



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP PRESTASI BELAJAR

Farika Lianty^{1*}, Rika Pristian Fitri Astuti.², Ayis Crusma Fradani³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: FarikaLianty64@gmail.com

Abstract

The study wants to see if using the SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) learning model, along with educaplay, affects how well students learn about economics, specifically the topic of demand and supply, in class XI. This type research is a pseudo experiment. The tests needed for the instrument include checking if it is valid, if it is reliable, how hard it is, and how well it can tell the difference between different levels of ability. The study used different methods to analyze data, which included checking if the data followed a normal distribution, testing for consistency among groups, and conducting tests to confirm the hypotheses. At the same time, information is gathered using three ways: looking at documents, watching what happens, and giving tests. The documentation method involves getting and asking for documents from people involved, Meanwhile, the observation method is used by researchers to see how the class is doing and to see how the students are during the learning process. Researchers used the test method to assess how well students in grades XI-6 and XI-7 performed. The results of this study indicate that using the SAVI (Somatikal, Auditory, Visual, and Intellectual) learning model, along with educaplay media, positively affects students' learning outcomes in Economics, particularly regarding the topic of supply and demand for class XI. This is shown by the arithmetic value of (5.354), which is higher than the table value of (1.994).

Keyword: SAVI Learning Model, Educaplay Media, Learning Achievement.

Abstrak

Studi ini memiliki tujuan apakah memakai model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual), bersama dengan educaplay, mempengaruhi seberapa baik siswa belajar tentang ekonomi, khususnya topik permintaan dan penawaran, di kelas XI. Jenis studi ini ialah eksperimen semu. Tes yang diperlukan untuk instrumen termasuk memeriksa apakah itu valid, apakah itu bisa diandalkan, seberapa keras itu, dan seberapa baik itu bisa membedakan antara tingkat kemampuan yang berbeda. Studi ini memakai metode yang berbeda untuk menganalisis data, yang meliputi memeriksa apakah data mengikuti distribusi normal, menguji konsistensi antar kelompok, dan melakukan tes untuk mengkonfirmasi hipotesis. Pada saat yang sama, informasi dikumpulkan memakai tiga cara: melihat dokumen, menonton apa yang terjadi, dan memberikan tes. Metode dokumentasi melibatkan memperoleh dan meminta dokumen dari orang-orang yang terlibat, sementara metode pengamatan dipakai oleh para peneliti untuk melihat bagaimana kinerja kelas dan untuk melihat bagaimana siswa selama proses pembelajaran. Para peneliti memakai metode tes dalam mempertimbangkan seberapa efektif kinerja para siswa di kelas XI-6 dan XI-7. Hasil studi ini memperlihatkan bahwa memakai model pembelajaran SAVI (Somatikal, Pendengaran, Visual, dan Intelektual), bersama dengan media pendidikan, secara positif mempengaruhi hasil pembelajaran siswa di bidang Ekonomi, terutama mengenai topik penawaran dan permintaan untuk kelas XI. Ini ditunjukkan oleh t_{hitung} 5,354, yang lebih tinggi dari t_{tabel} 1,994.

Kata Kunci: Model SAVI, Media Educaplay, Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Di abad ke-21, hampir semua aspek kehidupan bergantung pada teknologi modern, penggunaan media digital menjadi sangat krusial dalam proses pembelajaran, guna mencapai sasaran (Iskandar dkk., 2022). Fenomena ini dipicu oleh globalisasi serta penggabungan teknologi dalam banyak segi kehidupan. Pendidikan berperan sebagai dasar utama dalam mengembangkan dan membentuk sifat individu serta masyarakat secara keseluruhan.

Prestasi belajar ialah salah satu indikator keberhasilan dalam proses pendidikan yang memperlihatkan sejauh mana siswa menguasai kompetensi yang sudah ditentukan. Namun, pada mata pelajaran ekonomi di jenjang SMA, masih ada berbagai tantangan, seperti rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, kurangnya dorongan untuk belajar, serta penggunaan metode pengajaran yang berorientasi pada guru. Situasi ini membuat siswa cenderung tidak aktif sehingga pemahaman mereka tentang konsep ekonomi dan pencapaian akademiknya belum mencapai hasil yang maksimal (Khoerunnisa, 2021).

