



## KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR TARI APUSE

Hajijah Anggriyani✉, Atip Nurharini

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Oktober 2021**

Disetujui **November 2021**

Dipublikasikan **Desember 2021**

*Keywords:*

creation dance;  
effectiveness;  
flashcard media;  
SAVI

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi belum diterapkannya model pembelajaran SAVI, media pembelajaran kurang dikembangkan, dan kurang optimalnya praktik dalam pembelajaran tari kreasi Apuse. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran SAVI berbantuan media flashcard pada siswa kelas IV. Jenis penelitian ini merupakan *Quasi Experimental Design* dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Gugus Melati, Kota Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis hipotesis menggunakan; (1) uji perbedaan rata-rata (uji t pihak kanan); (2) uji *N-Gain*. Hasil uji hipotesis (1) uji perbedaan dua rata-rata pada hasil belajar  $t_{hitung} 2,91 > t_{tabel} 1,66$  menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. (2) hasil *N-Gain* pada hasil belajar kognitif kelas eksperimen sebesar 0,47 kriteria sedang dan kelas kontrol 0,36 kriteria sedang, sedangkan pada hasil belajar keterampilan kelas eksperimen sebesar 0,36 kriteria sedang dan kelas kontrol 0,35 kriteria sedang. Kesimpulannya model pembelajaran SAVI berbantuan media flashcard efektif meningkatkan hasil belajar tari kreasi Apuse.

### Abstract

The background of this research is that the SAVI learning model has not been applied, the learning media is underdeveloped, and the practice is not optimal in learning the dance creations of Apuse. This study aims to determine the effectiveness of the SAVI learning model assisted by flashcard media in grade IV students. This type of research is a *Quasi Experimental Design* with the research subjects of fourth grade students of SDN Gugus Melati, Semarang City. Data collection techniques using tests, interviews, and documentation. Hypothesis analysis using; (1) average difference test (right side t test); (2) *N-Gain* test. Hypothesis test results (1) the two mean difference test on learning outcomes  $t_{count} 2.91 > t_{table} 1.66$  shows that the average learning outcomes of the experimental class are higher than the control class. (2) the *N-Gain* results on the cognitive learning outcomes of the experimental class were 0.47 moderate criteria and the control class was 0.36 moderate criteria, while the experimental class skills learning outcomes were 0.36 moderate criteria and 0.35 moderate criteria for the control class. In conclusion, the SAVI learning model assisted by flashcard media is effective in improving the learning outcomes of Apuse's creations.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Ngotet, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang  
E-mail: [hajijahang@gmail.com](mailto:hajijahang@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak seluruh warga negara. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan setinggi-tingginya. Dengan pendidikan, pola pikir masyarakat lebih tertata dan negara menjadi maju. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 pasal 3 (2003) menyebutkan bahwa pendidikan dasar wajib diikuti oleh seluruh warga Negara Indonesia. Dengan mewajibkan warga negara mengikuti pendidikan dasar maka tujuan pendidikan tercapai. Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan, membentuk watak, mencerdaskan peradaban dan kehidupan bangsa, agar mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional dapat diimplementasikan dalam seni budaya dan prakarya. Seni budaya dan prakarya sebagai sarana meningkatkan rasa cinta tanah air dan mengembangkan kemampuan manusia dalam berkarya. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 (2013) tentang Standart Nasional Pendidikan menyatakan bahwa Pendidikan seni budaya dan keterampilan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan.

Seni budaya dan prakarya menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan berinovasi. Dengan adanya seni budaya dan prakarya, siswa akan lebih memahami, mengenali kesenian, budaya Indonesia sekaligus mampu menciptakan karya-karya dalam mengoptimalkan potensi keterampilan yang dimiliki setiap siswa sesuai dengan tujuan kurikulum 2013. Menurut

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 (2020) tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyatakan bahwa tujuan diterapkan kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai warga negara beriman, kreatif, produktif, inovatif dan afektif serta dapat berkontribusi dikehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban negara. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran interaktif dan inspiratif merupakan tujuan dari kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum digunakan Indonesia. Pembelajaran di kurikulum 2013 tidak lagi berpusat pada guru, namun berpusat pada siswa.

