

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN SOMATIS, AUDITORI, VISUAL DAN INTELEKTUAL (SAVI)

Muhammad Ferdiansyah Sardi

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, E-mail : muhammasardi@mhs.unesa.ac.id

Yeni Anistyasari

Dosen S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, E-mail: yenian@unesa.ac.id

Abstrak

Kemajuan pembelajaran di era milenial ini mengakibatkan timbulnya ide-ide baru dalam menambah motivasi di dunia pengajaran, salah satunya saat ini pembelajaran diselingi dengan pemanfaatan media pembelajaran yang atraktif. Media pembelajaran saat ini pun dapat dengan baik digunakan dalam smart phone berbasis android yang identik dimiliki oleh setiap siswa pada zaman ini. Selain itu dengan didukungnya pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran atraktif dalam smartphone berbasis android terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pendekatan pembelajaran yang sesuai adalah pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual). Oleh karena itu tujuan dari ditulisnya studi literatur ini adalah mengetahui hasil penerapan pendekatan SAVI dengan aplikasi android, mengetahui hasil belajar dan daya tarik belajar menggunakan media pembelajaran dalam pendekatan SAVI. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, didapati penggunaan pendekatan SAVI dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, dalam penerapan pendekatan SAVI berbantu media pembelajaran dapat berpengaruh dalam tingkat pemahaman siswa.

Kata Kunci: SAVI, Media Pembelajaran, *Android*

Abstract

The progress of learning in this millennial era has resulted in the emergence of new ideas in increasing motivation in the teaching world, one of which is that learning is interspersed with the use of attractive learning media. Today's learning media can also be well used in identical Android-based smart phones owned by every student in this era. In addition, with the support of a learning approach that is appropriate with the use of attractive learning media in an Android-based smartphone is proven to improve student learning outcomes, the appropriate learning approach is the SAVI approach (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual). Therefore the purpose of writing this literature study is to know the results of the application of the SAVI approach with the Android application, know the learning outcomes and the attractiveness of learning to use learning media in the SAVI approach. Based on the literature studies that have been carried out, it was found the use of the SAVI approach can significantly improve learning outcomes. In addition, the application of the SAVI approach helped with learning media can influence the level of student understanding.

Keywords: SAVI, Learning Media, Android

PENDAHULUAN

Sebagaimana arti dari Pendidikan yang terkandung dalam UU No. 20 tahun 2003, dengan tujuan untuk menciptakan atmosfer proses belajar yang menumbuhkan potensi diri para peserta didik dengan spiritual keagamaan, regulasi diri, karakter, kecerdasan, moral, serta kemampuan lain

yang dibutuhkan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya pendidikan yang semakin berkembang diharapkan dapat terciptanya peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri sendiri, berupa ambisi dan keinginan berhasil dan motif akan butuhnya

belajar, keinginan dalam meraih cita-cita. Sedangkan faktor yang berasal dari luar adalah adanya penghargaan, atmosfer belajar yang mendukung, dan kegiatan belajar yang menarik dan efektif (Uno, 2011). Efektivitas dalam belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar dikarenakan efektivitas belajar yang tinggi akan memberikan hasil belajar yang baik pula.

Pendekatan dalam pembelajaran yang cocok digunakan saat ini untuk meningkatkan hasil belajar yang tinggi salah satunya yaitu dengan pendekatan somatis, auditori, visual, dan intelektual, yang selanjutnya akan disebut dengan SAVI. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Yunissa Rizki Adela, Muchlis dan Bertha Yonata, dalam proses pembelajaran menggunakan SAVI didapati hasil Pendekatan dalam pembelajaran yang cocok digunakan saat ini untuk meningkatkan hasil belajar yang tinggi salah satunya yaitu dengan pendekatan somatis, auditori, visual, dan intelektual, yang selanjutnya akan disebut dengan SAVI. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Yunissa Rizki Adela, Muchlis dan Bertha Yonata, dalam proses pembelajaran menggunakan SAVI didapati hasil belajar dengan gain skor 93,75% yang menunjukkan peserta didik memperoleh kategori belajar tinggi dan 6,25% siswa memperoleh kategori peningkatan hasil belajar sedang. Istilah SAVI sendiri bermakna gerakan tubuh (hands-on, aktivitas fisik) dimana belajar dengan menjalani dan melakukan. Hal tersebut mengartikan bahwasanya belajar harus meliputi mendengarkan, menelaah, bercakap, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambarkan, mendemonstrasikan, memahami menggunakan media, dan alat peraga; dan intelektual yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir (minds on), belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakan melalui bernalar,

menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, menciptakan, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan (Sutyatno, 2009). Menurut salah satu jurnal oleh Wijayanti dan Sungkono kegiatan inti dari pembelajaran yang berbasis SAVI adalah, guru memberikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian siswa diberikan stimulus dengan memberikan masalah melalui media atau alat peraga (visual). Guru membebaskan siswa untuk mencoba mengkonstruksi proses berpikir siswa untuk menyusun hipotesis (intellectual). Guru memfasilitasi siswa untuk berdiskusi secara berkelompok untuk menemukan solusi permasalahan melalui dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar siswa (somatic dan visual). Selanjutnya siswa diminta untuk memaparkan hasil penemuan dari masing-masing kelompok dan mengkondisikan siswa untuk belajar berbicara, mendengar, menyampaikan pendapat, sehingga terjadi komunikasi yang baik (auditori). Empat unsur yang terdapat dalam pendekatan SAVI merupakan hal yang krusial untuk ditempatkan dalam satu aktivitas pembelajaran, sehingga aktivitas tersebut akan menarik minat siswa agar siswa merasa senang dalam pembelajaran dan menjadi tidak membosankan pada suatu mata pelajaran (Umam & Azhar, 2019). Menurut salah satu pemahaman dari istilah SAVI tersebut adalah memahami menggunakan media, hal ini menunjukkan bahwa media merupakan suatu hal yang penting dalam melakukan hal pembelajaran, terutama dalam pendekatan ini. Menurut Yaumi, pentingnya media pembelajaran yang pertama adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran, kedua adalah tuntutan paradigma baru, yang ketiga adalah kebutuhan pasar dan yang terakhir adalah visi pendidikan global. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat menjadi pemicu minat belajar bahkan mampu meningkatkan pencapaian dari pembelajaran (Daryanto dalam Octaviani, Dwijanto, & Ahmadi, 2019). Hal ini didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Arsyad Abd. Gani dan

Saddam yang menyatakan bahwa adanya peran dari media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang berguna sebagai sarana kreasi, inovasi, serta pengembangan diri untuk belajar mandiri yang terarah.

Media pembelajaran yang sangat digunakan oleh generasi saat ini merupakan media berbasis android, dikarenakan pada jaman modern ini smartphone yang menggunakan OS android merupakan hal yang sudah wajib digunakan dalam berbagai hal, salah satunya adalah ketika proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadikan para pengajar terbantu ketika memberikan pemahaman kepada para peserta didik, selain itu juga dapat menarik motivasi para peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Dhani dan Elfi Tasrif (2019), menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android memiliki fungsi praktis dan efektif dalam pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan penjabaran tersebut perlu diajukan studi literatur dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pendekatan Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual (SAVI)”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual)

1. Pengertian SAVI

Pendekatan belajar SAVI merupakan pendekatan dimana dibutuhkan pemanfaatan semua panca indra pada siswa (melakukan sesuatu, mendengarkan, melihat, dan berfikir). Berikut ini adalah cara-cara yang bisa menjadi poin utama pendidik dalam melaksanakan pembelajaran ini. (Huda, 2013)

S : Somatis pembelajaran dengan melakukan

A : Auditori pembelajaran dengan mendengarkan

V : Visual pembelajaran dengan melihat

I : Intelektual pembelajaran dengan berfikir

Berikut ini merupakan pengertian dari somatis, auditori, visual, dan intelektual secara terpisah yang dipaparkan dalam jurnal oleh (M.R.S.Dewi, Murda, & Pudjawan, 2019) :

a. Somatis

Mengajak peserta didik dalam ranah fisik pada proses edukasi seperti berkelompok, mengacungkan tangan, kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan dan juga terlibat langsung dalam pembelajaran.

b. Auditori

Dalam ranah auditori siswa diajak untuk belajar dengan bercakap dan menyimak baik mendengarkan penjelasan guru dan penjelasan temannya. Setelah menyimak, siswa mampu untuk menceritakan kembali apa yang didengarnya.

c. Visual

Belajar menggunakan indera pengelihatn, siswa dapat belajar dengan mengamati gambar ataupun media yang dibawa guru.

d. Intelektual

Pembelajaran dengan melibatkann pemikiran dalam memecahkan permasalahan yang ditemui para peserta didik.