Penerapan model SAVI (Somatik, Auditori, Visual, Intelektual) mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif dengan secara aktif melibatkan siswa melalui gerakan fisik, mendengarkan, alat bantu visual, dan keterlibatan kognitif. Pendekatan komprehensif ini mengakomodasi beragam gaya belajar, menjadikan pendidikan lebih interaktif dan mudah diingat, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan daya ingat di berbagai mata pelajaran. Menurut Shoimin (2023), model SAVI menekankan keterlibatan semua indera siswa melalui aktivitas bergerak, mendengarkan, mencermati, berdiskusi, dan memecahkan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Di samping itu, model SAVI didasarkan pada teori Accelerated Learning yang diperkenalkan oleh Dave Meier yang memperlihatkan bahwa metode belajar akan lebih efisien jika melibatkan tubuh dan pikiran secara bersamaan.

Karakteristik pokok model SAVI terdiri dari empat elemen, yakni somatik yang menonjolkan aktivitas fisik dalam proses belajar, auditori yang memaksimalkan kemampuan mendengar dan berbicara, visual yang memanfaatkan pengamatan lewat media visual, dan intelektual yang berfokus pada aktivitas berpikir kritis serta pemecahan masalah. Menerapkan keempat strategi ini akan meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep kunci secara efektif.

Selain pemilihan model pembelajaran yang sesuai, keberhasilan dalam proses belajar, juga dipengaruhi oleh alat yang dipakai. Alat Media pembelajaran ialah sarana yang dipakai untuk mengkomunikasikan informasi dan pesan edukasi agar bisa menarik perhatian, minat, pemikiran, serta perasaan siswa selama proses belajar. (Hamid et al., 2021). Salah satu media digital yang bisa dipakai dalam kegiatan belajar ialah Educaplay. Educaplay ialah platform pembelajaran yang berbasis pada gamifikasi yang menawarkan beragam Aktivitas yang melibatkan partisipasi seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan kegiatan belajar lainnya yang bisa memperbesar semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. (Hasan et al., 2021).

Berlandaskan pengamatan di SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM, pendekatan yang dipakai sebagian besar ialah ceramah, yang membuat siswa berperan pasif saat belajar. Penggunaan ceramah tanpa alat bantu yang interaktif membuat suasana pembelajaran menjadi kurang efektif. Terkait dengan hal ini, penting untuk menghadirkan inovasi baru dalam proses pengajaran agar tidak menjadi membosankan. Banyak siswa menganggap mata pelajaran ekonomi sulit. Oleh sebab itu, metode pengajaran yang melibatkan siswa dan aplikatif sangat diperlukan agar mereka bisa mengatasi tantangan ini. Pembelajaran tradisional saat ini tidak lagi relevan Selaras dengan kemajuan yang cepat dalam bidang ilmu dan teknologi (Astuti dkk., 2023). salah satu isu penting yang

sering timbul ialah lemahnya proses pembelajaran yang masih mengikuti pola konvensional, di mana guru memegang peran dominan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan.

Temuan penelitian terdahulu tertunjuk dalam bahwa model pembelajaran SAVI maupun media Educaplay memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar. penelitian Febrianti et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan antusiasme belajar mahasiswa hingga 90% serta meningkatkan keaktifan dan konsentrasi belajar. Selain itu, Tumangger (2025) memperlihatkan bahwa penggunaan model SAVI memberikan dampak yang berarti terhadap pencapaian belajar siswa dengan peningkatan nilai rata-rata dari 51,25 menjadi 78,90. Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan model SAVI yang dipadukan dengan media Educaplay pada pembelajaran ekonomi di tingkat SMA masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan model SAVI tanpa dukungan media digital interaktif atau dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, masih ada kesenjangan penelitian (research gap) terkait efektivitas penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan Educaplay dalam meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa SMA.

METODE PENELITIAN

Studi ini memakai pendekatan kuasi-eksperimental, kelompok kontrol non-acak untuk mengevaluasi hasil pendidikan. Studi ini melibatkan dua kelompok berbeda: kelompok eksperimen yang memakai model pembelajaran SAVI yang terintegrasi dengan media Educaplay, dan kelompok kontrol yang menerima pengajaran tradisional melalui ceramah. Tujuan utama ialah untuk membandingkan efektivitas metode pengajaran ini dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Pengumpulan data berfokus pada penilaian perbedaan kinerja akademik dan tingkat keterlibatan antara kedua kelompok. Metodologi ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang dampak strategi pengajaran inovatif dibandingkan dengan teknik pengajaran konvensional.

