

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran SAVI

a. Pengertian Model Pembelajaran SAVI

Model pembelajaran SAVI adalah suatu pendekatan yang menekankan pemanfaatan seluruh indera secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Sihombing et al., 2021). Pembelajaran SAVI juga mengutamakan keterlibatan aktif siswa melalui kombinasi antara aktivitas fisik dan intelektual, sekaligus mendorong siswa untuk secara mandiri mencari berbagai alternatif informasi dari berbagai sumber. Sari dan Mulyono (2022) pembelajaran SAVI adalah pendekatan yang menggabungkan unsur somatik, auditori, visual, dan intelektual sebagai salah satu metode yang diterapkan dalam proses belajar. Model ini mengintegrasikan berbagai fungsi indera serta kemampuan berpikir untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Model pembelajaran SAVI mengintegrasikan aktivitas motorik (fisik), proses intelektual serta pemanfaatan seluruh indera dalam penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran matematika melalui berpikir kreatif (Kencanawati et al., 2020). SAVI adalah pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik serta mampu mengakomodasi berbagai jenis gaya belajar, termasuk

somatic, auditory, visual, dan intellectual. (Satriawan dan Yunerni, 2023). Menurut Nirwana (2021) model pembelajaran SAVI (somatic, auditory, visualization, dan intellectually) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan gerak fisik dengan aktivitas mental, serta melibatkan semua indera yang berperan penting dalam menunjang jalannya proses belajar.

Merujuk pada pendapat para ahli yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk menggunakan seluruh indera melalui aktivitas fisik (somantik), mendengarkan (auditori), mengamati (visual), dan berpikir (intelektual). Dengan keterlibatan tersebut, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, serta mampu memahami materi secara lebih mendalam karena proses belajar tidak hanya mengandalkan pendengaran atau bacaan melainkan juga melibatkan gerakan tubuh dan pemikiran secara menyeluruh.

b. Sintak Model Pembelajaran SAVI

Tabel 2.1. Sintak Model Pembelajaran SAVI

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan siswa
Persiapan	Membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar.	Menjawab pertanyaan pematik dari guru melalui gambar yang berhubungan

		dengan materi yang akan diajarkan (<i>Visualization</i>).
Penyampaian	Guru memfasilitasi siswa dalam menemukan materi pembelajaran baru secara menarik, menyenangkan, relevan, serta melibatkan semua indera, sehingga sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa.	Siswa menyimak dan mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru (<i>Audiotory</i>).
Pelatihan	Guru membantu siswa menggabungkan dan menyerap pengetahuan dan ketrampilan baru dengan berbagai cara.	Siswa mengerjakan soal sesuai dengan langkah-langkah yang ada dan dipandu oleh guru (<i>Somatic</i>).
Penampilan hasil	Guru membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan dan keterampilan baru	Siswa secara berkelompok maju ke depan kelas untuk

pada tugas pembelajaran menyampaikan
 sehingga hasil belajar hasil diskusi
 dapat melekat dan hasil (*Intellectually*).
 akan terus meningkat.

Sumber : (Sunarko, 2017)

c. Karakteristik Model Pembelajaran SAVI

Karakteristik dari model pembelajaran SAVI sesuai dengan pendapat Sugiyono (2016) yang mengemukakan bahwasannya karakteristik model pembelajaran SAVI yaitu : (1) perpaduan antara aktivitas fisik, proses berpikir, dan keterlibatan seluruh indera dalam kegiatan pembelajaran, (2) penggabungan antara pembelajaran teori dan praktik guna memperkuat penguasaan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap, (3) penciptaan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas, motivasi, serta wawasan siswa, (4) pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Menurut Chalimah (2020) karakteristiknya adalah : somatic merujuk pada proses belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan gerak tubuh, auditori mengacu pada pembelajaran melalui pendengaran, berbicara, dan visual merupakan cara belajar dengan pengamatan yang menggambarkan, intelektual berarti belajar melalui refleksi dan pemecahan masalah.