Observasi lapangan dilakukan di SDN Gugus Melati Kota Semarang menunjukkan pelaksanaan muatan pelajaran tari kreasi Apuse, guru belum menerapkan model pembelajaran melibatkan seluruh indra milik siswa seperti model pembelajaran SAVI. Selain itu penggunaan media pembelajaran belum variatif hanya menggunakan media konvensional. Belum ada variasi penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran tari kreasi Apuse di SDN Gugus Melati Kota Semarang, media pembelajaran dengan bentuk permainan belum diterapkan, seperti media pembelajaran *Flashcard*. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif, kurangnya aktivitas siswa dalam memaksimalkan penggunaan seluruh indra miliknya, keterampilan siswa menciptakan tarian menjadi kurang, sedangkan kurikulum saat ini digunakan adalah kurikulum 2013 seharusnya menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut merupakan data hasil belajar siswa di SDN Gugus Melati Kota Semarang:

**Tabel 1.1** Hasil Belajar Tari Kreasi Apuse SDN Gugus Melati

No.	Sekolah	KKM	Jumlah Siswa Diatas KKM	Jumlah Siswa Dibawah KKM
1	SDN Kalipancur 02	70	15 (44,1%)	19 (55,9%)
2	SDN Purwoyoso 03	75	16 (42,1%)	22 (57,9%)
3	SDN Purwoyoso 04	70	15 (42,9%)	20 (57,1%)

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran tari kreasi Apuse, terutama mengenai model pembelajaran dan media pembelajaran. Serta perlu adanya praktik tari kreasi Apuse. Oleh karena itu peneliti akan menganalisis beberapa macam model pembelajaran inovatif yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flashcard*.

Penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian ini yaitu penelitian tentang model pembelajaran SAVI yang dilakukan oleh Adi & Slameto (2017) dengan judul "*Efektivitas Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Siswa*". Pada penelitian tersebut tertulis bahwa model pembelajaran SAVI efektif diterapkan terhadap mata pelajaran Matematika pada kelas 5 SD, dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Dilihat dari hasil belajar Matematika siswa kelas 5 SDN Salatiga 12 dan SDN Salatiga 02 Semester II Tahun Ajaran 2016/2017. Terbukti melalui hasil uji *independent*

*sample t-test* dengan bantuan program atau *software* SPSS 16.0 yang menunjukkan hasil bahwa nilai *t-test* sebesar 6,969 dengan probabilitas signifikan 0,000 atau ( $0,00 < 0,05$ ) artinya nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Maulaholo & Haryudo (2015) model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Shoimin (2017) model pembelajaran SAVI memaksimalkan pemanfaatan semua alat indra milik siswa.

Selanjutnya, penelitian tentang media *Flashcard* dilakukan oleh Komalasari (2016) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Math Terhadap Hasil Belajar Matematika*". Pada penelitian tersebut bahwa penggunaan media *flashcard math* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut dapat diukur dari uji perbedaan rerata untuk dua kelompok sampel. Diperoleh nilai hitung > tabel yaitu  $2,8581 > 2,0017$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak, artinya rata-rata nilai peserta didik yang kegiatan pembelajaran matematikanya menggunakan media *flashcard math* signifikan lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai peserta didik yang pembelajaran matematikanya menggunakan media konvensional. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ulwiya & Sukidi (2018) hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

Berdasarkan ulasan latar belakang di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar tari kreasi Apuse siswa kelas IV SDN Gugus Melati Kota Semarang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* dimana penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih secara random. Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut (Sugiyono, 2015:116).

