

PENERAPAN PENDEKATAN SAVI (SOMATIS, AUDITORI, VISUAL, DAN INTELEKTUAL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IXH SMP N 3 KEBUMEN

Hikmah Ramdhani Putri¹⁾, Budiyo²⁾, Dwi Maryono³⁾

^{1) 2),3)} Prodi Pendidikan Matematika, J.PMIPA, FKIP, UNS

¹⁾ramdhanyputri@gmail.com, ²⁾bud@uns.ac.id, ³⁾dwimarus@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk 1) mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan SAVI 2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan SAVI. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IXH SMP N 3 Kebumen. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data kreativitas dan hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes akhir siklus, sedangkan data kreativitas belajar siswa diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah hasil belajar siswa setidaknya 75% mencapai KKM (nilai tes ≥ 80) dan setidaknya 75% dari jumlah siswa mencapai kategori kreativitas tinggi (skor tes 2,68-4,00) untuk kreativitas belajar siswa pada akhir siklus. Setelah menerapkan pendekatan SAVI dalam pembelajaran matematika, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 41% pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 36% menjadi 77%. Sedangkan persentase ketuntasan hasil kreativitas belajar siswa pada siklus I 31,8% pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 45,5% menjadi 77,3%. Hal ini berarti semua indikator sudah terpenuhi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa 1) penggunaan pendekatan SAVI dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IXH SMP Negeri 3 Kebumen tahun ajaran 2013/2014, 2) penggunaan pendekatan SAVI dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IXH SMP Negeri 3 Kebumen tahun ajaran 2013/2014.

Kata kunci: SAVI, Kreativitas Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam situasi pendidikan atau pembelajaran untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional dalam Bab IV terkait Standar Proses, Pasal 19 ayat 1, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian

sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan regulasi tersebut, terdapat dua hal yang perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan. Pertama, adanya tuntutan penyelenggaraan pembelajaran secara menyenangkan. Kedua, pendidikan hendaknya dikembangkan selaras dengan minat siswa. Perwujudan kedua hal tersebut, siswa diharapkan akan memiliki kreativitas dan kemandirian, sebagai salah satu tujuan pembelajaran di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan bagi siswa dengan bimbingan guru.

Proses pembelajaran dapat diikuti dengan baik dan menarik perhatian siswa apabila menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran. Untuk itu, pembelajaran matematika harus mampu melibatkan siswa selama proses pembelajaran dan mengurangi kecenderungan guru untuk mendominasi proses pembelajaran tersebut, sehingga ada perubahan dalam hal pembelajaran matematika yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sudah sewajarnya diubah menjadi berpusat pada siswa.

Pada kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tetapi juga kreativitasnya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru sama sekali atau kombinasi yang relatif berbeda dari yang sudah ada. Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa kreativitas (daya cipta) perlu dikembangkan dan hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Disisi lain, Guilford (1950) mengemukakan definisi kreativitas dari dimensi pribadi, yaitu "*Creativity refers to the abilities that are characteristic of creative people*" (Kreativitas mengacu pada kemampuan yang merupakan ciri-ciri pribadi kreatif)[1]. Ciri-ciri pribadi kreatif yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat yaitu berani dalam pendirian/keyakinan, melit (ingin tahu), mandiri dalam berfikir dan mempertimbangkan, bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya, intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat dari otoritas begitu saja [2]. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kreativitas siswa diperlukan kegiatan pembelajaran yang

menarik, tidak monoton dan melibatkan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 3 Kebumen, kelas IX H tahun pelajaran 2013/2014 merupakan kelas yang hasil belajarnya rendah dan siswanya kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika. Rendahnya hasil belajar matematika tampak pada hasil tes prasiklus yang memuat materi prasyarat bangun ruang sisi lengkung. Dari 22 siswa, hanya 5 siswa yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan yaitu 80, artinya ketuntasannya hanya 23%. Saat melakukan observasi di kelas IX H, peneliti menemukan masih banyak siswa yang malu bertanya, kurang percaya diri saat mengerjakan soal, kemandirian serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, serta belum memiliki sifat yang ulet dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Sebagaimana ciri pribadi kreatif yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka hal tersebut merupakan indikasi bahwa kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika belum tampak.

Banyak faktor yang dapat menjadi penyebab rendahnya kreativitas belajar siswa, salah satunya adalah ketidaktepatan penggunaan media dan model pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Hasil observasi dan pengamatan peneliti menunjukkan bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, tanya jawab, pemberian tugas serta bersifat *teacher-centered* dimana guru menjelaskan materi, siswa mencatat materi yang dipelajari, dan siswa mengerjakan soal-soal latihan. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa, akibatnya interaksi antara siswa selama kegiatan pembelajaran sangat minim.