Dari beberapa menurut ahli diatas dapat disimpulkan karakteristik dari pembelajaran model SAVI yaitu mengajak siswa

belajar dengan bergerak, mendengar, melihat, dan berpikir. Pembelajaran menggabungkan teori dan praktik, menciptakan suasana yang nyaman, dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung kreativitas dan keterampilan siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SAVI

Menurut Sugesti (2018) model pembelajaran SAVI memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan sebagai berikut :(1) mengaktifkan seluruh potensi kemampuan berpikir siswa secara menyeluruh melalui perpaduan antara gerakan fisik dan aktivitas kognitif, (2) mendorong terciptanya kerja sama antar siswa, di mana siswa yang lebih mampu dapat membantu teman yang kesulitan, (3) meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa secara optimal, (4) mendorong siswa dapat terbiasa berpikir kritis, menyampaikan pendapat, serta memiliki rasa percaya diri saat menjelaskan jawaban. Namun, kekurangannya terletak pada kebutuhan sarana dan fasilitas pembelajaran yang memadai, dapat menyebabkan biaya pendidikan menjadi lebih tinggi.

Menurut Nadhiah dan Wulandari (2020) model pembelajaran SAVI memiliki kelebihan dan kekurangan yang penting untuk diperhatikan. Kelebihan terletak pada kemampuannya dalam mengaktifkan kecerdasan terpadu serta meningkatkan daya ingat siswa secara optimal melalui integrasi antara gerak fisik dan aktivitas kognitif. Adapun kelemahannya, model pembelajaran

SAVI tergolong yang baru sehingga menuntut kesiapan dan kompetensi tinggi dari guru, serta dapat mengalami kendala dalam penerapannya apabila kemampuan berpikir siswa yang masih rendah. Purba (2022) Dinyatakan bahwa model pembelajaran SAVI memiliki sejumlah keunggulan, antara lain: 1) mengaktifkan seluruh potensi kecerdasan siswa secara terpadu melalui perpaduan antara aktivitas fisik dan proses berpikir, 2) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa merasa dihargai, sehingga tidak mudah merasa jenuh, 3) mampu merangsang kreativitas serta meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa, 4) membiasakan siswa untuk berpikir kritis, menyampaikan pendapat, dan percaya diri saat menjelaskan jawaban, serta 5) mengoptimalkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Husein (2020) bahwa media pembelajaran adalah alat membantu terjadinya proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai target pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar menjadi lebih optimal dan efektif (Fadilah et al., 2023). Media dalam pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat. Saleh dan Syahrudin (2023) menyatakan bahwa pada

dasarnya, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi dari guru sebagai pengirim pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Dengan adanya media pembelajaran yang konkret ini dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi yang akan diajarkan, sedangkan untuk siswa mempermudah dalam memahami materi. Berdasarkan definisi dari para ahli dapat dikatakan suatu media pembelajaran sarana yang digunakan untuk penyampaian materi agar mudah dipahami dan memfasilitasi penyampaian informasi dari guru sebagai sumber yang dapat dipercaya, memiliki tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan suasana belajar yang optimal dan efektif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung dalam penyampaian informasi, membantu mengurangi kendala yang mungkin muncul selama proses pembelajaran, membangkitkan motivasi baik bagi siswa maupun guru, serta mengoptimalkan jalannya kegiatan belajar mengajar (Hasan et al., 2021). Kemudian menurut Silahuddin (2022) media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi sebagai sarana untuk memberikan pengalaman visual kepada siswa guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah pemahaman konsep materi, sehingga menjadi lebih konkret,

sederhana, dan mudah dipahami. Berdasarkan pendapat para ahli, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung jalannya pembelajaran, karena membantu guru dalam menyampaikan informasi, mengatasi berbagai hambatan yang mungkin terjadi, serta meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih mudah dicerna oleh siswa.

3. Media PAPINKA

a. Pengertian Media PAPINKA

Media papan pintar matematika menurut Masding dan Munawir (2023) adalah sarana yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan bertujuan untuk menarik perhatian siswa serta kemudahan siswa untuk memahami isi materi yang diberikan oleh guru. Dengan penggunaan media PAPINKA guru lebih mudah menjelaskan akan materi karena bisa dipraktekkan langsung dan untuk siswa lebih mudah paham dan melancarkan siswa untuk berhitung, sesuai yang dikatakan Aniqoh (2022) papan pintar matematika adalah sebuah media yang ciptakan untuk memudahkan serta mengembangkan berhitung permulaan pada anak dalam pembelajaran.