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2
O3		O4

**Gambar 1** Bentuk *Nonequivalent Control Group Design*

Populasi penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Gugus Melati Kota Semarang tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 3 kelas berjumlah 107 siswa. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling*, maka terpilih kelas IV SDN Purwoyoso 03 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 38 siswa menerapkan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flashcard* dan kelas IV SDN Purwoyoso 04 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 35 siswa dengan pembelajaran tanpa diberi perlakuan/*treatment*. Variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu (1) variabel bebas meliputi model pembelajaran SAVI berbantuan media *flashcard*, (2) variabel terikat yaitu hasil belajar tari kreasi Apuse.

Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu: (1) Wawancara digunakan untuk melakukan studi pendahuluan agar menemukan permasalahan yang harus diteliti, (2) Observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan pembelajaran secara langsung, (3) Dokumentasi diperoleh untuk memperoleh data nama siswa, daftar nilai siswa, foto kegiatan pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kontrol. (4) Tes digunakan

untuk mengambil data hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas sebelum dan setelah menerima perlakuan dengan model pembelajaran yang berbeda dan dilakukan secara *online*. Sebelum instrument soal digunakan dilakukan uji coba agar instrument yang digunakan valid dan reliabel untuk pengambilan data.

Analisis data untuk mengetahui perbedaan rata-rata dengan rumus *polled varians* sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad \text{dengan}$$

$$s^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \quad (\text{Sudjana, 2005:239})$$

Sedangkan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji *n-gain* dari hasil *pretest* dan *posttest*.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{SkorPostes} - \text{SkorPretes}}{\text{SMI} - \text{SkorPretes}} \quad (\text{Lestari dan}$$

Yudhanegara, 2017:235)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal yang akan dikaji dalam penelitian ini meliputi: (1) Uji perbedaan rata-rata, (2) Uji *N-Gain*.

### Uji perbedaan rata-rata

**Tabel 2** Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata

Nilai	Kelas	n	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Kriteria
Akhir	Eksperimen	38	2,91	1,66	H <sub>0</sub> ditolak
	Kontrol	35			

Berdasarkan data tersebut menunjukkan pada nilai akhir diperoleh t<sub>hitung</sub> 2,91 > t<sub>tabel</sub> 1,66 maka H<sub>0</sub> ditolak. Perolehan uji perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar

pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

### Uji N-Gain

**Tabel 3** Hasil Uji N-Gain

Nilai	Kelas	Rata-rata skor		Rata-rata N-Gain	Kriteria
		<i>pretes</i> <i>t</i>	<i>posttes</i> <i>t</i>		
Kognitif	Eksperi men	73,16	85,66	0,47	Sedang
	Kontrol	65,29	77,71	0,36	Sedang
Keteram pilan	Eksperi men	55,13	71,18	0,36	Sedang
	Kontrol	59,86	73,71	0,35	Sedang

Tabel diatas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada nilai kognitif dan psikomotor kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *n-gain* nilai kognitif kelas eksperimen sebesar 0,47 dengan kriteria sedang dan rata-rata *n-gain* kognitif kelas kontrol sebesar 0,36 dengan kriteria sedang. Sedangkan rata-rata *n-gain* nilai keterampilan kelas eksperimen 0,36 dengan kriteria sedang dan rata-rata *n-gain* nilai keterampilan kelas kontrol 0,35 dengan kriteria sedang. Perolehan nilai rata-rata *n-gain* kognitif dan keterampilan pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata N-Gain kelas kontrol.

### PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flashcard* pada kelas eksperimen efektif terhadap hasil belajar tari kreasi Apuse. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji perbedaan rata-rata dan uji *n-gain*.

Pada uji perbedaan rata-rata menunjukkan hasil belajar nilai akhir kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu peningkatan hasil nilai akhir

*pretest* ke *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol.