2. Langkah atau Sintaks SAVI

Implementasi pendekatan SAVI dalam pembelajaran memiliki empat tahapan menurut (Sarnoko, Ruminiati,

& Setyosari, 2016), tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Tahap pertama merupakan visualisasi dimana siswa mengamati video pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.
- b. Pada tahap kedua menggunakan auditori yang melibatkan pendengaran para siswa untuk menyimak materi dalam video yang ditampilkan.
- c. Dalam tahap ketiga menggunakan intelektual yakni siswa berkelompok mendiskusikan penugasan yang diberi oleh pendidik dalam video.
- d. Keempat perwakilan dari kelompok mengemukakan hasil diskusi, dimana tahap ini menggunakan unsur somatis.
- e. Tahap kelima, kelompok lain mengkaji kelompok lain yang masuk dalam tahap visualisasi
- f. Pada tahap keenam kembali menggunakan intelektual, kelompok lain menanggapi, mengkritik dan memberi saran pada kelompok lainnya.
- g. Tahap ketujuh, membacakan hasil tanggapan kelompok lain yang melibatkan proses auditori.
- h. Tahap kedelapan, para peserta didik beserta pengajar menyimpulkan materi yang didapat.

3. Kelebihan dan Kekurangan SAVI

- a. Kelebihan pendekatan SAVI
 - 1) Menimbulkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
 - 2) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
 - 3) Mampu membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa.
 - 4) Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui

pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual.

- b. Kekurangan pendekatan SAVI
Pendekatan SAVI juga memiliki kekurangan, yaitu :

- 1) Pendekatan ini sangat menuntut menggunakan guru yang kompeten sehingga dapat mengaplikasikan keempat komponen dalam SAVI secara utuh.
- 2) Penerapan pendekatan ini membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhan.

(Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, 2016)

Untuk menanggulangi kekurangan dari pendekatan SAVI, dilakukan beberapa hal sebagai berikut :

1. Memahami dan menguasai konsep-konsep pendekatan SAVI dan konsep-konsep dari materi yang diajarkan, mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Memilih sekolah standar nasional yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Wina sanjaya, media pembelajaran merupakan segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran

menjadi menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Beberapa tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- b. Untuk mempermudah bagi guru/pendidikan dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik.
- c. Untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
- d. Mendorong keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah:

- 1) Efektif dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Variasi metode pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat bagi setiap subjek pembelajaran menurut Chusni, dkk (2018) adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru
 - 1) Mempermudah penyampaian materi pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan kreatifitas guru dalam memvariasi metode pembelajaran.
 - 3) Dapat menghemat tenaga karena sebagian materi

sudah masuk dimedia yang digunakan.

- 4) Meningkatkan mutu pembelajaran.
- b. Bagi siswa
 - 1) Meningkatkan motivasi belajar.
 - 2) Memudahkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja.
 - 3) Mengatasi keterbatasan bagi siswa yang sulit memahami materi secara verbal.

C. Android

1. Pengertian Android

Android merupakan sistem operasi yang diperuntukkan telpon seluler dari modifikasi linux. Android menyediakan *platform* terbuka yang diperuntukkan para pengembang untuk melahirkan aplikasi agar bisa digunakan di bermacam-macam peranti bergerak. (Edward, 2012)

2. Kelebihan dan Kekurangan Andorid

a. Kelebihan

Kelebihan android dibandingkan dengan *operating system* lain diantara lain adalah :

- 1) *Open source*, sehingga user dapat membangun aplikasi berbasis android.
- 2) *Multitasking*, ponsel yang menggunakan OS android bisa menjalankan bebrapa aplikasi secara bersamaan.
- 3) *Widget*, pada layar utama android terdapat widget yang memudahkan pengguna mengakses aplikasi android.
- 4) *Google play*, para pengguna dapat memiliki aplikasi-aplikasi baik itu *free* atau berbayar.

b. Kekurangan

Kekurangan bagi pengguna android, antara lain :

