



Efektivitas Model Pembelajaran Savi (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas V di SDN 2 Bajur

Dinda Ayu Azani^{1*}, Muhammad Sobri², Baiq Yuni Wahyuningsih³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11127>

Received: 25 Maret 2025

Revised: 03 Mei 2025

Accepted: 16 Mei 2025

Abstract: This research is motivated by the low interest in learning of fifth grade students at SDN 2 Bajur in the subject of science. The purpose of the study was to determine the effect of the SAVI model (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) assisted by *Flashcard* media on the interest in learning science of fifth grade students at SDN 2 Bajur. The type of research used was Quasi Experimental type Pretest-Posttest Control Group Design. This study used the entire population of fifth grade students at SDN 2 Bajur totaling 50 students. The sample in this study was class V A (25 students) as the experimental class, and class IV B (25 students) as the control class. The data collection techniques used were questionnaires and observations. The data analysis techniques used in this study were prerequisite tests and independent test tests until the T test. The results of the study showed that the interest in learning science obtained a sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that there is an effectiveness of using the SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) learning model assisted by *Flashcard* media on the interest in learning science in grade V at SDN 2 Bajur in the 2024/2025 academic year.

Keywords: SAVI Learning Model, *Flashcard* Media, Learning Interest, Science

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas V di SDN 2 Bajur pada mata pelajaran IPAS. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* terhadap minat belajar IPAS kelas V di SDN 2 Bajur. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* tipe *Pretest- Posttest Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan seluruh populasi dari kelas V SDN 2 Bajur yang berjumlah 50 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V A (25 siswa) sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV B (25 siswa) sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji *independent sampe T test*. Hasil penelitan menunjukkan bahwa minat belajar IPAS memperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* terhadap minat belajar IPAS kelas V Di SDN 2 Bajur Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Model Pembelajaran SAVI, Media *Flashcard*, Minat Belajar, IPAS

Pendahuluan

Menurut Slameto (2015) minat dapat didefinisikan sebagai sebuah rasa lebih suka atau cenderung tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas berdasarkan keinginan sendiri tanpa ada yang meminta atau memaksa. Minat dalam kegiatan belajar memiliki beberapa peranan penting, seperti meningkatkan konsentrasi atau perhatian, mendatangkan kegembiraan atau perasaan senang, memperkuat kemampuan siswa dalam mengingat, melahirkan sikap belajar yang positif dan konstruktif, dan meminimalisir rasa bosan siswa terhadap pelajaran. Peran penting minat dalam kegiatan belajar merupakan salah satu faktor pendukung dalam berhasil atau tidaknya tujuan suatu pembelajaran yang ingin dicapai. Dewi (2022) dalam penelitiannya mengatakan, minat belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, semakin besar minat belajar yang dimiliki oleh siswa maka semakin besar pula hasil belajar siswa. Namun masih banyak anak yang masih kurang minat belajar dikarenakan pembelajaran yang monoton dan ceramah. Salah satu pelajaran yang kurang diminati yaitu mata pelajaran IPAS.

Menurut Rasa (2021) dalam buku panduan guru IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka. Penggabungan dua mata pelajaran tersebut sangat berguna karena IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak pertanyaan dan tuntutan manusia. Hal itu penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan di sekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya.

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu dalam memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia, mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya (Rasa, 2021). Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai apabila guru dan siswa melakukan kerjasama dengan baik. Sebab dalam pembelajaran di kelas, setiap siswa memiliki kemampuan dalam menyerap materi, gaya belajar, dan minat yang beragam. Tetapi pada saat pembelajaran di sekolah dasar guru masih menyajikan materi yang banyak dan luas serta berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan siswa. Kebanyakan dari peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran IPAS, karena guru belum bisa mendesain pembelajaran IPAS tersebut. Guru masih menggunakan model