Hal tersebut juga ditunjukkan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Farokhah, Arisetyawan & Jupri (2017) dengan judul *The Effect Of Ethnomathematics-Based SAVI (Somatic, Auditory, Visualizati, Intellectually) Approach On Mathematical Communication Skill On Geometry In Elementary School* dengan hasil penelitian pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Didukung pula penelitian yang dilakukan oleh Dapa, Muchtar & Syahrial (2019) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan semua elemen SAVI akan mejadi efektif dan menarik. Hasil penelitian Nisa, Ansori & Hartati (2016) terdapat keefektifan penerapan model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar siswa. Desvitasari & Fatimah (2019) kelas yang menerapkan model pembelajaran SAVI lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Selain itu, penelitian yang dilakukan Angraeni, Andriani & Ad (2019) dengan judul *Effect of Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Method with Audio Visual Media for Students' Critical Thinking Ability* menunjukkan pembelajaran menggunakan media *flashcard* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian menurut Ardiyanti, Usman & Bandu (2018) menunjukkan media *flashcard* meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, Listyarini & Huda (2019) menunjukkan kelas yang menggunakan media *flashcard* mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi.

Sesuai dengan teori dan kegiatan pembelajaran tersebut, hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flashcard* efektif diterapkan

untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber referensi serta mendukung teori pada penelitian selanjutnya yang akan mengkaji tentang keefektifan model pembelajaran SAVI berbantuan media *flashcard*.

## SIMPULAN

Model pembelajaran SAVI berbantuan media *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran tari kreasi Apuse pada siswa kelas IV SDN Gugus Melati. Hal ini dibuktikan dengan uji perbedaan rata-rata nilai akhir diperoleh  $t_{hitung} = 2,91$  dan  $t_{tabel} = 1,66$ . Sehingga rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Didukung rata-rata uji *n-gain* pada kelas eksperimen pada nilai kognitif dan keterampilan lebih besar dibanding rata-rata *n-gain* kelas kontrol.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi dan Slameto. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Siswa', (2010).
- Anggraeni, R., Andriani, S. & Ad, Y. (2019). *Effect of Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Method with Audio Visual Media for Students Critical Thinking Ability*. 2(1), pp. 31–33.
- Anggraini, R. D., Listyarini, I. & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *Internasional Journal of Elementary Educati*, 3 (1), pp.35–40
- Ardiyanti, A., Usman, M. & Bandu, I. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6, pp. 176–186.
- Dapa, A. N., Muchtar, H. & Syahrial, Z. (2019). *SAVI Learning Model for Students with Reading Difficulties*. *ICTVET*, 299(Ictvet 2018), pp. 355–358.
- Desvitasari, T. and Fatimah, M. (2019). Keefektifan Model Savi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA SDN Lawatan 01 Kabupaten Tegal. *Indonesian Journal of Conservation*, 8(1), pp. 35–40.
- Farokhah, L., Arisetyawan, A. & Jupri, A. (2017). *The Effect Of Ethnomathematics-Based SAVI (Somatic, Auditory, Visualization ,Intellectually) Approach On Mathematical Communication Skill On Geometry In Elementary School*. *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education*. III(9), pp. 534–543.
- Komalasari, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Metematika. *JKPM*. 01(02), pp. 237–246.
- Lestari dan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Maulaholo dan Haryudo. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TIPTL SMKN 3 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. pp. 1059–1065.
- Nisa, G., Ansori, I. & Hartati, S. (2016). Keefektifan Model Somatic, Auditory, Intellectually, Visualization Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Kreatif September*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Permendikbud Nomor 67, pp.1–13. [http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud\\_67\\_13\\_lampiran.pdf](http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud_67_13_lampiran.pdf).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. (2013). PP RI Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. (2005). *METODA STATISTIKA*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN*

*PENDIDIKAN*. Bandung: Alfabeta.

Ulwiya, M. N. & Sukidi, M. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 06, pp. 536–545.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. pp. 6–8. doi: 10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004.