

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN *GOOGLE ART* DAN *CULTURE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SBdP DI SD

Muhlis¹, Devi Asteriani², Muh. Ramli Buhari³, Mustamiroh⁴, Tri Wahyuningsih⁵

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman¹²³⁴⁵

Surel: deviasteriani2802@gmail.com

Abstract: *The aim of the research is to improve learning outcomes using the application of learning models Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI) assisted Google Art and Culture SBdP lesson material on various regional fine arts for class V SD Negeri 002 Loa Kulu for the 2022/2023 academic year. This type of Classroom Action Research (CAR) was carried out over two cycles consisting of four meetings. The research procedure consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 28 class V students and the research objects were the results of SBdP learning about various regional fine arts materials using the SAVI learning model. Data collection techniques used were observation, tests and documentation. Research data analysis techniques use percentages of teacher and student activity, completeness of learning outcomes, averages, final grades and increases in student learning outcomes. The results of the research showed that the average SBdP score for students in the pre-cycle was 52.5 with a percentage of students completing at 32.14% with a total of 9 students completing, then in the first cycle the average score increased to 66.96 with an increase in the percentage of learning outcomes. amounted to 27.54% and the percentage of students who completed was 57.14% with 16 students completing. In cycle II the average score increased to 78.93 with a percentage increase from the pre-cycle score of 50.34% and the percentage of students who completed was 82.14% with a total of 23 students completing. Based on the results of this research, it can be concluded that the application of the SAVI assisted learning model is implemented Google Art and Culture can improve SBdP learning outcomes for various regional fine arts materials for class V SD Negeri 002 Loa Kulu for the 2022/2023 academic year*

Keyword: *Learning model Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI), Media Google Art and Culture. SBdP Learning Outcomes*

Abstrak: Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan penerapan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI)* berbantuan *Google Art dan Culture* pelajaran SBdP materi ragam seni rupa daerah kelas V SD Negeri 002 Loa Kulu tahun ajaran 2022/2023. Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan selama dua siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas V berjumlah 28 dan objek penelitian adalah hasil belajar SBdP materi ragam seni rupa daerah menggunakan model pembelajaran SAVI. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan persentase aktivitas guru dan siswa, ketuntasan hasil belajar, rata-rata, nilai akhir dan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata SBdP siswa pada pra siklus sebesar 52,5 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 32,14% dengan jumlah 9 siswa tuntas, kemudian pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 66,96 dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 27,54% dan persentase siswa yang tuntas sebesar 57,14% dengan jumlah 16 siswa tuntas. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 78,93 dengan persentase peningkatan dari nilai pra siklus sebesar 50,34% dan persentase siswa yang tuntas sebesar 82,14% dengan jumlah 23 siswa tuntas. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan *Google Art dan Culture* dapat meningkatkan hasil belajar SBdP materi ragam seni rupa daerah kelas V SD Negeri 002 Loa Kulu tahun ajaran 2022/2023

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intellectual* (SAVI), Media *Google Art dan Culture*. Hasil Belajar SBdP

PENDAHULUAN

Dalam dunia Pendidikan permasalahan yang sering terjadi adalah lemahnya proses pembelajaran di ruang kelas, mencakup dua aspek yaitu guru dan siswa. Guru berperan mengajar, menyampaikan ilmu, menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode juga elemen terpenting yang akan membimbing siswa belajar. sehingga kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Depdiknas (2006) Undang-Undang RI NO. 20 Tahun 2006 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sugihartono, (2013: 81) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Soetopo S (2015: 26) menyatakan bahwa Pembelajaran seni di sekolah dasar dapat menjadi salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan, karena pendidikan berfungsi sebagai pemelihara dan penerus kebudayaan, alat

transformasi kebudayaan, dan alat pengembang individu peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ke wali kelas V B hari jumat, tanggal 09 desember 2022 di SD Negeri 002 Loa Kulu, peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan belajar pembelajaran yang terlalu monoton, kurang kreatifnya guru dalam penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, menyama ratakan kemampuan siswa menyerap informasi, siswa belum mengerti tentang materi langsung diberikan tugas-tugas, selalu berpatokan pada buku saja. Sehingga pembelajaran SBdP di kelas sering terkesan membosankan dan kurang minat belajar siswa sehingga tidak tercapai tujuan yang diharapkan. Dapat dilihat dari hasil belajar ulangan harian SBdP dimana dari 28 siswa yang belum tuntas 15 atau kisaran 53% dan siswa yang tuntas 13 atau kisaran 47% dengan nilai KKM 75. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti melihat masih banyak siswa yang minat belajarnya kurang jika hal itu berlanjut dapat berakibat kepada kemampuan hasil belajar kognitif siswa yang rendah. Maka peneliti mencoba mengatasi hal tersebut dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dimana model ini menekankan bahwa belajar harus memanfaatkan semua alat indra, dengan meningkatkan kecerdasan terpadu secara penuh melalui penggabungan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual.

