitas sebagai berikut. Indikator 1 memiliki tingkat pencapaian sebesar 81%, indikator 2 48%, indikator 3 48%, indikator 4 45%, dan indikator 5 41%. Selanjutnya pada tabel berikutnya yaitu data hasil presentase indikator kreativitas pada posttest.

Tabel 2. Presentase indikator kreativitas pada posttest

Indikator	Hasil posttest
Kepekaan	100
Kelancaran	86,66667
Keluwesannya	100
Keaslian	82,66667
elaborasi	78,66667

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa data presentase ketercapaian untuk setiap indikator kreativitas pada posttest lebih tinggi dibandingkan dengan pretest yaitu pada indikator 1 sebesar 100%, indikator 2 sebesar 86%, indikator 3 sebesar 100%, indikator 4 sebesar 82%, indikator 5 sebesar 78%. Data yang diperoleh dari tes kreativitas siswa terdiri dari hasil pretest dan posttest yang didapatkan melalui tes tulis berupa essay, soal – soal ini diberikan kepada responden, kemudian data yang terkumpul dianalisis. Pretest diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal terkait materi ajar yang diberikan dan di sesuaikan dengan indikator kreativitas, setelah melaksanakan pretest, langkah selanjutnya yaitu responden atau siswa tersebut diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dengan menggunakan materi wujud zat dan perubahannya, setelah diberikan perlakuan model pembelajaran SAVI, selanjutnya siswa diberikan soal posttest dengan soal yang sama. Dari hasil pretest dan posttest diperoleh skor terendah, skor tertinggi, skor rata-rata seperti yang tercantum pada tabel berikut ini.

perbandingan	Tabel 3. Perbandingan hasil pretest dan posttest		
	pretest	posttest	Selisih pretest - posttest
Nilai paling tinggi	65	100	35
Nilai paling rendah	39,9	76,7	36,8
Rata-rata	52,8	89,6	36,8

Berdasarkan tabel 3 tersebut didapatkan nilai paling tinggi pada pretest pada pengukuran awal sebesar 65 sedangkan setelah diberi perlakuan atau posttest nilai paling tingginya menjadi 100, sehingga didapat selisih sebesar 35. Untuk nilai pengukuran awal paling rendah 39,9, sedangkan setelah diberi perlakuan menjadi 76,7 sehingga didapatkan selisih sebesar 36,8, untuk rata-rata nilai hasil pretest dan posttest didapat selisih peningkatan sebesar 36,8. Dari rata-rata ini terlihat jelas perbandingan sebelum dan sesudah dilakukannya

treatment oleh peneliti. Untuk mengetahui seberapa meningkatnya kreativitas siswa, dilakukan pengujian N-Gain dan didapatkan hasil berikut.

Tabel 4. Hasil uji N-Gain

N	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	N-Gain	Kategori
25	52,8	89,6	0,812576	Tinggi

Berdasarkan tabel 4 tersebut dari hasil peningkatan atau N-Gain kreativitas pada materi wujud zat dan perubahannya dengan jumlah 25 siswa sebagai subyek penelitian, skor rata – rata pretest 52,8, sedangkan skor rata – rata posttest 89,6 maka diperoleh selisih skor yaitu 36,8. Nilai N-Gain 0,812576 yang berada pada kategori tinggi artinya kreativitas siswa terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan model SAVI.

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest digunakan untuk pengujian normalitas, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk di SPSS 26, dengan tujuan untuk membuktikan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Jika nilai signifikan (sig) > 0,05. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memenuhi kriteria ini, sehingga data dapat dinyatakan berdistribusi normal yang didapat hasil perhitungan seperti berikut ini

Tabel 5. Uji normalitas data pretest dan posttest

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,126	25	,200*	,954	25	,303
Posttest	,196	25	,014	,924	25	,064

Melalui tabel tersebut terlihat bahwasanya untuk nilai terlihat bahwasanya nilai signifikan dari pretest yaitu 0,303 dan untuk posttest yaitu 0,064. Oleh karena itu, data ini menunjukkan hasil bahwa pretest 0,303 > 0,05 dan posttest 0,064 > 0,05 yang diartikan bahwa data pretest posttest berdistribusi normal.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah model pembelajaran SAVI terhadap kreativitas signifikan atau tidak, yaitu dilanjutkan dengan pengujian uji paired sample t-test. Analisis dengan menggunakan uji paired sample t-test dilakukan sebagai cara membuktikan ada atau tidaknya pengaruh treatment yang diberikan, untuk hasilnya sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil uji paired sample t-test

	Mean	Std.Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST KREATIVITAS -POSTEST KREATIVITAS	-37,52800	8,87945	1,77589	41,19326	33,86274	21,132	24	,000

Berdasarkan tabel 6, hasil analisis menggunakan uji Paired Sample T-Test untuk nilai pretest dan posttest menunjukkan nilai signifikan (sig) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari α 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji Paired Sample T-Test ini menunjukkan adanya pengaruh pada Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD.