pembelajaran yang monoton tidak bervariasi, yaitu model pembelajaran yang hanya terpusat pada guru (model pembelajaran konvensional). Pada pembelajaran konvensional, peserta didik hanya berperan sebagai objek belajar sebaliknya guru berperan aktif di dalam kelas. Pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik cenderung pasif dan sulit untuk menguasai materi (Rahma, 2022). Oleh sebab itu dibutuhkan pembelajaran yang bermakna untuk mempelajari materi IPAS agar para siswa kelak bisa mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Sabtu, 20 Juli 2024 di kelas V SDN 2 Bajur peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Pada saat pembelajaran berlangsung, pada kelas VA terdapat 76% siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Sering kali siswa bermain dengan teman sebangku, ramai sendiri, tidak fokus akan pembelajaran sehingga hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa, sedangkan pada kelas siswa kelas VB sebanyak 71% siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan sehingga berdampak pada minat belajar siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kelas VB tertarik dan senang saat mengikuti pembelajaran. Wulandari (2022) mengatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan guru, kurangnya antusiasme siswa dalam belajar, dan kurangnya rasa ingin tahu. Selain itu, dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan pendekatan *Teacher Center Learning* (TCL) dimana pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi dengan ceramah pada saat pembelajaran kemudian siswa akan disuruh mendengarkan ceramah sambil membuat catatan. Hal yang membuat kurangnya minat belajar siswa juga karena minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil pengamatan tersebut didukung dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V.

Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas V, didapatkan hasil bahwa pada proses pembelajaran di kelas V khususnya pada mata pelajaran IPAS, guru dominan menggunakan metode ceramah bahkan tidak menggunakan metode dan model pembelajaran sama sekali. Guru belum mencoba mempergunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran di kelas, guru juga hanya menggunakan media pembelajaran seadanya yang ada di lingkungan sekolah seperti kardus untuk memanfaatkan sampah. Selain itu wawancara yang dilakukan terhadap sebagian siswa, memperoleh hasil bahwa saat pembelajaran

berlangsung terasa membosankan. Sebab mereka hanya duduk diam di bangku dan mendengarkan penjelasan guru, tidak ada aktivitas yang dapat membangkitkan minat dan semangat siswa dalam belajar IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti di atas, kegiatan pembelajaran seharusnya tidak lagi didominasi oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Saat ini pembelajaran dengan pendekatan (*Student Center Learning*) SCL harus selalu diterapkan. Guru harus memiliki inovasi dan kreativitas dalam memilih model pembelajaran serta media pembelajaran yang menarik, agar siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang membangkitkan semangat siswa untuk melakukan aktivitas belajar seperti menerapkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard*.

Menurut Sutarna (2023) Model pembelajaran SAVI merupakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai gaya belajar, yaitu *Somatic* (gerak), *Auditory* (pendengaran), *Visualization* (penglihatan), dan *Intellectually* (pemikiran). Pendekatan ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, minat belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Irmadurisa (2022), salah satu pentingnya media pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik untuk menumbuhkan rasa semangat dalam proses pembelajaran sehingga dapat lebih focus dalam menerima penjelasan materi dari guru. Media yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran SAVI adalah *Flashcard*. *Flashcard* merupakan alat bantu belajar yang sederhana namun efektif. *Flashcard* dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik (JMSer, 2023). Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok, sehingga fleksibilitas dalam belajar dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat wulandari, dkk (2020) yang mengatakan bahwa model SAVI berbantuan media *Flashcard* efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa di SDN 137 Palembang.

Penelitian mengenai model pembelajaran SAVI telah banyak dilakukan sebelumnya, terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa pada berbagai mata pelajaran seperti IPA, IPS, maupun Bahasa Indonesia. Selain itu, media