Novita (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu

mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Suryani (2018) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan uraian diatas, maka menurut penulis media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik yang membantu dalam proses belajar pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sarnoko (2017: 20) menyatakan bahwa SAVI sendiri adalah kependekan dari *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh atau belajar dengan mengalami dan melakukan: *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, berargumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga: dan *Intellectual* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir, belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Aini (2019) menyatakan bahwa pendapatnya SAVI merupakan sebuah pembelajaran yang memanfaatkan semua indera yang dimiliki siswa. Kegiatan belajar seharusnya dilakukan melalui kegiatan mendengarkan, menyimak, berbicara, dan mengemukakan pendapat.

Belajar juga harus melalui kegiatan mengamati, membaca, mendemonstrasikan. Belajar juga harus dengan konsentrasi pikiran, berlatih menggunakan nalar, memecahkan masalah, dan menerapkannya.

Yulia (2021: 2) menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI adalah model pembelajaran yang melibatkan secara aktif baik seluruh anggota tubuh dan gerakan tubuh, pancaindra dan Intellectual dalam melakukan proses pembelajaran. Karakteristik model pembelajaran SAVI ini, berasal dari kata "SAVI" itu sendiri yaitu SAVI adalah *Somatic, Auditori, Visual, Intellectual*. Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) berbantuan media *Google Arts* dan *Culture* cocok digunakan dalam pembelajaran SBdP dengan adanya media *Google Arts* dan *Culture* akan menambah antusias belajar siswa menjadi lebih optimal.

Berdasarkan beberapa uraian pengertian SAVI di atas, maka menurut penulis bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, Intellectual*) adalah pembelajaran yang menggunakan seluruh alat indra, melibatkan gerakan fisik, dan aktivitas pola pikir secara terpadu juga menekankan kepada siswa untuk terlibat secara aktif.

Berdasarkan pemaparan di atas, salah satu cara untuk memperbaiki minat belajar siswa agar optimal dengan penggunaan model pembelajaran *Somatic Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) berbantuan platform digital *Google Art* dan *Culture* pada pembelajaran SBdP di kelas V B di SDN 002 Loa Kulu, yang difokuskan pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang diatas dapat dijadikan landasan pelaksanaan penelitian yang

berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Somatic, Auditory Visual, Intellectual* (SAVI) Berbantuan *Google Art* dan *Culture* untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBdP Materi Ragam Seni Rupa Daerah Kelas V SDN 002 Loa Kulu Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

METODE

Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab dan akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan itu, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Kunandar (2016: 41) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Penerapan Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) berbantuan *Google Art* dan *Culture* Pelajaran SBdP Materi Ragam Seni Rupa Daerah Kelas V SD Negeri 002 Loa Kulu Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B di SDN 002 Loa Kulu berjumlah 28 siswa yang terdiri atas 10 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi ragam seni rupa daerah menggunakan penerapan model SAVI berbantuan *Google Art* dan *Culture*.

Kurniawan, I. Dkk (2023: 10) menyatakan bahwa tujuan penelitian tindak kelas (PTK) ada dua yaitu yang pertama Melakukan perbaikan, peningkatan, dan perubahan ke arah yang lebih baik, dan yang kedua Menemukan model dan prosedur tindakan yang menjamin upaya pemecahan masalah yang serupa, kemudian melakukan modifikasi atau penyesuaian seperlunya.

Firdaus (2021) menyatakan bahwa *google arts and culture* sebelumnya bernama *google art project*, ini merupakan platform online memungkinkan untuk dijadikan pembelajaran dalam kelas seni, menyadarkan kita betapa bermanfaatnya sumber daya artistik online ini tempat dimana publik bisa melihat berbagai koleksi karya seni dan artefak kebudayaan berupa gambar dan video dari organisasi budaya mitra diseluruh dunia.