Melihat fenomena tersebut, peneliti mempunyai gagasan bahwa perlu diterapkannya suatu sistem pembelajaran

yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sekaligus meningkatkan prestasi belajar matematika disetiap jenjang pendidikan. Salah satunya dengan pendekatan SAVI (Somatis, Auditorial, Visual, dan Intelektual). Menurut Meier, pendekatan SAVI adalah pendekatan yang melibatkan indra pada tubuh yang mendukung pembelajaran, belajar dengan bergerak aktif secara fisik, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar [3]. Pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menginstruksikan agar anak berdiri dan bergerak. Akan tetapi, menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan optimalisasi semua indra dapat berpengaruh besar terhadap hasil pembelajaran.

Gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (korteks motor) terletak tepat di sebelah bagian otak yang digunakan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal. Sebaliknya, menurut Meier melibatkan tubuh dalam belajar akan cenderung meningkatkan kecerdasan siswa [3].

Dalam pendekatan SAVI, siswa dituntut ikut aktif dalam pembelajaran seperti melakukan percobaan, mengamati, mempresentasikan materi yang mereka peroleh, kemudian menyelesaikan permasalahan berdasarkan pengetahuan atau ilmu yang telah diperoleh siswa selama pembelajaran. Keterlibatan dalam pembelajaran akan menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar. Pasalnya siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan guru berbicara di depan kelas. Selain itu, dengan bantuan media pembelajaran seperti alat peraga dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai perantara transfer materi, siswa dapat menggambarkan segala hal yang dipelajarinya sehingga mereka lebih

memahami materi dan membantu melatih pola pikirnya dalam memahami konsep yang dipelajari.

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan diatas, peneliti bekerja sama dengan guru matematika SMP N 3 Kebumen dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru matematika untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah sehingga dapat dikaji, ditingkatkan, dan dituntaskan. Dengan demikian proses pembelajaran matematika di sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IX H SMP N 3 Kebumen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas tentang upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa menggunakan pendekatan SAVI. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX H SMP Negeri 3 Kebumen tahun pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari 22 siswa.

Penelitian ini dimulai bulan Mei 2013 sampai November 2013. Pelaksanaan penelitian ini dibagi dalam 3 tahapan kegiatan. Tahap pertama yaitu persiapan penelitian yang berlangsung pada bulan Mei 2013 hingga Agustus 2013. Tahap kedua yaitu pelaksanaan tindakan yang berlangsung pada bulan Agustus hingga September 2013. Tahap ketiga yaitu analisis data dan pelaporan yang dilaksanakan pada bulan September sampai November 2013.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian penerapan pendekatan SAVI ini terdapat 3 buah macam data, yaitu

- 1) Data hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia melalui proses belajar mengajar. Data hasil belajar ini didapat dari hasil tes di akhir siklus.
- 2) Data kreativitas belajar siswa. Kreativitas belajar merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi

sebagai hasil dari interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya. Data ini diperoleh dari hasil pengamatan terhadap setiap siswa berdasarkan enam indikator, yaitu penuh energi, mempunyai prakarsa, percaya diri, melaksanakan pekerjaan pada waktunya, berani berpendapat dan ulet. Dari enam indikator tersebut ada lima kemungkinan pilihan jawaban, yaitu

- a) tidak tahu atau ragu-ragu mengamati ciri tersebut ada pada anak (skor 0),
 - b) jarang atau tidak pernah mengamati ciri tersebut ada pada anak (skor 1),
 - c) kadang-kadang atau pernah mengamati ciri tersebut ada pada anak (skor 2),
 - d) sering mengamati ciri tersebut ada pada anak (skor 3),
 - e) hampir selalu mengamati ciri tersebut ada pada anak (skor 4)
- 3) Data pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang didapat dari hasil pengamatan dan observasi selama proses pembelajaran yang mengacu pada pedoman observasi.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode tes, dan metode dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dengan pendekatan SAVI serta mengamati kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Observer mengamati siswa dan peneliti sebagai guru secara langsung yang mengacu pada pedoman observasi. Pedoman observasi kegiatan pembelajaran berfokus pada pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan SAVI dan hambatan yang dialami guru (peneliti) dalam pembelajaran tersebut. Sedangkan pedoman observasi kreativitas siswa difokuskan pada kegiatan fisik atau aktifitas siswa selama pembelajaran.

Tes digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan atau keberhasilan pelaksanaan tindakan, mengetahui hasil dari kegiatan pembelajaran siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan,

mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika melalui penggunaan pendekatan SAVI. Tes dilakukan pada akhir pertemuan untuk setiap siklus. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes uraian tertulis. Butir-butir soal yang akan diujikan terlebih dahulu diuji validitasnya sebelum diujikan. Suatu instrument disebut valid jika mengukur apa yang seharusnya diukur [4].

Dokumentasi merupakan upaya untuk memberikan gambaran bagaimana sebuah penelitian tindakan kelas dilakukan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengambil gambar kegiatan para siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran saat penelitian dilaksanakan.