pembelajaran *Flashcard* juga telah digunakan secara luas sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan motivasi belajar siswa, terutama pada pembelajaran bahasa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya menekankan pada penggunaan model SAVI secara umum tanpa dikombinasikan dengan media pembelajaran visual seperti *Flashcard*, atau sebaliknya, hanya berfokus pada penggunaan media *Flashcard* tanpa integrasi dengan model pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Penelitian terdahulu umumnya menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar dari sisi kognitif siswa, sementara aspek afektif seperti minat belajar masih jarang dikaji secara mendalam, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS. Padahal, IPAS sebagai mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang memadukan IPA dan IPS, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan hal diatas, maka penelitian memiliki kebaruan dalam penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Flashcard* secara terpadu dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini tidak hanya menyoroti aspek hasil belajar, tetapi secara khusus bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang selama ini masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan di SDN 2 Bajur dengan subjek siswa kelas V, yang memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar yang spesifik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berpendapat bahwa penggunaan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Melalui Penerapan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* dalam pembelajaran maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* di kelas V pada pelajaran IPAS, dengan mengangkat judul “Efektivitas Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Berbantuan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas V di SDN 2 Bajur”.

Metode

Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design*, dengan tipe *pretest-posttest*

nonequivalent control group design. Penelitian ini menggunakan seluruh populasi dari kelas V SDN 2 Bajur yang berjumlah 50 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V A (25 siswa) sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV B (25 siswa) sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu angket dan observasi. Instrumen penelitian berupa angket dengan 20 pernyataan dan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis menggunakan uji *indipenden sample t test*.

Hasil dan Pembahasan

Tahap awal pelaksanaan penelitian adalah memberikan angket *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berupa pernyataan sebanyak 20 pernyataan. Data *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk mengetahui minat belajar IPAS siswa sebelum dilakukan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Data yang diperoleh akan dianalisis dari segi normalitas, homogenitas jika datanya normal dan uji hipotesis pada kedua kelas.

Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*), yaitu penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Visualization Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* kepada kelompok eksperimen sebanyak tiga kali pertemuan. Ketika pembelajaran IPAS berlangsung, guru kelas V A sebagai observer mengamati keterlaksanaan pembelajaran apakah sudah terlaksana sesuai dengan sintaksnya atau tidak dengan mengisi lembar observasi keterlaksanaan model SAVI (*Somatic Auditory Visualization Intellectually*) berbantuan media *Flashcard*. Pembelajaran dengan SAVI (*Somatic Auditory Visualization Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* dilaksanakan pada jam pertama, sedangkan pada kelas kontrol dilaksanakan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) pada jam kedua dengan guru kelas V B yang bertindak sebagai observer.

Tahap akhir pelaksanaan penelitian adalah memberikan soal *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan maksud untuk mengetahui minat belajar IPAS siswa setelah diberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas tersebut. Data yang diperoleh dari *posttest* akan dianalisis dari segi normalitas, kemudian uji homogenitas jika data normal, dan uji hipotesis pada kedua kelas.

Keterlaksanaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* telah terlaksana dengan

skor akhir 81,66% pada pertemuan 1, pada pertemuan ini siswa masih belum memahami konsep belajar dengan model SAVI dan media *flashcard* dikarenakan belajar menggunakan model dan media yang baru akan tetapi dapat di selesaikan pada pertemuan 2. Pada pertemuan 2 skor 86,66%, pada pertemuan ini siswa sudah mulai memahami konsep belajar dengan model SAVI dan media *flashcard* siswa mulai antusias pada pembelajaran karena media yang digunakan berupa game, kuis, dan aktivitas kelompok untuk membuat suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Dan skor 96,66% pada pertemuan 3 ini siswa sudah memahami dan sangat antusias pada pembelajaran dengan model SAVI dan media *flashcard* yang diberikan sehingga kelas menjadi lebih aktif dibandingkan pertemuan 1 dan 2.

Proses pembelajaran yang diterapkan telah terlaksana dengan sangat baik sesuai dengan sintaks model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard*. Keterlaksanaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* berada dalam kategori "sangat baik" disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa yang punya rasa penasaran tinggi cenderung lebih tertarik belajar menggunakan media dan dorongan dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan (misalnya ingin berprestasi atau memahami materi). Pada pertemuan 2 dan 3, guru dan siswa telah memperoleh pengalaman sebelumnya pada pertemuan 1 dengan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard*. Oleh sebab itu siswa menjadi terbiasa dan mampu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terkait konsep model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard*, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif mengikuti pembelajaran pada pertemuan 2 dan 3.

Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 52,60 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 74, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 49,56 dengan nilai terendah 37 dan nilai tertinggi 64. Adapun data hasil *pretest* dan *post test* pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1 Data Nilai Pre-test Post-test

	Descriptive Statistics					
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	25	34	40	74	52,60	8,446
Posttest Eksperimen	25	16	64	80	72,40	3,606
Pretest Kontrol	25	27	37	64	49,56	6,959

Posttest	25	17	60	77	66,04	4,411
Kontrol						

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 52,60 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 74, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 49,56 dengan nilai terendah 37 dan nilai tertinggi 64. Apabila dibuat selisih, maka selisih nilai rata-rata kedua kelas adalah 3,04. Artinya terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen lebih tinggi dibanding nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol. Namun secara jelas untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua kelas tersebut, perlu dilakukannya uji statistik perbedaan rata-rata dua sampel bebas dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

Selanjutnya uji normalitas dihitung menggunakan bantuan program SPSS 26.0 for windows dengan rumus *Shapiro Wilk* untuk mengetahui apakah hasil *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak normal. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansinya $> 0,05$. Apabila data berdistribusi normal dapat dilakukan tahap uji prasyarat selanjutnya. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Test of Normality				
		Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.
Pretest	Eksperimen	0,955	25	0,319
	Kontrol	0,975	25	0,763
Posttest	Eksperimen	0,932	25	0,096
	Kontrol	0,926	25	0,070

Berdasarkan hasil analisis Tabel 2 dapat diketahui bahwa data *pretest-posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal sebab nilai signifikan data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok lebih besar dari nilai taraf signifikansi 0,05. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* 0,319 dan 0,763 sedangkan nilai *posttest* 0,096 dan 0,070. Dengan demikian data sampel dalam penelitian ini baik dan layak digunakan dan memenuhi asumsi normalitas. Data yang dianggap memiliki distribusi normal dalam analisis statistik menunjukkan bahwa data memiliki distribusi probabilitas yang mengikuti kurva normal, yang artinya data cenderung tersebar secara simetris di sekitar nilai rata-rata. Jika data sudah dikatakan normal maka memungkinkan untuk menggunakan beberapa metode statistik parametrik,

misalnya uji t.

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data minat belajar IPAS (*posttest*) siswa homogen atau tidak homogen dengan bantuan program SPSS 26.0 for windows menggunakan rumus *Levene's Test*. Pengambilan keputusan data homogen dan tidak adalah dengan membandingkan nilai signifikansi pada bagian *Based on Mean* dengan nilai signifikansi 0,05, jika nilai signifikansi $> 0,05$ data dikatakan homogen dan nilai signifikansi $< 0,05$ data dikatakan tidak homogen. Hasil analisis uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar IPAS	Based on Mean	3,230	1	48	0,079
	Based on Median	2,754	1	48	0,104
	Based on Median and with adjusted Df	2,754	1	47,943	0,104
	Based on trimmed Mean	3,389	1	48	0,072

Berdasarkan hasil analisis Tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,079. Data tersebut dikatakan homogen karena 0,079 lebih tinggi dari nilai signifikansi 0,05. Dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam minat belajar *posttest* tidak signifikan secara statistik. artinya kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variabilitas kemampuan sama, yang menandakan bahwa kedua kelompok minat belajar *posttest* nya serupa. Oleh karena variabilitas kedua kelompok yang sama tersebut, dapat menjadi bukti bahwa perbedaan yang ditemukan merupakan penyebab dari perlakuan yang diberikan.