Pembahasan

Pada penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD Kwangsari kelas IV dilaksanakan dengan menggunakan pretest dan posttest. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA SD materi wujud zat dan perubahannya dan melihat seberapa pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV.

Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design, terdapat tiga tahapan yang sesuai dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest, tahap pertama yaitu dengan memberikan pretest kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberi perlakuan model pembelajaran SAVI, selanjutnya yaitu memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran SAVI yang didalamnya berisi kegiatan berkelompok dengan menjawab soal yang telah diberikan kemudian melatih kreativitas dengan bekerja sama dalam kelompok serta berdiskusi dan menampilkan hasil dari kegiatan berkelompok tersebut, tahap ketiga yaitu memberikan posttest kepada siswa untuk mengetahui seberapa pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil uji pretest kreativitas siswa sebelum diterapkan model pembelajaran SAVI memiliki skor tertinggi yaitu 65 sedangkan skor terendah yaitu 39,9 dengan rata-rata 52,8. Perolehan rata-rata uji presentase tersebut yaitu 53% yang berada pada kategori sedang. Berikut ini hasil skor siswa sebelum diterapkan model SAVI pada uji pretest untuk setiap indikator kreativitas dengan subyek 25 siswa. Selanjutnya yaitu uji kreativitas sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan posttest dan diperoleh hasil uji posttest skor maksimal yaitu 100 dan skor terendah yaitu 76,7 dengan rata-rata skor 89,6 dengan presentase 89% yang berada pada kategori kreatif. Ditinjau dari hasil pretest-posttest terlihat perbedaan nilai, yang semula rata-rata 52,8 menjadi 89,6 mengalami peningkatan sebesar 36,8. Sedangkan presentase yang semula 53% dengan kategori cukup kreatif meningkat menjadi 89% dengan kategori kreatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas setelah diterapkan model pembelajaran SAVI mengalami peningkatan.

Penerapan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa, hal ini dibuktikan melalui analisis data pretest posttest yang dihitung menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikan ($\alpha < 0,05$) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari tingkat signifikan $\alpha < 0,05$ yang berarti hasil uji t-test tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI memiliki pengaruh yang nyata terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran IPA di SDN Kwangsari. Dikarenakan model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik yang mengoptimalkan semua alat indera, SAVI mengandung prinsip bahwa belajar harus bergerak aktif secara fisik dan pikiran [16]. Pada tahapan model SAVI siswa dapat berperan aktif baik dalam hal diskusi dengan siswa atau guru, yang dimana siswa diberi kesempatan untuk mampu menyimak materi yang diberikan oleh guru, kemudian siswa dapat bertanya dengan menggunakan bahasa dan pemikiran mereka sendiri, serta siswa dapat menyimak materi yang diberikan oleh guru berupa gambar dan video secara seksama, yang dimana dalam hal ini peneliti ingin mengetahui besar pengaruh model pembelajaran tersebut secara seksama.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis menggunakan N-Gain, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas IV. Setelah penerapan model pembelajaran SAVI, kreativitas siswa menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,812576. Nilai ini termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti bahwa model pembelajaran SAVI efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, dengan hal tersebut menunjukkan bahwa model ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas siswa SD.

Hasil temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan mendukung hasil yang diperoleh. Penelitian lain yang mendukung temuan ini dilakukan oleh (dewi, parmiti, ristiani 2023) yang mengungkapkan bahwasanya pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran SAVI dapat mempengaruhi kemampuan kreativitas atau berpikir kreatif siswa, dikarenakan dalam proses pembelajarannya yang melibatkan siswa belajar dengan menggunakan semua panca indera mereka. Hal ini yang menjadikan model pembelajaran tersebut dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran pada saat dikelas, dalam hal ini siswa mendapat pengetahuan baru melalui temuan yang mereka buat, siswa dapat berinteraksi dengan teman-temannya pada saat pembelajaran atau juga bisa dengan guru dalam memecahkan masalah sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa menjadi lebih luas. Dengan melibatkan semua panca indera siswa tentu dapat merangsang siswa untuk mampu memecahkan masalah dengan cara yang unik dan beragam, detail, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif mereka pada saat pembelajaran. Selain itu hasil penelitian lain yang

serupa dilakukan oleh[23] yang menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI pada saat diterapkan dikelas dapat memberikan peningkatan yang signifikan daripada pembelajaran sebelumnya yang dimana siswa dapat lebih aktif bertanya jawab dengan guru.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI memiliki keunggulan dalam membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara menyeluruh melalui kombinasi gerakan fisik dan aktivitas intelektual, selain itu, model ini juga memupuk kerjasama antar siswa, menciptakan suasana belajar yang baik, menarik, dan efektif, serta mampu meningkatkan kreativitas dan ketrampilan psikomotor siswa.[24]