Sappaille (2021: 11) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran, tingkat keberhasilan ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau faktor.

Nasution (2017) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran disekolah untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar serta diperaktekan pada saat mengajar.

Berdasarkan beberapa uraian pengertian hasil belajar di atas, maka menurut penulis hasil belajar adalah suatu proses yang harus dilalui oleh seseorang baik dari pengalaman maupun

latihan untuk mencapai sebuah perubahan, kemampuan dalam menguasai materi, yang lebih baik dan bersifat positif dari sebelumnya.

Pitriani (2020) menyatakan bahwa seni budaya dan prakarya yang sering disingkat dengan SBdP merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum 2013. Beberapa aspek di dalamnya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan.

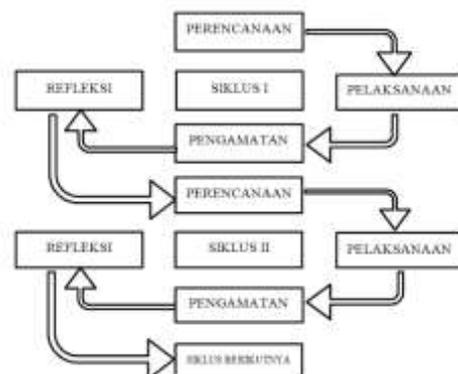
Sari (2022) menyatakan bahwa Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di sekolah dasar umumnya diberikan arahan menumbuhkan kepekaan estetis dan artistik yang bisa membentuk sikap cerdas dan kritis, apresiatif dan kreatif terhadap siswa dengan keseluruhan. Pendidikan seni mengembangkan potensi siswa dalam memberi pengalaman estetis dengan aktivitas yang kreatif peran ini hanya didapatkan dengan pendidikan seni dan tidak didapatkan dari mata pelajaran lain.

Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini seperti Megaria, A. W (2020) yang dimana pada hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dibuktikan dengan perolehan hasil pada siklus I mencapai 85,71%, siklus II meningkat menjadi 100% mendapatkan hasil di atas KKM hal ini dapat terjadi karena model pembelajaran SAVI memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa, dan memunculkan suasana belajar yang lebih baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Tarbiyatul Islam dengan efektif.

Kemudian dari Nurlaelly, N.E (2016) yang dimana pada hasil penelitian

ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dibuktikan dengan perolehan hasil pada siklus I mencapai 61,36%, siklus II meningkat menjadi 81,82% dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 90% dan telah mencapai indikator kinerja yang ditargetkan yakni 85% hal ini dapat terjadi karena model pembelajaran SAVI mampu membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui gerakan fisik dan aktivitas intelektual, mampu mengaktifkan kreativitas dan meningkatkan psikomotorik anak. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dapat meningkatkan hasil belajar SBK pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Karangsari dengan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka menurut penulis yaitu Seni budaya merupakan kelompok mata pelajaran estetika yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik menjadi menjadi manusia-manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya. suatu unsur estetika yang diciptakan oleh manusia dengan berlandaskan kepada akal maupun kekuatan budi. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (melakukan pengumpulan atau observasi) tindakan, dan tahap refleksi tindakan. Adapun alur



siklus pelaksanaan penelitian tindakan kelas model Suharsimi Arikunto (2017: 42) dapat dilihat pada gambar berikut:

**Gambar 1 Alur siklus
rancangan pelaksanaan PTK**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, tes dan dokumentasi. Lembar observasi ini untuk mengamati aktivitas subjek dan objek yang diteliti selama kegiatan pembelajaran untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dengan penerapan pendekatan model pembelajaran SAVI berbantuan *Google Art* dan *Culture*. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa dan guru. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, maka dilakukannya tes pembelajaran pada sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran SAVI dengan membandingkan hasil tes setiap siklusnya. Tes dibedakan menjadi dua, ada yang berupa tes individu dan tes kelompok. Tes akhir penentuan tingkat kognitif peserta didik atau yang biasa disebut tes evaluasi dilakukan di akhir pertemuan pembelajaran dan akan dianalisis menjadi hasil akhir yang gunanya untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas, yang telah dilaksanakan pada tanggal 30 Maret hingga 10 April 2023 di SD Negeri 002 Loa Kulu pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini terlaksana dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada kelas V-B SD Negeri 002 Loa Kulu dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Peneliti berperan

sebagai guru yang mengajar dikelas, dan wali kelas V-B sebagai *observe* untuk mengawasi jalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang oleh peneliti.

Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan tindakan pra siklus terlebih dahulu, tes pra siklus berisi 10 butir soal pilihan ganda. Pra siklus dilakukan untuk dapat mengetahui kondisi awal hasil belajar SBdP materi ragam seni rupa daerah, hasil nilai pra siklus digunakan sebagai pedoman peneliti untuk membandingkan dan menentukan peningkatan pada siklus I dan siklus II. Adapun hasil belajar pra siklus sebelum menerapkan model pembelajaran SAVI sebagai berikut.

Tabel 1 Data Awal Prasiklus

Hasil belajar siswa	Pra Siklus		
	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
Nilai \geq 75	9	32,14%	Tuntas
Nilai $<$ 75	19	67,85%	Tidak Tuntas
Rata-rata	52,5		
Predikat	Sangat Kurang		

Adapun rekap kriteria hasil belajar SBdP sebelum menggunakan model pembelajaran SAVI sebagai berikut.

Tabel 2 Data Awal Pra siklus Berdasarkan Kriteria Hasil Belajar

Nilai Angka	Predikat	Jumlah	Persentase
80-100	Sangat baik	9	32,14%
70-79	Baik	2	7,14%
60-69	Cukup	1	3,57%
50-59	Kurang	3	10,71%
20-49	Sangat kurang	13	46,42%

Pelaksanaan Tindakan yang akan dilakukan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran SAVI, ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini,

Siklus I

Tabel 3 Data Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa	Siklus I		
	Jumlah Siswa	Persentase	Ketangaran
Nilai \geq 75	16	57,14%	Tuntas
Nilai $<$ 75	12	42,85%	Tidak Tuntas
Rata-rata	66,96		
Predikat	Cukup		
Peningkatan Hasil Belajar	27,54%		

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan atau belum tuntas yaitu dengan KKM 75. Dijelaskan bahwa pada siklus I dari 28 siswa, yang mencapai KKM sebanyak 16 siswa dengan persentase 57,14%. sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 12 siswa dengan persentase 42,85%. Adapun rekap kriteria hasil belajar SBdP menggunakan model pembelajaran SAVI sebagai berikut.

Tabel 4 Data Hasil Belajar Siklus I Berdasarkan Kriteria Hasil Belajar

Nilai Angka	Predikat	Jumlah	Persentase
80-100	Sangat baik	9	32,14%
70-79	Baik	8	28,57%
60-69	Cukup	3	10,71%
50-59	Kurang	3	10,71%
20-49	Sangat kurang	5	17,85%

Pada proses pelaksanaan siklus I, terdapat beberapa kegiatan yang belum berjalan maksimal. Oleh karena itu, observer yakni wali kelas V-B dan guru melakukan evaluasi atau refleksi untuk menganalisis setiap pertemuan pada siklus I. Hasil analisis tersebut akan digunakan sebagai acuan dan diberi tindak lanjut untuk siklus berikutnya, yaitu siklus II. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka hasil yang diperoleh siklus I adalah sebagai berikut, guru belum optimal ketika melakukan apersepsi dan menyampaikan, kurang dalam menghubungkan materi yang diajarkan dalam menyampaikan penjelasan materi sudah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar namun kurang sesuai dan detail dengan RPP yang sudah dibuat, kurang mengajak siswa untuk mengemukakan pendapat dan membuat kesimpulan, siswa kurang fokus memperhatikan dan menyimak penjelasan dari guru, siswa kurang aktif dalam bertanya tetapi berani dalam menjawab pertanyaan walaupun jawabannya masih keliru, Siswa sangat bersemangat saat melakukan kegiatan percobaan namun ada beberapa siswa yang kurang bersemangat, kebingungan, serta bermain-main. Adapun perolehan hasil belajar SBdP siswa pada siklus I

masih banyak yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Nilai rata-rata 66,96 dengan Persentase ketuntasan siswa secara klasikal 57,14% dan dinyatakan belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 75%.

