



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI DENGAN MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN KABONGAN KIDUL REMBANG

MONICA CITRA AMALIA^{1*}, ERVINA EKA SUBEKTI², MEI FITA ASRI UNTARI³
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Semarang
^{*}monicacitra333@gmail.com

Informasi

Artikel

Dikirim: 25 Agustus 2022

Direvisi: 30 September 2022

Diterima: 16 November 2022

Kata Kunci: *Model Pembelajaran SAVI, Media Powtoon, Hasil Belajar*

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif tipe eksperimen dengan jenis *pre-experimental design* yakni *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Kabongan Kidul Rembang. Sampel penelitian ini yaitu 31 siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang tahun pelajaran 2020/2021. Pengambilan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian diperoleh rata-rata *pretest* yaitu sebesar 66,68 sedangkan hasil rata-rata *posttest* sebesar 83,71. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data melalui perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 11,394$ dan $t_{tabel} = 1,999$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Undang-undang tersebut menyebutkan bahwa yang berfungsi untuk mengembangkan potensi diri dan membentuk watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa adalah pendidikan nasional. Oleh sebab itu, pendidikan nasional harus mempunyai kualitas yang baik, sehingga mampu untuk mencapai fungsi dan tujuan dari pendidikan di Indonesia.

Mengingat pentingnya pendidikan untuk mengembangkan potensi diri dan membentuk karakter serta mencerdaskan kehidupan bangsa peran guru dan peserta didik sangat dibutuhkan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Mengajar dalam konteks proses pendidikan di era modern ini bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, melainkan juga sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Belajar adalah suatu aktivitas yang sadar akan tujuan. Tujuan dalam belajar adalah terjadinya perubahan dalam diri individu. Perubahan dalam arti menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya (Departemen Pendidikan Nasional dalam Sari & Rahmat 2008: 24).

Yang harus dilakukan guru adalah mengembangkan lingkungan belajar dimana semua siswa dapat mengembangkan kemajuan diri dan memotivasinya untuk beraktivitas. Pada implementasi Kurikulum 2013, perlu paradigma pengajaran yang berbeda dan lebih kreatif agar mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan hasil pembelajaran. Bloom (dalam Arifin 2014) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu: domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik.

Dalam hal ini guru dituntut harus lebih kreatif untuk memanfaatkan model dan media pembelajaran yang interaktif, aktif dan inovatif. Dengan adanya model dan media pembelajaran yang interaktif akan memunculkan minat belajar siswa. Guru harus mampu membawa peserta didik kepada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Namun pada kenyataannya, proses kegiatan pembelajaran di sekolah dasar saat ini guru masih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga guru dalam proses pembelajaran masih mendominasi aktivitas belajar. Siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif. Adapun fakta lain seperti: a) guru belum menggunakan model pembelajaran yang variatif; b) guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif; c) guru masih cenderung lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran hanya mengarah pada aspek pengetahuan siswa dan mengabaikan aspek sikap serta keterampilan; d) rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya mengatasi permasalahan ini, guru harus mampu merancang model pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Joyce *and* Weil (dalam Fathurrohman, 2009: 7) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Untuk itu, guru harus kreatif dalam mendesain model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses kegiatan pembelajaran, aktif, dan kreatif terhadap materi yang diajarkan. Dengan cara demikian, diharapkan siswa dapat memahami materi yang diberikan dan mencapai pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang di masa pandemi. Peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan adanya kendala yang salah satunya adalah dalam pembelajaran secara daring banyak siswa yang belum bisa mengikuti KBM secara penuh. Selama pembelajaran berlangsung guru menggunakan *Whatsapp* Grup untuk memberikan materi dan penugasan kepada setiap siswa yang masuk ke dalam grup kelas. Siswa menganggap pembelajaran secara daring membosankan karena di dalam *Whatsapp* Grup hanya guru selaku admin grup yang bisa berkomentar dan meninggalkan pesan. Mengakibatkan siswa tidak bisa berperan aktif dalam pembelajaran di *Whatsapp* Grup secara daring. Selain pembelajaran secara daring guru juga menerapkan pembelajaran secara luring dengan membentuk kelompok secara heterogen. Kelompok tersebut secara bergantian datang ke sekolah mengikuti KBM. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tersebut cenderung masih menggunakan metode mengajar konvensional (ceramah). Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan, pasif, kurang aktif, dan tidak mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru. Untuk penggunaan media pembelajaran guru hanya memanfaatkan LKS, buku paket dan papan tulis yang ada di kelas. Kurangnya media yang interaktif membuat siswa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses KBM.