Papan pintar matematika adalah media pembelajaran yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang disusun sedemikian

rupa hingga membentuk satu kesatuan gambar yang utuh (Mirantika, 2020). Cara menyatukan potongan gambar menjadi satu ini bisa menarik kreativitas siswa. Media papan pintar adalah media pembelajaran yang efektif juga bagus untuk menyampaikan pesan kepada siswa (Rumahombar, 2024). Menurut Salsabila (2022) media papan pintar dapat digunakan dalam menyampaikan suatu pesan tertentu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan media papan pintar matematika adalah alat bantu belajar untuk membuat pembelajaran menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Media ini membantu guru menjelaskan materi dengan lebih praktis, sekaligus melatih keterampilan berhitung dan kreativitas siswa melalui aktivitas menyusun potongan gambar. Dengan media papan pintar, proses belajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan pesan pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik.



Gambar 2.1. Media PAPINKA

b. Kelebihan dan Kekurangan Media PAPINKA

Penggunaan media PAPINKA dapat disesuaikan dengan materi dan situasi yang ada. Guru dituntut dapat menggunakan dan

memilih media yang cocok untuk pembelajaran. Adapun kelebihan media PAPANKA menurut Cahyati (2020) menciptakan suasana yang menyenangkan dapat memacu daya kreativitas siswa, menjadikan pembelajaran lebih aktif dan adanya interaksi, siswa terlibat dalam pemanfaatan media, dapat juga digunakan pada kelompok besar dan kecil. Berikut beberapa kelebihan dan kelemahan pada media pembelajaran PAPANKA : (a) guru dapat merancang dan membuat media ini secara mandiri, (b) media PAPANKA dapat disiapkan dengan teliti dan penuh kehati-hatian, (c) mampu menarik fokus siswa terhadap topik yang sedang dibahas, dan (d) dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala perlengkapan telah tersedia, serta siswa dapat langsung mengamati materi secara visual. Adapun kekurangannya yaitu: (a) media ini tidak mampu menopang bahan yang terlalu berat karena rentan terlepas saat ditempelkan, dan (b) bahan yang ditempel mudah terlepas jika terkena hembusan angin ringan. (Suryanti, 2021).

c. Prosedur Penggunaan Media PAPANKA

Prosedur penggunaan media PAPANKA dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana dimulai dengan menyiapkan papan pintar matematika. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan, yaitu agar siswa dapat menunjukkan pecahan seperempat dan menamainya pecahan seperempat pada benda utuh yang dibagi menjadi empat sama besar. Guru kemudian

menampilkan gambar benda utuh di papan pintar, seperti pizza dan buah kiwi dan mengajukan pertanyaan pemantik untuk membangun pemahaman awal siswa tentang pecahan. Selanjutnya, guru menyampaikan pembagian benda utuh menjadi empat bagian sama besar dan menjelaskan bahwa masing-masing bagian merupakan seperempat. Setelah menyampaikan, siswa diberi kesempatan mencoba langsung di papan pintar matematika, membagi benda atau kumpulan benda sesuai instruksi guru. Guru memberikan bimbingan dan umpan balik selama kegiatan berlangsung. Di akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari bersama siswa dan menutup dengan kuis singkat menggunakan papan pintar matematika untuk memperkuat pemahaman mereka.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup penilaian terhadap aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa (Fernando et al., 2024). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, yang menjadi indikator keberhasilan siswa dalam menguasai materi pada suatu mata pelajaran (Sari, 2020). Perbedaan penjelasan tentang hasil belajar dapat diketahui adalah penilaian terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari siswa sendiri setelah

mengikuti pembelajaran, serta merupakan bukti keberhasilan yang diperoleh siswa dari proses belajar berdasarkan capaian dalam mata pelajaran tertentu. Pendapat lain datang dari Masithoh (2022) menyatakan hasil belajar merupakan tahapan untuk mengukur dan menentukan nilai prestasi siswa melalui proses kegiatan penilaian.