Selanjutnya uji *Independent sample t Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji *independent sample t test* dengan bantuan program SPSS 26.0 for windows menggunakan data *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* dengan data *posttest* kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*). Hasil analisis uji *independent sample t test* berupa *Group Statistic* dan *Independent Sample t Test* yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variance s		t-test for Equality of Means						
				F	Sig.	T	D f	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
		Lower	Upper							
Minat belajar r	Equal variance s assumed	3,23	0,07	5,58	48	0,000	6,36	1,139	4,069	8,651
	Equal variance snot assumed			5,58	46,173	0,000	6,36	1,139	4,067	8,653

Berdasarkan hasil analisis Tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) nya adalah 0,000 dengan demikian nilai signifikansi $< 0,05$ maka secara statistik dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat belajar IPAS siswa kelas V antara yang melaksanakan pembelajaran dengan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* dengan model SAVI tanpa media.

Berdasarkan hasil analisis dari uji hipotesis memperoleh hasil bahwa minat belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran pada kelas eksperimen menerapkan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* dimana siswa dapat meningkatkan konsentrasi dengan fokus karna bantuan media *Flashcard* sehingga siswa yang berprestasi rendah juga akan ikut terlibat aktif, bekerjasama, dan semua siswa ikut berpartisipasi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Berbeda dengan kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) dimana kontribusi siswa berprestasi rendah menjadi kurang yang mengakibatkan siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena anggota yang pandai lebih dominan. Dengan demikian kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata oleh kelas eksperimen pada *pretest* nya sebesar 52,60 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-

rata *pretest* sebesar 49,56. Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran yang disusun menggunakan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran yang disusun menggunakan model pembelajaran SAVI tanpa bantuan media *Flashcard* diperoleh hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 72,40 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 66,04. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol. Selain itu, nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 80 dan terendahnya 64. Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi 77 dan terendah 60. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini dimungkinkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada kedua kelas tersebut.

Setelah diketahui adanya perbedaan minat belajar dari masing-masing kelas, kemudian hasil uji normalitas menggunakan bantuan SPSS 26.0 for windows yang dapat dilihat pada (Tabel 4.2) yang menghasilkan data berdistribusi normal yang artinya data cenderung tersebar secara simetris. Jika data berdistribusi normal maka memungkinkan untuk uji parametrik menggunakan uji-T.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan bantuan SPSS 26.0 for windows. Pada uji homogenitas *posttest* kedua kelas, hasil yang diperoleh adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol mengindikasikan tingkat homogenitas yang sama. Hal ini dapat dilihat pada nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,079 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen yang artinya kedua kelas tersebut memiliki tingkat variabilitas yang sama dalam minat belajar (*posttest*). Apabila data dianggap homogen maka data ini memenuhi syarat yang diperlukan untuk menguji hipotesis.

Data yang sudah normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS 26.0 for windows dengan rumus *independent sample t test* (Tabel 4.5) diperoleh nilai sig. (2-tailed) nya adalah $0,000 < 0,05$. Artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka terlibat langsung

secara aktif dalam pembelajaran dan mampu mengaplikasikannya dalam segala kondisi, sehingga siswa dapat mengingat materi pelajaran lebih lama (Wahab, 2021).

Sedangkan pada penelitian sebelumnya menurut Wulandari (2022), model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* secara langsung mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong siswa untuk belajar tidak hanya melalui mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dengan melakukan berbagai aktivitas fisik, visualisasi informasi, serta berpikir kritis secara intelektual. Dalam penerapannya, siswa dilibatkan secara penuh melalui penggunaan media *Flashcard* yang berisi gambar, simbol, atau kata kunci yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPAS. Keterlibatan siswa terlihat jelas saat mereka berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, seperti mengangkat *Flashcard* yang berisi jawaban, mencocokkan kartu dengan gambar atau istilah yang sesuai, serta mendiskusikan informasi yang tertera di kartu bersama teman-teman sekelompok mereka. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya melibatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mengaktifkan aspek afektif dan psikomotorik mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Wulandari (2022) menyatakan dengan adanya bantuan media *Flashcard*, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa tampak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan juga berperan sebagai subjek yang aktif dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Mereka terlihat bersemangat saat menjawab pertanyaan, berkompetisi secara sehat dalam permainan berbantuan *Flashcard*, serta aktif bertanya dan memberikan pendapat selama diskusi berlangsung. Kegiatan ini secara langsung meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Flashcard* yang menarik secara visual membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam materi IPAS, seperti struktur bumi, perubahan permukaan bumi, dan lingkungan hidup. Visualisasi yang ditawarkan oleh *Flashcard* juga memperkuat daya ingat siswa karena mereka dapat melihat langsung representasi visual dari konsep yang sedang dipelajari. Dengan demikian, model pembelajaran SAVI berbantuan media *Flashcard* tidak hanya memfasilitasi gaya belajar yang beragam tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan menumbuhkan rasa percaya diri