Terlebih kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum 2013. Majid (2013: 86) menyatakan bahwa, “pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling siswa dan dalam rentang kemampuan, serta perkembangan anak.” Pada kurikulum 2013 menekankan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses KBM.

Oleh karena itu sebagai salah satu alternatif agar tercapainya hasil belajar siswa maka diperlukan suatu model pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran baik secara daring dan luring. Model pembelajaran yang akan diterapkan untuk diteliti adalah model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) yaitu model pembelajaran yang dapat membangkitkan perhatian siswa sehingga siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar Menurut Mariya (dalam Indrawan, 2018) *Somatic* didefinisikan sebagai *learning by moving and doing* (belajar dengan bergerak dan berbuat). *Auditory* adalah *learning by talking and hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan). *Visual* diartikan *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan). *Intellectual* maksudnya adalah *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi).”

Maier (2004: 91) mengatakan pembelajaran dengan model SAVI adalah pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera yang dapat berpengaruh besar pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran SAVI akan menjadi lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Rohani (dalam Huda 1997: 3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah media *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web untuk membuat paparan untuk persentasi maupun video pembelajaran berbentuk animasi yang menarik dapat di akses secara online. *Powtoon* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar.

Model pembelajaran SAVI merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutarna (2018) tentang Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Visual Intellectually*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran SAVI nilai rata – rata *pretest* siswa, yaitu 59. Setelah diberikan model pembelajaran SAVI diperoleh rata – rata *posttest* 84.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji masalah tersebut melalui skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Dengan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang”.

METODE

Penelitian ini telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kabongan Kidul Rembang dengan subjek penelitian siswa kelas V pada tanggal 15-17 bulan Maret tahun 2021.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran SAVI. Variabel intervening dalam penelitian adalah dengan media *Powtoon*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016: 14). Desain penelitian yang

digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada bentuk *One Group Pretest-Posttest* ini sampel diberikan soal *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan soal *posttest* (setelah diberikan perlakuan) untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang. Sampel dalam penelitian ini adalah 31 siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* tipe *Sampling Jenuh*. Menggunakan tipe ini karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes dengan memberikan soal *pretest* sebanyak 30 butir soal berbentuk Pilihan Ganda sebelum KBM diberikan perlakuan dimulai. Selanjutnya dilakukan KBM dengan memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon*. Kemudian *posttest* dengan soal yang sama namun nomor soalnya diacak berbentuk Pilihan Ganda sebanyak 30 butir soal yang diberikan setelah perlakuan. Teknik analisis data meliputi : 1) Uji Validitas dengan rumus *Product Moment*, 2) Uji Reliabilitas dengan rumus K-R 20, 3) Uji Taraf Kesukaran, 4) Uji Daya Pembeda, 4) Uji Normalitas data awal (*pretest*) dan Uji Normalitas data akhir (*posttest*), serta 5) Uji Hipotesis dengan *Uji Paired Sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen soal. Peneliti melakukan uji coba instrumen sebanyak 50 butir soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh 33 siswa kelas V di SDN 4 Kutoharjo Rembang. Sekolah yang digunakan untuk uji coba instrumen soal memang berbeda dengan sekolah yang digunakan untuk penelitian. Berdasarkan hasil analisis uji coba soal instrumen yang melalui uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal diperoleh 31 butir soal yang valid dan yang digunakan sebagai soal penelitian hanya 30 butir soal yang digunakan sebagai soal untuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes akhir (*posttest*) menggunakan soal yang sama dengan *pretest*. Namun, pada *posttest* nomor soalnya diacak. Jadi data penelitian ini terdiri atas data *pretest* dan data *posttest*. Dengan diberikan *pretest* dan *posttest* akan diketahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan dengan sesudah menggunakan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* sehingga akan diketahui pula apakah model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang.