Beberapa ahli di atas menjelaskan hasil belajar merupakan adanya hal yang berbeda pada siswa setelah mengikuti pembelajaran, dinilai dari pengetahuan, perilaku, dan keterampilannya. Hasil belajar menunjukkan bukti keberhasilan siswa dalam mata pelajaran tertentu, dan dapat diketahui melalui proses penilaian atau pengukuran.

b. Ranah Hasil Belajar


Dalam aspek hasil belajar terdapat tiga ranah yang penting untuk dipertimbangkan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor dimana ketiganya memiliki pengertian yang berbeda-beda. Ranah kognitif mempunyai arti sebagai kemampuan untuk menyerap makna dari materi atau memahami materi pelajaran (Ulfah dan Arifudin, 2021). Menurut Ainiyah dan Lestari (2021) ranah afektif diartikan sebagai proses belajar yang melibatkan penghayatan makna dari suatu objek melalui aspek emosional, baik objek berupa individu, benda, kejadian atau peristiwa tertentu, dimana ranah afektif ini menilai tentang sikap. Dan yang terakhir yaitu ranah psikomotor yang memiliki arti yang berhubungan dengan

ketrampilan (*skill*) atau kemampuan untuk bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar tertentu (Larasati et al., 2023). Jadi pada ranah psikomotor ini lebih memfokuskan dengan ketrampilan. Maka seorang guru jika ingin mengetahui tentang hasil belajar siswanya maka guru perlu mengukur kemampuan belajar siswa. Kemampuan ini tercermin dari nilai hasil belajar.

c. Indikator Hasil Belajar

Dalam pengukuran hasil belajar didasarkan pada indikator. Pada penelitian kali ini peneliti akan memfokuskan hasil belajar kelas II materi pecahan pada aspek kognitif. Menurut Wulandari (2024) ranah kognitif adalah kegiatan yang proses atau tahap berfikir siswa, mulai dari terendah sampai dengan jenjang tertinggi. Indikator hasil belajar siswa kelas II pada materi pecahan akan disajikan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2. Indikator Materi Pecahan

Sub Materi	Indikator	Deskripsi Indikator	Contoh
Pecahan : Mengenal Pecahan Sederhana	- Menunjukkan pecahan seperempat dari benda utuh dibagi menjadi empat berukuran sama.	- Siswa dapat memahami bahwa jika sebuah benda dibagi empat bagian yang sama besar, maka satu bagian dari benda tersebut	- Warnai seperempat bagian dari gambar berikut! 

disebut
“seperempat”.

Pecahan :
Mengenal
Pecahan
Sederhana

- Menamai pecahan seperempat pada benda utuh yang dipotong menjadi empat sama besar.

- Siswa dapat memberikan nama pecahan seperempat pada satu bagian dari benda yang utuh dipotong menjadi empat bagian yang sama berukuran.

- Lihat gambar pizza berikut.



Pizza potong menjadi 4 bagian sama ukuran, berapa jumlah pecahan tersebut?