siswa dalam mengungkapkan ide dan menyelesaikan tugas secara mandiri maupun kelompok. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan seperti ini efektif dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran IPAS berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2022), dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa model SAVI berbantuan media *Flashcard* efektif Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 137 Palembang.

Kombinasi antara model pembelajaran SAVI dengan media *Flashcard* tidak hanya meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kegembiraan selama belajar. Proses belajar yang melibatkan pengalaman fisik, visual, dan intelektual secara langsung memotivasi siswa untuk lebih aktif, sehingga meningkatkan *minat belajar* mereka terhadap mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Flashcard* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Shoimin, 2014). Menurut Fitriya (2020), model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* memiliki kelebihan mampu meningkatkan minat belajar, meningkatkan partisipasi dan kerjasama siswa untuk menyelesaikan tugas bersama. Model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui seluruh indra dan permainan kartu.

Sejalan dengan pendapat Dewi (2020) bahwa model pembelajaran SAVI mampu membangkitkan kecerdasan terpadu yang dimiliki peserta didik secara penuh melalui penggabungan gerakan fisik dengan aktivitas intelektualnya sehingga peserta didik tidak akan mudah lupa dengan informasi yang didapat karena peserta didik membangun sendiri pengetahuannya. Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* dapat membantu siswa secara aktif untuk bekerjasama, berfikir kritis, dan memanfaatkan seluruh indra untuk belajar dengan bantuan media *Flashcard*. Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen memperoleh hasil yang signifikan, baik itu sebelum maupun sesudah pembelajaran menggunakan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard*. Selain itu karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain menjadikan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* cocok diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang

dikemukakan oleh Fitriyana (2020), pembelajaran berbasis aktivitas multisensori dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Model SAVI mengaktifkan berbagai modalitas belajar, seperti gerakan tubuh, pendengaran, visualisasi, dan pemikiran intelektual, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

Selain itu, penelitian Wulandari (2022) mengatakan bahwa model SAVI berbantuan media *Flashcard* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di SDN 137 Palembang. Model pembelajaran SAVI menekankan keterlibatan aktif seluruh potensi inderawi siswa melalui kegiatan fisik (*Somatic*), pendengaran (*Auditory*), penglihatan (*Visualization*), dan pemikiran intelektual (*Intellectually*). Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung membutuhkan pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas yang mengintegrasikan berbagai gaya belajar tersebut, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, merasa lebih tertarik, dan terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Hasil ini mendukung temuan bahwa penggunaan model SAVI berbantuan *Flashcard* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Umroh (2019), yang menemukan bahwa penggunaan media *Flashcard* dalam meningkatkan minat belajar karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran turut memberikan kontribusi penting sebagai alat bantu visual yang menarik dan mudah digunakan. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Kombinasi antara model SAVI dan media *Flashcard* terbukti meningkatkan fokus, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS, yang sebelumnya cenderung bersifat abstrak dan sulit dipahami.