Mengacu pada Sugioyo (2018:117), Populasi penelitian terdiri dari 72 siswa, dengan jumlah siswa yang sama di kelas XI-6 dan XI-7. Peneliti sudah mengidentifikasi karakteristik spesifik dalam kelompok ini untuk memfasilitasi analisis terperinci dan menarik kesimpulan yang bermakna. Sampel yang seimbang ini memungkinkan wawasan komparatif di kedua tingkat kelas tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam studi ini ialah pengambilan sampel kluster (*cluster sampling*). Metode ini ialah pendekatan pengambilan sampel yang didasarkan pada kelompok yang terbentuk secara alami, seperti kelas di lingkungan sekolah. Menurut Sugiyono (2022), Pengambilan sampel kluster ialah metode pemilihan sampel yang dipakai saat objek penelitian atau sumber data sangat besar, sehingga, peneliti melakukan pemilihan sampel berlandaskan kelompok atau klaster yang tersedia. Dalam konteks penelitian pendidikan, klaster tersebut paling sering berupa kelas. Teknik sampling yang dipakai dalam studi ini ialah *cluster sampling (sampling klaster)*.

Teknik pengumpulan informasi untuk studi ini dilakukan dengan tiga metode, yakni dokumentasi, pengamatan, dan pengujian (tes). Penerapan ketiga pendekatan tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang menyeluruh, tepat, dan sesuai dengan keperluan penelitian (Sugiyono, 2023). Metode dokumentasi dilaksanakan dengan meminta serta mengumpulkan berbagai dokumen dari pihak terkait, seperti informasi mengenai jumlah siswa dan hasil belajar mereka. Menurut Arikunto (2021), Dokumentasi mencakup pengumpulan catatan dan dokumen terkait yang relevan dengan subjek penelitian, yang berfungsi sebagai catatan informasi penting. Observasi, di sisi lain, menawarkan wawasan langsung tentang berbagai aspek seperti kondisi pembelajaran, perilaku siswa, tantangan yang dihadapi, ukuran kelas, dan keadaan nyata yang ditemui selama proses

pendidikan. Bersama-sama, metode ini memberikan pemahaman komprehensif tentang lingkungan penelitian, memungkinkan peneliti untuk menganalisis dan menafsirkan dinamika pembelajaran secara lebih efektif (Sugiyono, 2023). Kemudian, pengujian diterapkan untuk menilai kemampuan siswa sesudah mereka mengikuti pembelajaran. Dalam studi ini, tes yang diterapkan ialah posttest yang dilaksanakan di akhir dari proses belajar dipakai untuk menilai seberapa baik siswa memahami materi yang sudah diajarkan dengan memanfaatkan model pembelajaran SAVI yang didukung oleh media Educaplay. Hasil dari ujian ini penting untuk menentukan apakah metode pengajaran berdampak pada pencapaian belajar siswa. Menurut Sudijono (2018), tes ialah suatu alat atau proses yang dibuat untuk mengukur dan menilai kemampuan, pengetahuan, serta keterampilan yang dimiliki oleh para siswa.

Sebelum dipakai dalam penelitian, alat ukur perlu diuji terlebih dahulu untuk memastikan kualitasnya dengan memeriksa validitas, keandalan, tingkat kesulitan, dan kemampuan untuk membedakan antara hasil yang berbeda. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan melakukan tes prasyarat, termasuk tes normalitas dan tes homogenitas, untuk mengevaluasi seberapa baik data tersebut sesuai dengan asumsi statistik yang diperlukan. Sesudah semua persyaratan terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan memakai tes-t untuk menilai efek dari perawatan yang diberikan pada variabel yang sedang dipelajari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dengan memanfaatkan rumus validitas item soal, hasil dari uji perhitungan memperlihatkan bahwa ada 20 item yang valid. Maka dengan populasi siswa sebanyak 36 dan tingkat signifikansi 5%, hasil r_{tabel} diperoleh. Dalam hal ini, 20 item yang sudah terverifikasi valid, kemudian dilakukan pengujian reliabilitas memakai rumus KR-20 (r_{11}). Suatu item dinyatakan reliabel jika nilai reliabilitas yang diperoleh sudah melebihi (r_{11}).

Dari hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai r_{11} senilai 0,784 yang berarti ($r_{11}=0,7$) dan (0,784 lebih besar dari 0,7). Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa item tersebut bisa dianggap reliabel, sehingga 20 soal tersebut layak dipakai untuk post-test.