Hasil penelitian¹ ini menyatakan bahwasanya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Pelaksanaan penelitian ini memberikan hasil yaitu 1) kreativitas atau berpikir kreatif siswa khususnya dalam materi wujud zat dan¹ perubahannya mengalami peningkatan yang sebagaimana hasil ini telah melewati uji Paired T-test dan uji N-Gain, 2) adanya hal baru untuk peserta didik berupa pengalaman dalam proses pembelajaran yang dimana proses pembelajaran tersebut melibatkan seluruh panca indera yang membuat pembelajaran lebih aktif, 3) menjadikan siswa lebih ingin mengetahui yang berkenaan dengan materi wujud zat dan perubahannya.

Berdasarkan penelitian ini, terlihat bahwa model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD kelas IV efektif untuk diterapkan agar dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV pada materi wujud zat dan perubahannya. Untuk itu saran dari penulis yaitu agar penggunaan model pembelajaran SAVI dapat dijadikan pertimbangan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penerapan tersebut khususnya bertujuan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal kreativitas dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang telah diperoleh dari hasil penelitian di SDN Kwangan pada kelas IV menyatakan bahwasanya Penerapan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas siswa, hal ini dibuktikan melalui analisis data pretest dan posttest menggunakan uji Paired Sample T-test² yang menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000, nilai ini lebih kecil dari α 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran SAVI terhadap kreativitas siswa. Penelitian ini dalam konteks pembelajaran IPA di SDN Kwangan. Selain itu hasil uji N-Gain yang membandingkan nilai pretest dan posttest juga menguatkan temuan ini, rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,812576 menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran SAVI terhadap kreativitas siswa kelas IV berada dalam kategori tinggi. Artinya, setelah menerapkan model pembelajaran SAVI, kreativitas siswa meningkat secara signifikan. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Saran

4
Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat memberikan koreksi dan saran untuk penelitian ini, karena peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan. Selain itu peneliti lanjutan bisa mengembangkan model pembelajaran SAVI ini dengan menggunakan media bantu yang lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih maksimal dalam kegiatan pembelajaran

REFERENSI

- [1] A. Pamungkas, B. Subali, and S. Lunuwih, "Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Implementation of Science Learning Model Based on Local Wisdom to Improve Creativity and Student Learning Outcomes," *J. Inov. Pendidik. ipa*, vol. 3, no. 2, pp. 118–127, 2017.
- [2] Y. Rindiantika, "Pentingnya pengembangan kreativitas dalam keberhasilan pembelajaran: kajian teoretik," *J. Intelegensia*, vol. 6, no. April, pp. 53–63, 2021.
- [3] M. Sit, *pengembangan kreativitas anak usia dini*, Edisi pert. Medan: perdana publishing, 2016.
- [4] N. Lestari, Sutarno, Rohadi, Indra, "Pengembangan modul fisika berbasis science, environment, technology, and society untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa sma pada materi usaha dan energi," *J. Kumparan Fis.*, vol. 4, no. 2, pp. 147–154, 2021.
- [5] M. el al. Kreswinnanda, Suryawan, "Pengaruh model pembelajaran savi berbantuan media triorama