Berdasarkan uji validitas dengan menggunakan rumus *Product Moment* diperoleh 31 soal yang valid. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus K-R 20 dapat diketahui jika soal uji coba mempunyai reliabilitas tinggi. Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran diperoleh 41 butir kriteria mudah dan 9 butir kriteria sedang. Berdasarkan hasil uji daya pembeda diperoleh 12 butir kriteria jelek, 19 butir kriteria cukup, dan 19 butir kriteria baik. Berdasarkan ke-empat uji tersebut, diperoleh 30 butir soal yang digunakan untuk tes awal (*pretest*).

Penelitian ini diawali dengan diberikannya tes awal (*pretest*) berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir. Data hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 14 siswa yang mendapat nilai mencapai KKM, sedangkan 17 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKM dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40 serta rata-rata kelas 67. Data hasil *pretest* kemudian digunakan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* berasal dari data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas data awal. Kriteria dalam uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* adalah apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan apabila $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi

yang tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data awal apa dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Awal (*Pretest*)

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,0547	0,1591	Berdistribusi normal

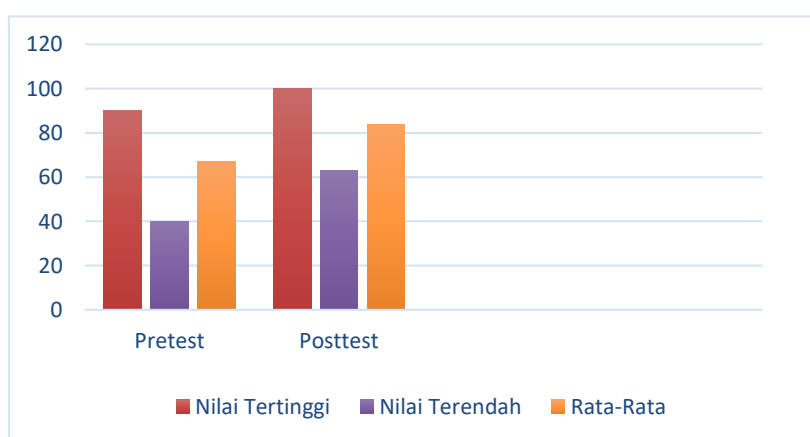
Data hasil *pretest* kemudian diuji dengan uji normalitas data awal untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan uji normalitas awal diperoleh $L_0 = 0,0547$ dengan $n = 31$, nilai taraf nyata $\alpha = 5\% = 0,05$ dan $L_{tabel} = 0,1591$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,103 < 0,149$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Setelah diperoleh hasil *pretest* kemudian dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon*. Kemudian peneliti memberikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* dan diakhir pembelajaran peneliti memberikan soal *posttest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon*.

Dari hasil *posttest* diperoleh hasil bahwa 30 siswa telah dapat mencapai KKM dan hanya 1 siswa yang belum mencapai KKM dengan rata-rata kelas sebesar 84. Dari data hasil *posttest* juga dilakukan perhitungan uji normalitas akhir dan diperoleh L_0 sebesar 0,1411 dengan $n = 31$, taraf signifikansi $\alpha = 5\% = 0,05$ dan L_{tabel} sebesar 0,1591. Jika $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1411 < 0,1591$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Perbandingan hasil belajar siswa dengan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dilihat dalam Tabel 2 dan Gambar Diagram di bawah ini.

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa belum Tuntas	Rata-Rata
1.	Pretest	90	40	14	17	67
2.	Posttest	97	63	30	1	84

Gambar 1. Diagram Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Untuk menguji hipotesis dilakukan Uji-t *One Paired Sampel t-test* pada ranah kognitif siswa. Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh rata-rata untuk *pretest* sebesar 66,68 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,71. Dengan $N = 31$, $db = n_1 + n_2 - 1 = 31 + 31 - 1 = 61$ diperoleh $t_{hitung} = 11,394$ dengan taraf signifikansi 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 1,999. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $11,394 > 1,999$ maka H_a diterima artinya, model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang.