Dengan memakai rumus untuk menentukan tingkat kesulitan pada 20 soal yang valid, semua soal itu dipakai untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, termasuk soal-soal yang dibagi menjadi kategori sulit, sedang, dan mudah. Temuan memperlihatkan adanya 2 soal di kategori mudah dan 18 soal di kategori sedang. Selanjutnya, dengan menerapkan rumus untuk mengukur daya beda, dilakukan analisis terhadap 20 item soal yang sudah terverifikasi. Dalam studi ini, soal-soal yang terpilih dikategorikan menjadi sangat baik, baik, dan cukup. Hasilnya memperlihatkan ada 3 soal yang tergolong baik, dan 17 soal yang diklasifikasikan sebagai cukup.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas (Tests of Normality)

Tes	KELAS	Kolmogorov-Smirnov (Statistic)	Df	Sig.	Shapiro-Wilk (Statistic)	df	Sig.
Post Test	1,00 (Eksperimen)	0,152	36	0,034	0,929	36	0,024
Post Test	2,00 (Kontrol)	0,139	36	0,077	0,955	36	0,151

Uji normalitas dilakukan pada data pasca-uji dari kelas eksperimen dan kontrol untuk menentukan karakteristik distribusinya. Hasil untuk kelas eksperimen memperlihatkan nilai

signifikansi 0,034 menurut uji Kolmogorov-Smirnov dan 0,024 berlandaskan uji Shapiro-Wilk. Karena nilai-nilai ini berada di bawah tingkat alfa yang umum dipakai yakni 0,05, hal ini memperlihatkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal. Sebaliknya, data kelas kontrol menghasilkan nilai signifikansi 0,077 dan 0,151 untuk uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, masing-masing, keduanya melebihi 0,05. Hasil ini memperlihatkan bahwa data kelas kontrol memenuhi asumsi normalitas. Derajat kebebasan untuk kedua kelas dihitung senilai 36, yang relevan untuk analisis statistik lebih lanjut dan interpretasi hasil.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test for Equality of Variances)

Tes	F	Sig.
POST TEST (Equal variances assumed)	0,018	0,895

Penilaian homogenitas dilakukan dengan memakai uji Levene untuk membandingkan varians antara kelompok eksperimen (XI-6) dan kelompok kontrol (XI-7). Uji tersebut menghasilkan nilai F senilai 0,018, disertai dengan tingkat signifikansi 0,895. Hasil ini memperlihatkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik dalam varians kedua kelompok. Oleh karena itu, data bisa dianggap homogen dalam hal varians, memenuhi salah satu asumsi kunci yang diperlukan untuk analisis parametrik selanjutnya.

Sesudah normalitas dan homogenitas varians diverifikasi, uji t dilakukan untuk menentukan apakah perlakuan tersebut memiliki efek yang signifikan secara statistik pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Uji ini membantu menetapkan apakah perbedaan yang diamati kemungkinan disebabkan oleh perlakuan dan bukan karena kebetulan, sehingga memastikan validitas hasil eksperimen.

Hasil Uji Levene memperlihatkan bahwa variansnya sama, dengan nilai F senilai 0,018 dan nilai p senilai 0,895. Ini memperlihatkan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi, sehingga memungkinkan penggunaan uji t dengan varians gabungan. Terlepas dari ukuran sampel yang tidak sama, hasil uji tersebut membenarkan penerapan metode statistik ini, memastikan bahwa perbandingan antar kelompok valid dan reliabel berlandaskan asumsi kesamaan varians.

Tabel 3 Hasil Uji Independent Sample t-Test

Asumsi	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	5,354	70	0,000	11,52778	2,15307

Nilai t-hitung senilai 5,354 bernilai positif dan cukup besar yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara distribusi kedua sampel, dengan derajat kebebasan (df) 70 yang diperoleh dari total siswa dikurangi dua kelompok ($36 + 36 - 2$). Selisih rata-rata absolut (Mean Difference) antara skor posttest kelas eksperimen dan kontrol ialah 11,52778 yang memvalidasi selisih rata-rata sebelumnya (76,11 vs 64,86), dengan standar galat (Std. Error Difference) senilai 2,15307.