Siklus II

Tabel 5 Data Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siswa	Siklus II		
	Jumlah Siswa	Persenta Se	Keterangan
Nilai \geq 75	23	82,14%	Tuntas
Nilai $<$ 75	5	17,86%	Tidak Tuntas
Rata-rata	78,93		
Predikat	Baik		
Peningkatan Hasil Belajar	50,34%		

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan atau belum tuntas yaitu dengan KKM 75. Dijelaskan bahwa pada siklus II dari 28 siswa, yang mencapai KKM sebanyak 23 siswa dengan persentase 82,14% sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 5 siswa dengan persentase 17,86%. Adapun rekap kriteria hasil belajar SBdP menggunakan model pembelajaran SAVI sebagai berikut.

Tabel 6 Data Hasil Belajar Siklus II Berdasarkan Kriteria Hasil Belajar

Nilai Angka	Predikat	Jumlah	Persentase
80-100	Sangat baik	17	60,71%
70-79	Baik	6	21,42%
60-69	Cukup	3	10,71%
50-59	Kurang	1	3,57%
20-49	Sangat kurang	1	3,57%

Pada proses pelaksanaan siklus II, Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas V-B yang berperan sebagai observer, untuk aktivitas guru dan siswa pada siklus II dinilai sudah baik. Secara keseluruhan tindakan pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya keberhasilan. Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus II dapat diketahui perolehan sebagai berikut Guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guru telah melaksanakan semua langkah-langkah model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) berbantuan *Google Art dan Culture*. siswa percaya diri dalam menjawab, mampu mengemukakan pendapat serta bermusyawarah dalam diskusi, siswa juga berani dalam bertanya hal yang belum dipahami, membuat kesimpulan dan presentasi, siswa mampu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan baik percobaan maupun tugas evaluasi dengan antusias. Adapun perolehan hasil belajar SBdP siswa pada siklus II masih banyak yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Nilai rata-rata 78,93 dengan Persentase ketuntasan siswa secara klasikal 82,14% dan dinyatakan sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 75%.

Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini sudah berjalan dengan baik yang diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru

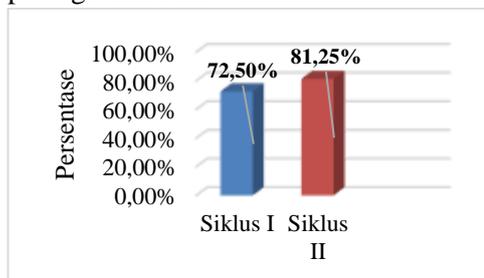
Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan menggunakan model pembelajaran SAVI

berbantuan *Google Art* dan *Culture* maka dapat dilihat hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas guru pada tabel dibawah ini.

Tabel 7 Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Guru

Tahap Penilaian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Predikat
Siklus I	Pertama	28	70%	Baik
	Kedua	30	75%	Baik
Rata-rata Jumlah Skor		29	72,5%	Baik
Siklus II	Pertama	31	77,5%	Baik
	Kedua	34	85%	Baik
Rata-rata Jumlah Skor		32,5	81,25%	Baik

Berdasarkan data pada tabel 7 di atas, dapat disimpulkan mengalami peningkatan disetiap siklusnya, pada siklus I memperoleh rata-rata skor 29 dengan persentase 72,5% dengan predikat baik. selanjutnya disiklus II memperoleh rata-rata skor 32,5 dengan persentase 81,25% dengan predikat baik. peningkatan aktivitas guru dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2 Grafik Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar 2 diatas diketahui bahwa persentase peningkatan aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan *Google Art* dan *Culture* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 8,75% dari 72,5% pada siklus I menjadi 81,25% pada siklus II.

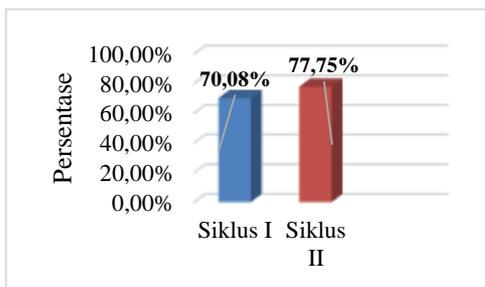
b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan, maka dapat dilihat hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas siswa diuraikan sebagai berikut.