- ekosistem terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam," *J. Penelit. Artik. Pendidik.*, vol. 14, no. 01, pp. 57–68, 2022.
- [6] H. Ishlahatul, Adililah, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA," *Papanda J. Math. Sci. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–56, 2023.
- [7] U. Ritin, *Berpiki kreatif: dalam penyelesaian masalah tantangan pembelajaran abad 21*, Edisi pert. jember: RFM Pramedia, 2021.
- [8] H. Palupi, "Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar ipas siswa kelas 4 sdn sumpersari 2 kota malang," *J. Ilm. Pendidik. dasar*, vol. 08, no. 01, pp. 4653–4661, 2023.
- [9] S. B. Yolanda, I. K. Mahardika, and I. Wicaksono, "Pengunaan media video sparkol terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran ipa di smp," *J. Pendidik. Fis.*, vol. 9, no. 2, pp. 189–203, 2021.
- [10] L. Diah, R. Anika, and P. N. Riastini, "MOKOBER : Kreativitas Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *J. Mimb. pgsd undiksha*, vol. 10, no. 3, pp. 567–575, 2022.
- [11] A. Indriani, Giri, "Pengaruh model pembelajaran savi berbantuan media praktikum sederhana terhadap hasil belajar ipa," *Indones. J. Learn. Educ. Couns.*, vol. 5, no. 1, pp. 44–52, 2022.
- [12] G. Ayu, G. Cegara, and D. N. Sudana, "Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Bermuatan Peta Pikiran Terhadap Kreativitas dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa," *J. Ilm. Sekol. dasar*, vol. 3, no. 3, pp. 351–360, 2019.
- [13] L. Badriyah, N. Anggrain, L. J. Ahmad, and I. Al Asror, "Penerapan Model Pembelajaran Somatic , Auditory , Visualisation , Intellectually (Savi) dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Implementation of Somatic , Auditory , Visualization , Intellectually (Savi) Learning Models in Improving Student Lear," *J. Psychol. child Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 47–65, 2022.
- [14] S. P. Rini Damayanti, Tati Sumiati, "Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI di Purwakarta 2021," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Dasar*, no. 20, pp. 910–921, 2021.
- [15] Nana, "Pengaruh model pembelajaran savi (somatic, auditory, visual, intelektual) terhadap hasil belajar kelas iv sekolah dasa," *J. profesi Pendidik. dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 119–126, 2018.
- [16] Y. T. Sulaksana, I. G. Margunayasa, and I. M. C. Wibawa, "Pengaruh model pembelajaran savi (somatic auditory visualization intellectuallly) berbantuan lks terhadap hasil belajar ipa," *J. Pedagogi dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 3, pp. 180–188, 2018.
- [17] I. P. Fredy, A. Wiraputra, I. W. Suastra, and I. N. Suidiana, "Dampak Positif Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Mind Mapping Terhadap Literasi Sains dan Hasil Belajar IPA," *J. Ilm. Pendidik. dan pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 124–133, 2023.
- [18] P. R. Nadhiah and S. S. Wulandari, "Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic , Auditory , Visual , Intellectual) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Negeri 10 Surabaya Pengaruh Model Pembelajaran SAVI," *J. Pendidik. Adm. perkantoran*, vol. 8, no. 15, pp. 421–432, 2020.
- [19] S. Naingolan, Tanjung, "Pengaruh model pembelajaran savi terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar," *J. basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2617–2625, 2021.
- [20] N. Putu, S. Sari, D. P. Parmiti, and P. N. Riastini, "SAVI Approach to Students ' Creative Thinking Abilities in Class VI Elementary School Science Content," *Mimb. PGSD undiksha*, vol. 11, no. 3, pp. 498–504, 2023.
- [21] A. Aprilashiva, Astri, "Pengaruh Model Somatic , Auditory , Visual , Intellectual (Savi) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 24–39, 2019.
- [22] Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Edisi semb. Bandung: alfabeta bandung, 2013.

- [23] Kusumawati, "peningkatan hasil belajar siswa kelas V dengan model pembelajaran SAVI pada mata pelajaran IPA di SDN Mangkujayan I Kabupaten Ponorogo," *J. Pendidik. dasar Nusant.*, vol. 3, no. 2, pp. 217–224, 2018.
- [24] A. Triyana, Y. Rara, I. G. Agung, and O. Negara, "Pengaruh model pembelajaran savi berbantuan multimedia terhadap kompetensi pengetahuan ipa," *J. Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 8, no. 1, pp. 40–49, 2020.

plagiasi artikel baru nida.docx

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unpas.ac.id Internet Source	11%
2	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
3	journal.stitaf.ac.id Internet Source	1%
4	Naniek Kusumawati. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN MANGKUJAYAN I KABUPATEN PONOROGO", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2018 Publication	1%
5	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	1%
6	media.neliti.com Internet Source	1%
7	ejournal.umpwr.ac.id Internet Source	1%

8	archive.umsida.ac.id Internet Source	1 %
9	repository.ummat.ac.id Internet Source	1 %
10	id.scribd.com Internet Source	1 %
11	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
12	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	1 %
13	Terry Arlana, Siti Anisatur Rofiqah, Effendi Effendi. "PENGARUH METODE PICTORIAL RIDDLE TERHADAP PENGUASAAN KONSEP FISIKA SMP", U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher, 2020 Publication	1 %
14	repository.univ-tridinanti.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On