Nilai signifikansi (Sig.) senilai 0,000 memperlihatkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan secara statistik dalam prestasi belajar antara siswa yang memakai SAVI dengan Educaplay dan siswa yang mengikuti metode ceramah tradisional. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan SAVI dan Educaplay memiliki dampak yang nyata terhadap kinerja siswa.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran SAVI, yang didukung oleh media Educaplay, sudah terbukti sangat meningkatkan prestasi akademik siswa kelas XI. Dalam sebuah eksperimen, siswa yang memakai model SAVI mencapai nilai rata-rata 76,11, sedangkan siswa di kelas kontrol, yang mengandalkan

metode pengajaran konvensional, hanya memperoleh nilai rata-rata 64,86. Perbedaan signifikan ini menyoroti efektivitas pengintegrasian model SAVI dengan teknik gamifikasi digital untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan platform digital seperti Educaplay membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif. Selain itu, pendekatan ini menawarkan solusi yang menjanjikan untuk beberapa tantangan umum yang dihadapi dalam pengajaran di kelas tradisional, seperti kurangnya keterlibatan siswa dan motivasi yang terbatas. Secara keseluruhan, kombinasi SAVI dan gamifikasi digital tampaknya ialah strategi yang berharga untuk meningkatkan hasil pendidikan (Sophian et al., 2025).

Kelas eksperimental yang memakai model pembelajaran SAVI (yang mencakup gerakan tubuh, suara, penglihatan, dan pemikiran) dengan bantuan Educaplay memperlihatkan kinerja yang lebih baik. Ini karena para siswa lebih terlibat. Prestasi belajar yang tinggi di kelas eksperimental terjadi karena model pembelajaran SAVI memastikan untuk memakai semua indera dan keterampilan berpikir kita bersama-sama dengan cara sebaik mungkin. Seperti yang dijelaskan dalam *The Accelerated Learning Handbook*, yang diterbitkan dalam bahasa Indonesia pada tahun 2002 oleh Kaifa Bandung, otak manusia memproses dan menyimpan informasi jauh lebih cepat ketika tubuh terlibat dalam aktivitas fisik (Somatik), mulut dan telinga secara aktif berkomunikasi (Pendengaran), mata mengamati bentuk atau fenomena (Visual), dan pikiran dilatih untuk memecahkan masalah (Intelektual).

Dalam kelas kontrol yang memakai metode pembelajaran berbasis ceramah, siswa cenderung pasif dan kehilangan motivasi dalam kegiatan pembelajaran mereka. Sesudah sesi pembelajaran selesai, tidak ada satu pun yang mengajukan pertanyaan atau memberi respon terhadap isi yang disampaikan oleh pengajar, sebab mereka hanya berperan sebagai pihak yang menerima informasi. Dalam metode ceramah, guru sebagian besar memfasilitasi tanpa melibatkan siswa, yang mengarah ke suasana di mana siswa cenderung diam. Sebaliknya, kelompok eksperimental menerima perawatan memakai pendekatan SAVI (Somatik, Pendengaran, Visual, Intelektual) dengan media educaplay.

Studi ini memperlihatkan bahwa siswa yang memakai model SAVI bersamaan dengan media Educaplay mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang menerima pengajaran langsung tradisional. Hal ini memperlihatkan bahwa mengintegrasikan alat digital inovatif dan model pembelajaran interaktif bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai faktor internal, termasuk motivasi, minat, dan kemampuan individu, memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan akademik. Selain itu, pengaruh eksternal seperti dukungan keluarga, lingkungan sekolah, metodologi pengajaran, dan sumber daya pendidikan yang tersedia juga secara signifikan memengaruhi kemajuan belajar siswa. Kombinasi media yang menarik dan strategi pengajaran yang efektif menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan suportif, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan prestasi dan menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran di kalangan siswa (Lutfiyah dan Ramli, 2025).

Penerapan model SAVI bersamaan dengan media Educaplay mendorong peningkatan prestasi siswa dengan mendorong partisipasi aktif, menumbuhkan pertanyaan kritis, dan melibatkan peserta didik dalam pengalaman pendidikan yang interaktif dan bermakna. Silberman (2022:157) Partisipasi aktif siswa memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar, karena mendorong keterlibatan dan pemahaman yang lebih besar. Sebaliknya, mendengarkan secara pasif seringkali mengakibatkan keterlibatan yang terbatas dan berkurangnya daya ingat informasi. Model pembelajaran SAVI, ketika dikombinasikan dengan media Educaplay, mendorong keterlibatan aktif dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengalaman belajar mereka. Pendekatan

ini secara positif memengaruhi prestasi siswa dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan dinamis. Tidak seperti metode ceramah tradisional yang cenderung meminimalkan interaksi siswa, model SAVI dengan Educaplay menekankan partisipasi aktif, yang mengarah pada pengalaman pendidikan yang lebih efektif dan bermakna.