Berdasarkan hasil Uji-t di atas, dapat disimpulkan jika tujuan penelitian ini berhasil dan peneliti telah dapat membuktikan bahwa model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang.

Penelitian ini sesuai dengan Teori Belajar Otak Triune dimana siswa melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan semua indera dalam menemukan informasi (pengetahuan) sendiri dan pengalaman selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, siswa secara aktif terlibat langsung melalui kegiatan berdiskusi dan bekerja sama dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Siswa mengamati benda-benda yang ada di lingkungan sekitar dan melakukan percobaan secara berkelompok yang tertulis pada lembar kerja peserta didik. Lingkungan belajar yang positif, menyenangkan, santai, dan terbuka maka pembelajaran akan menjadi cepat. Peran guru dalam penelitian ini hanya sebagai fasilitator, pembimbing, pendorong, dan memberikan penguatan terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dibangun siswa.

Penelitian ini juga sesuai dengan kajian penelitian relevan yang telah dipaparkan, dimana dalam penelitian ini hasil belajar sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* mengalami peningkatan yang signifikan daripada hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dengan hasil $t_{hitung} = 11,394$ dan $t_{tabel} = 1,999$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $11,394 > 1,999$ sehingga dapat dikatakan jika model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang.

Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* ini mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut :

1. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik, pendengaran, penglihatan, dan aktivitas intelektual pada saat melakukan percobaan zat campuran.
2. Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan dengan bantuan media *Powtoon* membuat siswa tidak cepat bosan untuk belajar.
3. Memupuk kerja sama kelompok (diskusi) dalam memecahkan masalah.
4. Memunculkan keingintahuan yang tinggi terhadap pembelajaran.
5. Suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif.
6. Meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan percobaan.
7. Melatih siswa untuk terbiasa berpikir, mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.

Selain memiliki kelebihan, penerapan model pembelajaran SAVI ini juga memiliki kekurangan, diantaranya :

1. Penerapan model pembelajaran SAVI membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menarik, menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhannya.
2. Karena siswa terbiasa diberi informasi terlebih dahulu sehingga kesulitan menemukan jawaban ataupun gagasannya sendiri.
3. Membutuhkan waktu yang lama apabila siswa memiliki kemampuan yang lemah.

4. Model pembelajaran SAVI cenderung mensyaratkan keaktifan siswa sehingga bagi siswa yang kemampuannya lemah bisa merasa minder.

Oleh karena itu, dengan diterapkannya Model Pembelajaran SAVI dengan media Powtoon dalam penelitian ini memunculkan nilai karakteristik yang baik pada siswa, yaitu memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, tumbuhnya sikap kerja sama, meningkatkan kreatifitas, melatih siswa berfikir, mengemukakan pendapat dan berani menjelaskan jawabannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian dan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata hasil *posttest* pada kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang sesudah menggunakan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* lebih baik dari nilai rata-rata hasil *pretest* yaitu sebelum menggunakan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* ($83,71 > 66,68$). Hal ini dikuatkan dengan hasil Uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,394 > 1,999$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya penggunaan model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kabongan Kidul Rembang.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang diberikan adalah guru atau peneliti lain diharapkan dapat mencoba menggunakan pengaruh model pembelajaran SAVI dengan media *Powtoon* ketika melaksanakan pembelajaran tematik di kelas V karena model tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, menumbuhkan sikap kerja sama, meningkatkan kreatifitas, melatih siswa berfikir, mengemukakan pendapat, pembelajaran berlangsung menyenangkan, dan mempermudah siswa dalam memahami materi ajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, M. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- dIndonesia, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maier, D. (2004). *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Sari, E. & Rahmat, R. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Indrawan, K. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually Berbantuan Lingkungan Hidup Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 60-68.

Sutarna, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 5(2), 119-126..