Oleh karena itu, hasil penelitian yang dilakukan serta diperkuat dengan teori dan temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V di SDN 2 Bajur. Dengan kata lain, penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media *Flashcard* terbukti secara empiris mampu meningkatkan minat

belajar siswa secara signifikan karena model dan media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kolaborasi, dan kepercayaan diri mereka dalam proses pembelajaran. Sehingga dipilihlah perpaduan antara model SAVI dan media *Flashcard* yang secara signifikan terbukti mampu menunjang minat belajar siswa.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran SAVI berbantuan media *Flashcard*. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil minat belajar IPAS siswa kelas eksperimen (model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard*) memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 72,40. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol (model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*)) sebesar 66,04. Pada pengujian *Independent Sample t Test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas yang signifikan penggunaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V di SDN 2 Bajur Tahun Ajaran 2024/2025.

Penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media *Flashcard* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa, mendorong siswa untuk lebih aktif secara fisik, terlibat secara pendengaran dan visual, serta mengolah informasi secara intelektual. Penggunaan media *Flashcard* sebagai alat bantu visual membantu mendukung pemahaman dan menjaga fokus siswa selama proses pembelajaran. Implikasi ini menunjukkan bahwa model SAVI berbantuan media sederhana namun menarik seperti *flashcard* dapat menjadi alternatif inovatif dalam menyikapi tantangan pembelajaran di kelas, terutama dalam menumbuhkan minat belajar siswa sejak dini.

Referensi

- Abdul Wahab, D. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zain.
- Angga, P. D., Makki, M., Putra, G. P., & Indraswati, D. (2023). *Pregi (Program Edukasi Gizi dan Aktivitas Fisik): Peningkatan pemahaman*

- perilaku hidup sehat melalui gizi seimbang dan aktivitas fisik bagi anak sekolah dasar di Kota Mataram. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(2), 111-125.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Ayu Triyana Yulanita Rara Dewi. (2020). Pengaruh model pembelajaran (SAVI) berbantuan multimedia terhadap kompetensi pengetahuan IPA. *Journal Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 41-49.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Analisis buku IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka ditinjau dari miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523-534.
- Febriyanto. (2019). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 110.
- Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media flashcard untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 13-27.
- Gusparinda, W., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2023). Analisis nilai karakter pada buku siswa kelas IV tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku pada muatan SBDP. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 125-129.
- Indriyani, Ahied, M., & Rosidi, I. (2020). Penerapan model pembelajaran double loop problem solving (DLPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi bencana alam. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 8-19.
- Irmadurisa, A., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di sekolah dasar. *Elementary Journal*, 5(2), 55-63.
- Marwan, Konadi, W., Kamaruddin, Sufi, I., & Akmal, Y. (2023). Analisis jalur dan aplikasi SPSS versi 25. CV. Merdeka Kreasi Group.
- Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2019). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap keterampilan membaca muatan materi bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 128-132.
- Nurhayati, N., & Sutarna, N. (2023). Penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization dan Intellectually) untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Manggari. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), 13-20.
- Nurhayati, N., & Sutarna, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization dan Intellectually) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Manggari. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), 13-20.
- Rahma, L. N. (2022). Pengembangan Modul Materi Kegiatan Ekonomi di Sekitarku Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Rahma, U. (2022). Pengembangan assessment untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. *JPai*, 3(1), 459-471.
- Rasa, A. A. (2021). Buku panduan guru IPAS. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
- Saputri Sisca. (2020). Pengenalan flashcard sebagai media untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*, 2(1), 58.
- Shoimin, A. (2014). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (Ke-2 Ed., M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (Ed)). Alfabeta.
- Umroh Ida. (2019). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap pembelajaran kosa kata bahasa Arab (Studi eksperimen terhadap siswa kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 6(1), 46-47.
- Wulandari, I., Heldayani, E., & Fakhrudin, A. (2022). Efektivitas model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) berbasis media flashcard terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SDN 137 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 567-578.
- Yulistia, L., & Dewi, R. R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Muhammadiyah Durian Sebatang. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 148-157.
- Zain, M. I., & Rahmatih, A. N. (2024). Nilai-nilai pendidikan karakter pada cerita rakyat Sasak Cupak Gerantang. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1).