- a) Koneksi internet
- b) Iklan

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kecakapan dalam pengetahuan atau kemampuan yang dikembangkan melalui mata pelajaran dan ditentukan dengan nilai yang diberikan oleh para pendidik (Sutratinah tritonegoro dalam Rosyid, Mustajab dan Abdullah 2019). Sedangkan menurut Christina Elde Mølstad dan Berit Karseth, mendefinisikan hasil belajar sebagai kompetensi dan keterampilan yang akan dimiliki peserta didik setelah periode pembelajaran. Hasil belajar sendiri diukur melalui penilaian hasil belajar dimana menggunakan istilah tes. Menurut Douglas dalam Subagia & Wiratama (2016) mengartikan tes sebagai cara penilaian psikomotorik, kognitif, atau penampilan seseorang dalam konteks yang sengaja ditentukan.

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Wina Sanjaya (dalam Andi, 2015), indikator hasil belajar merupakan target dari sebuah pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki para peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar. Indikator sendiri adalah parameter suatu tujuan pembelajaran yang tersurat maupun tersirat dalam kompetensi dasar, indikator sendiri menjadi pedoman dalam penilaian pembelajaran. Indikator hasil belajar mencakup tiga unsur, yakni sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik).

Berdasarkan pemahaman tentang indikator hasil belajar, dapat disimpulkan bahwasanya fungsi dari indikator hasil belajar yakni sebagai tolok ukur dalam mendeteksi

pencapaian dari hasil belajar para peserta didik, serta sebagai penanda terhadap perkembangan yang dialami oleh peserta didik.

E. Pengaruh SAVI terhadap Hasil Belajar

Untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar ketika menggunakan pendekatan SAVI dalam proses pembelajaran dapat diketahui dari jurnal yang berjudul “Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN I Sanan Girimarto Wonogiri” dalam penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan Teknik analisis deskriptif. Penelitian ini menghasilkan angka-angka dalam konteks hasil belajar yang terpapar dalam tabel berikut.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar

Siklus	Siswa Tuntas	Presentase (%)
Kondisi Awal	6	42,86
I	10	71,43
II	12	85,71

Dalam tabel tersebut dinyatakan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas pada kondisi awal adalah sebanyak 10 murid dengan prosentase sebesar 42,86%. Pada Siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 71,43%, mengalami peningkatan sebesar 28,57%. Dalam siklus III menunjukkan angka sebesar 85,71% untuk siswa yang tuntas, berdasarkan angka tersebut maka mengalami peningkatan sebesar 14,29%.

Berdasarkan paparan dalam penelitian tersebut dapat diketahui bahwasanya, peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan karean para siswa mampu menangkap isi dari materi yang diberikan pendekatan SAVI berbantuan video pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar pada peserta didik, dalam jurnal tersebut dikatakan bahwasanya perlakuan yang diberikan juga dapat

diperuntukan meningkatkan aktivitas peserta didik.

Hasil tersebut sejalan pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nana Sutarna (2018), dimana hasil belajar para peserta didik meningkat dengan diterapkannya SAVI dalam pembelajaran selain itu juga dapat meningkatkan potensi yang ada pada diri siswa ketika menggunakan seluruh indera para siswa.

F. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pendekatan SAVI

Pengaruh dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis android dengan pendekatan SAVI dapat dilihat dari jurnal yang berjudul “Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, And Intellectual) Dengan Menggunakan Media Education Card Terhadap Pemahaman Siswa” dalam jurnal tersebut menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian tersebut menyatakan bahwasanya penggunaan pendekatan SAVI berbantu *education card* dalam tingkat pemahaman siswa lebih baik daripada siswa yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil tes kelas eksperimen dan kontrol dalam penelitian yang terpapar pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	Pre-test	Post-test
	x ₁	x ₂
Eksperimen	42,1	71,4
Kontrol	45,07	62,7

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan nilai rata-rata pretest dari kelas kontrol sebesar 45,07 dalam dan kelas eksperimen sebanyak 42,1. Nilai rata-rata tahap post test pada kelas eksperimen sebanyak 71,4 sedangkan dalam kelas kontrol sebanyak 62,70. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman siswa dalam kelas eksperimen. Untuk hasil analisis

menggunakan uji t satu pihak untuk nilai post-test didapati nilai t hitung > t tabel yaitu 2,840 > 1,684, dimana hipotesis nol ditolak, yang berarti hipotesis alternatif diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan pendekatan SAVI berbantuan media *Education Card* memiliki pengaruh dalam pemahaman peserta didik.