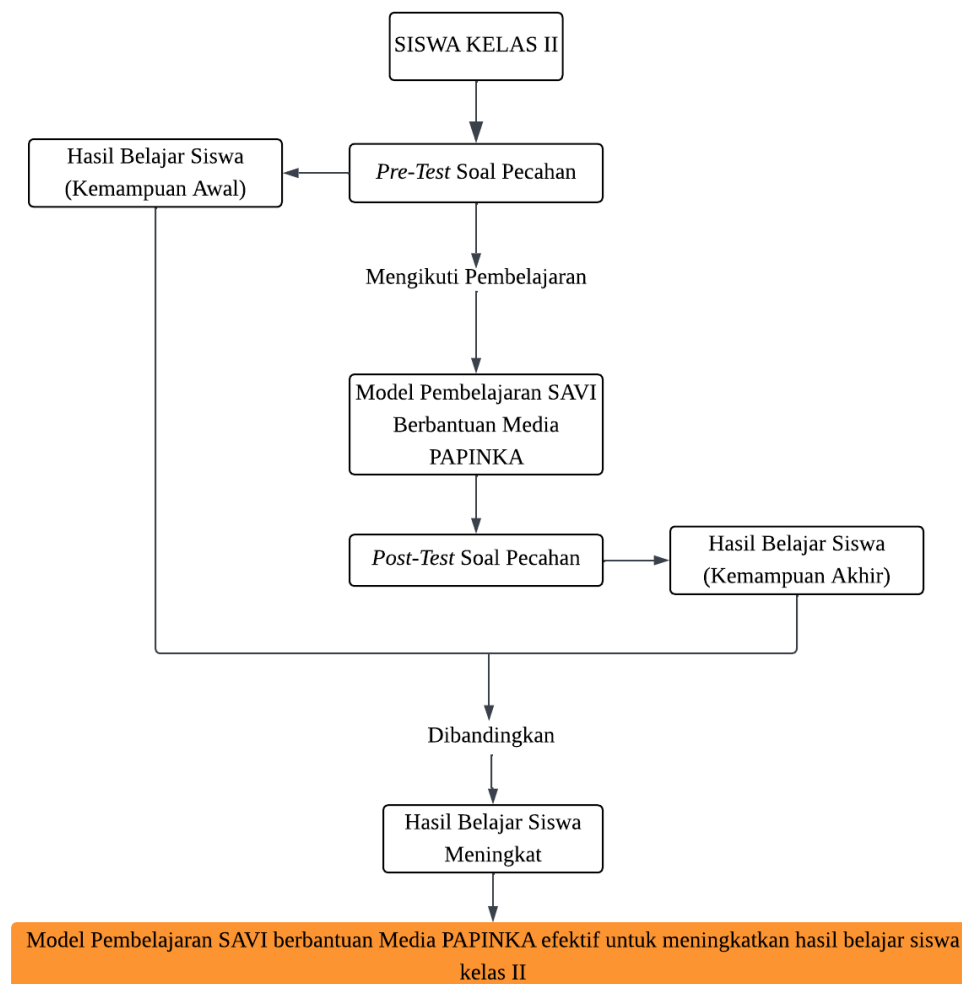
5. Penelitian Relevan

Berdasarkan dengan topik penelitian yang telah dipaparkan, terdapat penelitian-penelitian yang dilakukan mengenai model pembelajaran SAVI berbantuan media PAPINKA, yaitu :

- a. Waruwu1 dan Cibro (2024) meneliti model pembelajaran SAVI memiliki potensi untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar matematika di jenjang sekolah dasar, SAVI membawa dampak positif karena menjadikan siswa tidak memandang pembelajaran matematika yang sulit untuk dipelajari dan tidak terasa membosankan.

- b. Firdany (2022) Penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar matematika, khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar di kelas IV, serta dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
- c. Rumtutuly (2025) meneliti menggunakan model pembelajaran SAVI mengalami keefektivan dalam mata pelajaran matematika, dengan dibuktikannya ada peningkatan dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- d. Ananda (2023) meneliti melalui penerapan media papan pintar perkalian, hasil belajar siswa kelas II SDN 15 Mataram mengalami peningkatan, ditandai dengan adanya kenaikan rata-rata hasil belajar siswa yang semula 60 menjadi 86 dengan hasil belajarnya secara klasikal.
- e. Dewi (2024) penelitian mengenai penggunaan media papan pintar menunjukkan bahwa media efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi yang diberikan. Temuan pada penelitian juga membuktikan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual dapat membantu siswa dalam memahami berbagai konsep, khususnya dalam pembelajaran matematika.

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

Siswa kelas II diberikan *pre-test* pada tahap awal yang akan diberikan baseline hasil belajar siswa. Kemampuan awal yang didapat akan menjadikan dasar perlakuan dalam penelitian dengan memberikan pelajaran memanfaatkan model pembelajaran SAVI berbantuan media PAPINKA yang dikemudian akan dilakukan *post-test* untuk melihat hasil dari perlakuan atau treatment yang dihasilkan berupa hasil belajar siswa

pada indikator menunjukkan pecahan seperempat dan menamainya pecahan seperempat pada benda utuh yang dibagi menjadi empat sama besar dan akan dibandingkan dengan kemampuan awal. Dengan membandingkan hasil belajar siswa, maka peneliti akan mengetahui efektivitas pembelajaran model SAVI dengan bantuan PAPINKA terhadap hasil belajar siswa kelas II, kerangka berpikir yang dapat dilihat pada gambar 2.2.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan kerangka berpikir, jadi hipotesis dari penelitian ialah, “model pembelajaran SAVI berbantuan media PAPINKA efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II”