Tabel 8 Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Siswa

Siklus	Pertemuan	Skor	Persentase	Predikat
Siklus I	Pertama	453	67,55%	Cukup
	Kedua	488	72,62%	Baik
Rata-rata Jumlah Skor		470,5	70,08%	Baik
Siklus II	Pertama	513	76,34%	Baik
	Kedua	532	79,17%	Baik
Rata-rata Jumlah Skor		522,5	77,75%	Baik

Berdasarkan tabel 8 diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada siklus I memperoleh rata-rata skor 470,5 dengan persentase 70,08% dengan predikat baik pada siklus II meningkat dengan memperoleh jumlah rata-rata skor 522,5 dengan persentase 77,75% dengan predikat baik. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 3 Grafik Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan gambar 3 di atas dapat diketahui bahwa persentase peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan *Google Art* dan *Culture* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 7,67% dari 70,08% pada siklus I menjadi 77,75% pada siklus II.

c. Hasil Belajar Siswa

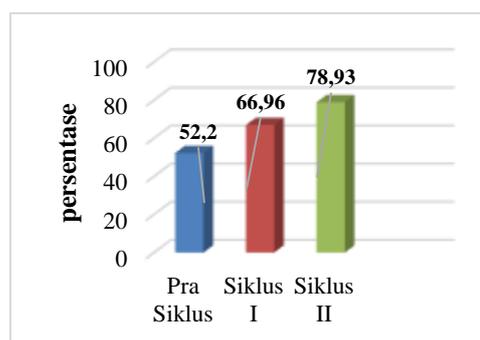
Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan disetiap akhir pertemuan siswa diberikan soal tes evaluasi guna mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan *Google Art* dan *Culture*, maka dapat dilihat hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa diuraikan sebagai berikut.

Tabel 9 Peningkatan Hasil Belajar SBdP Menggunakan Model Pembelajaran SAVI

Siklus	Jumlah Nilai	Persentase Siswa Tuntas	Persentase Peningkatan
Pra Siklus	1470	32,14%	-

Siklus I	1875	57,14%	27,54%
Siklus II	2210	82,14%	50,34%

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar SBdP siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada pra siklus memperoleh rata-rata nilai 52,5 pada siklus I memperoleh rata-rata nilai siklus siklus 66,96 dengan persentase peningkatan dari nilai pra siklus ialah 27,54%, pada siklus II memperoleh rata-rata nilai siklus 78,93 dengan persentase peningkatan dari nilai pra siklus ke siklus II sebesar 50,34%. Hasil belajar SBdP materi ragam seni rupa daerah menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan *Google Art* dan *Culture* pada siswa kelas V SD Negeri 002 Loa Kulu tahun ajaran 2022/2023 menunjukkan hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir pertemuan setiap siklusnya mengalami peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 4 Grafik Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 4 di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu nilai pada pra siklus 52,5 meningkat pada siklus I menjadi

66,96 dan pada siklus II meningkat menjadi 78,93.

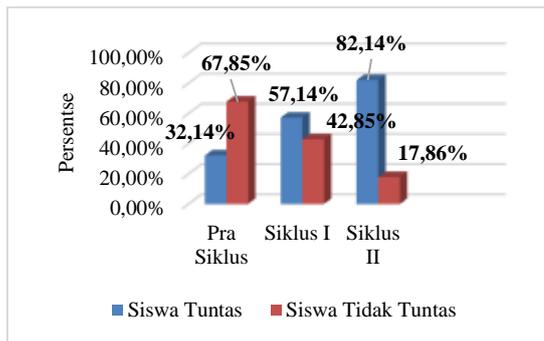
d. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan. Ketuntasan hasil belajar siswa materi ragam seni rupa daerah menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan *Google Art and Culture* maka dapat dilihat hasil penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa diuraikan sebagai berikut.

Tabel 10 Ketuntasan Hasil Belajar SBdP Menggunakan Model Pembelajaran SAVI

Tahap Penilaian	Rata-rata	Siswa Tuntas	Persentase
Pra Siklus	52,5	9	32,14%
Siklus I	66,96	16	57,14%
Siklus II	78,93	23	82,14%