Selain dari paparan penelitian diatas terdapat juga penelitian oleh Dessy Octaviani, Dwijanto dan Farid Ahmadi yang sejalan dengan hasil penelitian tersebut, pemanfaatan SAVI dan ICT (Informatics and Communication Technology) menjadi satu dapat meningkatkan efektifitas dalam pemahaman para peserta didik dalam penelitian tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil yang signifikan menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif matematika. Penelitian tersebut menggunakan *3D Charts Mobile application* dalam membantu pengaplikasian pendekatan SAVI, kemudian peserta didik dibagi menjadi kelas kontrol (menggunakan pendekatan SAVI tanpa media pembelajaran) dan kelas eksperimen (menggunakan pendekatan SAVI dan media pembelajaran). Setelah pembagian kelas peserta didik diberikan tes dalam konteks matematika kreatif dan hasilnya terlihat dalam tabel berikut.

Tabel 3 Hasil analisis Kemampuan Berpikir Matematika Kreatif

		Mathematics Creative Thinking Skill Indicators (%)			
		1	2	3	4
Eksperimental Group	Initial Data	66	70	69	65
	Final Data	82	81	80	76
Control Group	Initial Data	60	60	62	64
	Final Data	77	72	73	72

Tes yang dilakukan menggunakan indikator: 1) *fluency*, 2) *flexibility*, 3) *originality*, and 4) *elaboration*. Berdasarkan hasil dalam tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang didapat anatara kelas eksperimen an kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan bagi peserta didik. Angka-angka tersebut pula yang menjadi tolak ukur akan efektifitas yang dihasilkan dari pengaruh perilaku yang diterapkan pada peserta didik.

PENUTUPAN

Simpulan

Adapun simpulan dari pemaparan artikel ini anatara lain sebagai berikut:

1. Implementasi pendekatan SAVI dalam proses pembelajaran terbukti memiliki pengaruh dalam hasil belajar siswa.
2. Penerapan media pembelajaran menggunakan pendekatan SAVI dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh dalam tingkat pemahaman belajar pada siswa.

Saran

1. Dalam penggunaan pendekatan SAVI dapat digunakan dalam mata pelajaran yang sesuai.
2. Dapat dilakukan penyesuaian penggunaan media pembelajaran, kaarena tidak semua media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam pendekatan SAVI.

DAFTAR PUSTAKA

- Adela, Y. R., Muchlis, & Yonata, B. (2019). Implementation Of Direct Instruction Learning Model Based Savi To Increase Student Learning Outcomes On Acid Base Material Of Xi Grade Senior High School. *Unesa Journal of Chemical Education*, 9-15.
- Arifin, M. (2019). *pengantar ilmu pendidikan*. guepedia.
- Arsyad Abd, G., & Saddam. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS*, 36-42.
- Dhani, R., & Tasrif, E. (2019). Kajian Keterandalan Penggunaan Media Interaktif Berbasis Mobile. *Jurnal Kapita Selektu Geografi*, 86-96.
- Edward, Y. (2012). *exploring android on your own pc*. yogyakarta: cv.andi offset.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. yogyakarta: pustaka Pelajar.
- Khaidir, C. (2013). Pembelajaran Matematika Dengan Model SAVI Berorientasi PAKEM. *Ta'dib*, 57.
- M.R.S.Dewi, Murda, I. N., & Pudjawan, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditori, Visual dan Intektual) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*.
- Nizwardi Jalinus, A. (2016). *media & sumber pembelajaran*. jakarta: K E N C A N A.
- Octaviani, D., Dwijanto, & Ahmadi, F. (2019). Mathematics Creative Thinking Skill Viewed from the Student Life Skill in SAVI Model Based ICT. *JERE*, 108-115.
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun RPP Tematik Terpadu*. jakarta: Kencana.
- Rosyid, M. Z., Mustajab, & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sari, W., AR, M., & Melvina. (2017). Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, And Intellectual) Dengan Menggunakan Media Education Card Terhadap

Pemahaman Siswa. *JIM Pendidikan Fisika*, 108-113.

Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Iv Sdn I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 1235-1241.

Subagia, I. W., & Wiratama, I. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 39-54.

Sutarna, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPPD*, 119-126.

Sutyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.

Umam, K., & Azhar, E. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual And Intellectual) . *JPMI*, 53-57.

Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