Temuan akhir dari studi ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang juga mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran SAVI, yang ialah singkatan dari Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Putri Rikhmah Nadhiah dan Siti Sri Wulandari pada tahun 2020, berjudul "Dampak Model Pembelajaran SAVI (Somatik, Pendengaran, Visual, Intelektual) terhadap Hasil Pembelajaran Siswa dalam Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Negeri 10 Surabaya." Temuan penelitian memperlihatkan bahwa Model Pembelajaran SAVI (yang ialah singkatan dari Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual) bisa meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Penelitian memperlihatkan bahwa model pembelajaran SAVI (Somatik, Auditori, Visual, Intelektual), ketika diintegrasikan dengan media Educaplay, memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik siswa kelas 11 di SMA N 1 Kedungadem selama tahun ajaran 2025/2026. Studi ini melibatkan kelompok eksperimen yang menerima pengajaran memakai model SAVI yang dikombinasikan dengan Educaplay, dan kelompok kontrol yang mengalami metode pengajaran konvensional. Hasil memperlihatkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen mencapai nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada siswa dalam kelompok kontrol. Analisis statistik mengungkapkan bahwa nilai t hitung melebihi nilai t tabel, yang menegaskan bahwa peningkatan yang diamati signifikan secara statistik. Selain itu, siswa yang berpartisipasi dalam kelas eksperimen memperlihatkan peningkatan motivasi, partisipasi yang lebih besar dalam pelajaran, dan kecenderungan untuk mengajukan lebih banyak pertanyaan, yang mencerminkan peningkatan keterlibatan. Temuan ini memperlihatkan bahwa mengintegrasikan model pembelajaran SAVI dengan media pendidikan seperti Educaplay bisa secara efektif meningkatkan motivasi siswa, partisipasi, dan hasil belajar secara keseluruhan. Pendekatan ini terbukti lebih efektif daripada metode berbasis ceramah tradisional, yang menyoroti pentingnya strategi pengajaran yang beragam dan diperkaya media dalam meningkatkan prestasi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar, A., Rahman, B., & Putri, C. (2022). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 120–130.
- Khoerunnisa. (2021). Pemilihan model pembelajaran berlandaskan karakteristik peserta didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 215–223.
- Shaslani, S., dkk. (2023). Model pembelajaran sebagai strategi mencapai tujuan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 4(1), 10–18.
- Sohim, S. , dan rekan-rekan. (2023). Dampak dari model pengajaran SAVI (Somatik, Pendengaran, Visualisasi, dan Kecerdasan) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Islam*, 7(2), 55–68.
- Fradani, A. C., & Astuti, R. P. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Komik Untuk Siswa Di SMK Negeri 1 Bojonegoro. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(2), 111-120.
- Hamid, A. , Ramadhani, R. , Juliana, M. , Safitri, M. , Jamaludin, M. M. , dan Simarmata, J. (2021).

Sumber belajar. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Fradani, A. C, Ekonomi, P., Timur, J., (2025). *PENGARUH INTEGRASI MODEL LEARNING CYCLE E DAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI*. 13(2), 156-166
- Hasan, M. , Milawati, Darodjat, Harahap, T. K. , Tahrim, T. , Anwari, A. M. , Rahmat, A. , Masdiana, dan Indra, I. M. (2021). Sumber belajar. Klaten: Tahta Media Group.
- Febrianti, F. A. , Alani, N. , dan Al-Fikri, H. A. (2024). Penerapan Sistem Gamifikasi yang Berbasis Educaplay sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). DOI: <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>
- Tumangger, R. R. (2025). Dampak penerapan model pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI) terhadap prestasi belajar matematika di kelas V SD Negeri 101740 Tanjung Selamat selama tahun ajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 15–27.
- Sugiyono. (2018). Teknik penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. (Edisi kedua, cetakan kelima). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Teknik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Meier, D. (2002). Buku pegangan pembelajaran cepat: Panduan inovatif dan efisien untuk merancang program pendidikan serta pelatihan. Bandung: Kaifa.
- Nadhiah, P. R. , dan Wulandari, S. S. (2020). Dampak Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 421–432. DOI: <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p421-432>.
- Lutfiyah, dan Ramli, M. (2025). Tinjauan teoritis mengenai faktor internal dan eksternal dalam perkembangan peserta didik. *JERKIN (Jurnal Edukasi dan Riset Kinerja Pendidikan)*, 4(2), 120–128. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.4037>.