Berdasarkan pada table 10 di atas, persentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran SBdP materi ragam seni rupa daerah dari prasiklus 32,14% kemudian pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 57,14% dan pada siklus II mengalami peningkatan 82,14% maka ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 5 Grafik Batang Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan gambar 5 di atas, setiap siklusnya persentase siswa yang tuntas mengalami peningkatan pada prasiklus ditemukan sebanyak 9 siswa tuntas dengan persentase 32,14% dan ditemukan sebanyak 19 siswa tidak tuntas dengan persentase 67,85%, pada siklus I sebanyak 16 siswa tuntas dengan persentase 57,14% dan ditemukan sebanyak 12 siswa tidak tuntas dengan persentase 42,85%, pada siklus II sebanyak 23 siswa tuntas dengan persentase 82,14% dan ditemukan sebanyak 5 siswa tidak tuntas dengan persentase 17,86%. Setelah dilakukan perhitungan diketahui bahwa terjadi peningkatan belajar siswa selama dua siklus dari pra siklus ke siklus I sebesar 27,54% dari siklus I ke siklus II sebesar 50,34%.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan *Google Art and Culture* pelajaran SBdP materi ragam seni rupa daerah kelas V SD Negeri 002 Loa Kulu, Kabupaten Kutai Kartanegara tahun ajaran 2022/2023. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata

kelas 52,5 dengan persentase ketuntasan 32,14% dengan kriteria kurang dimana 9 siswa tuntas dan pada saat peneliti melakukan tindakan dengan model pembelajaran SAVI pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 27,54% dengan nilai rata-rata kelas 66,96 dengan persentase ketuntasan 57,14% dengan kriteria cukup dimana 16 siswa tuntas dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 50,34% dengan nilai rata-rata kelas 78,93 dengan persentase ketuntasan 82,14% dengan kriteria sangat baik dimana 23 siswa tuntas. Berdasarkan penelitian pada siklus II telah tercapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75%, maka dengan ini penelitian telah dihentikan dan tidak dilanjutkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Firdaus, A., Kadek Feby Permana Jaya, I., Wayan Swandi, I., Ayu Gede Artayani, I., Komunikasi Visual, D., Seni Rupa dan Desain, F., Seni Indonesia Denpasar, I., & Studi Kriya, P. (2021). *Manfaat Museum Virtual Google Art and Culture Sebagai Media Digital untuk Bali Pada Masa Pandemi (Benefits of the Google Art and Culture Virtual Museum as a Digital Media for Bali during the Pandemic) 1: Vol. Vol. 1.*
- Ichsanul, S., Ima, Y., Aini, N., Firdiansyah, B. A., & Tamarani, F. D. (2019). *Penggunaan Pendekatan SAVI (Somatik Auditori Visual Intelektual) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SDN Donoyudan. Vol. 1(No. 1), 23–29.*
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i1.9285>
- Kemdiknas. (2006). *Undang-Undang RI Nomer 20 Tahun 2006.* Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru.* Rajagrafindo Persada.
- Kurniawan, A. Fayola, A. D., Kolong, J., & Juniati, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. In *Universitas Negeri Malang.* Global Eksekutif Teknologi.
- Megaria, A. (2020). *Implementasi Pendekatan Sainifik Learning dengan Model Pembelajaran Savi pada Mata Pembelajarana Matematika dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Tarbiyatul Islam Kertosari Ponorogo.* Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan, 11(1), 9–16.*
- Novita, L. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesia Journal Of Primary Education, Vol. 3(No. 2), 64-72 A.*
- Nurlaeli, N. (2016). Penerapan Pendekatan Somatic, Auditory, Visual, Intellektual (SAVI) dengan Media Pianika dalam Meningkatkan Hasil Belajar SBK Materi Alat Musik Melodis Pada Siswa IV SDN 1 Karang Sari Tahun 2015/2016.

Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD. *Pendidikan Dasar Islam*, vol.7(no.2), 60–73. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v5i2.995>

Sappaille, I. dkk. (2021). *Hasil belajar dari perseptif dukungan orang tua dan minat belajar siswa*. Global RCI.

Sari, M. (2022). Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undikhsa*, Vol.12(No. 2), 129–141.

Sarnoko. (2017). *Penerapan Pendekatan Savi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar*. Lingkarantarnusa.

Soetopo, S. (n.d.). *Pembelajaran seni di sekolah dasar*. 25–32.

Sugihartono, D. (2013). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.

Suharsimi Arikunto. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); revisi). PT. Bumi Aksara.

Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Yulia, Shasliani, & Isnawati. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Savi (Somatic, Auditory, Visual danIntellectualy) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS PadaSiswa Kelas IV UPT SDN 106 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol.2(No. 2), 1–8.