Untuk menguji kebenaran data hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan SAVI digunakan triangulasi. Moleong menjelaskan triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu [5]. Untuk uji validitas data proses pembelajaran matematika dengan pendekatan SAVI, peneliti menggunakan triangulasi penyidik, yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dengan cara memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya [5]. Triangulasi penyidik dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melihat dan membandingkan hasil observasi dari empat observer yang telah proses pembelajaran dengan pendekatan SAVI selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil observasi pembelajaran dengan SAVI dikatakan valid apabila hasil pengamatan empat observer menunjukkan hasil yang sama.

Data kreativitas dan hasil belajar siswa tidak divalidasi secara langsung seperti data observasi pembelajaran dengan pendekatan SAVI. Lather menyatakan bahwa untuk meningkatkan

validasi data dalam penelitian tindakan dapat dilakukan dengan empat cara, salah satunya adalah dengan *critical reflection*, yaitu apabila pada setiap tahap siklus mutu refleksi dipertahankan, maka mutu pengambilan keputusan akan dapat dijamin [6]. Dalam suatu penelitian tindakan kelas, peneliti sengaja memberikan perlakuan kepada kelas dengan tujuan untuk memperbaiki masalah yang ada, dalam hal ini adalah kreativitas dan hasil belajar siswa. Jika skor kreativitas dan hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang cenderung naik di setiap siklusnya maka secara tidak langsung peneliti telah melakukan validasi terhadap data hasil tes siswa.

Berikut ini teknik analisis data yang digunakan:

(1) Analisis hasil belajar siswa: Analisis hasil tes dimulai dengan mengoreksi pekerjaan masing-masing siswa dengan memperhatikan kisi-kisi tes. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\text{PostRate} - \text{BaseRate}}{\text{BaseRate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi peningkatan

Post Rate = Nilai rata-rata sesudah tindakan

Base Rate = Nilai rata-rata sebelum tindakan

(2) Data hasil observasi kreativitas belajar siswa dianalisis dengan memberi skor pada masing-masing butir pedoman observasi. Karena setiap siswa mendapat dua skor dari dua observer yang berbeda, maka skor akhir kreativitas belajar siswa merupakan rata-rata dari dua skor tersebut. Kemudian mengkategorikan kreativitas belajar siswa seperti yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Kategori Kreativitas Siswa

No	Skor	Kategori
1.	0 – 1,33	RENDAH
2.	1,34 – 2,67	SEDANG
3.	2,68 – 4	TINGGI

Kemudian menghitung prosentase ketuntasan kreativitas belajar siswa secara klasikal, yaitu:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa kategori tinggi}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan prasiklus, rata-rata nilai pretest siswa kelas IX H SMP N 3 Kebumen adalah 59,36 dimana siswa yang nilainya \geq KKM hanya ada 5 siswa atau 23% dan 17 siswa sisanya atau 77% nilainya masih dibawah KKM yang ditentukan, yaitu 80. Selain memberikan pretest pada kegiatan prasiklus, peneliti juga mengobservasi kreativitas belajar matematika siswa kelas IX H SMP N 3 Kebumen. Dari 22 siswa, 1 siswa (4,5%) mendapat kriteria kreativitas belajar tinggi (2,68-4,00), 11 siswa (50%) mendapat kriteria kreativitas belajar sedang (1,34-2,67) dan 10 siswa sisanya (45,5%) mendapat kriteria kreativitas belajar rendah (0-1,33). Sedangkan skor rata-rata kreativitas secara klasikal hanya 1,33 yang artinya secara klasikal kreativitas belajar matematika kelas IX H masih rendah.

Dari hasil pretest dan observasi kegiatan prasiklus, maka dilaksanakan tindakan siklus I dengan penerapan pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) dan didapatkan hasil akhir tes siklus I yakni rata-rata nilai tes siswa kelas IX H adalah 73,73 dimana siswa yang nilainya \geq KKM hanya ada 9 siswa atau 41% dan 13 siswa sisanya atau 59% nilainya masih dibawah KKM yang ditentukan, yaitu 80. Sedangkan rata-rata skor kreativitas belajar matematika siswa kelas IX H adalah 2,57 termasuk dalam kriteria kreativitas belajar sedang, dimana 7 siswa (32%) mendapat kriteria kreativitas belajar tinggi (2,68-4,00) dan 15 siswa sisanya (68%) mendapat kriteria kreativitas belajar sedang (1,34-2,67). Jika dibandingkan dengan dengan hasil kegiatan prasiklus, rata-rata hasil belajar siswa dan banyaknya siswa yang

memperoleh kriteria kreativitas belajar tinggi meningkat, akan tetapi peningkatan nilai rata-rata dan banyakna siswa belum menunjukkan persentase keberhasilan pada setiap indikator kerja yakni 75% dari jumlah total siswa hasil belajarnya \geq KKM yang ditentukan yaitu 80 dan 75% dari jumlah total siswa mendapat kriteria kreativitas belajar tinggi pada akhir siklus, sehingga perlu dilakukan tindakan lanjutan yakni siklus II dengan melihat refleksi dari beberapa hambatan dari siklus I dan menindak lanjuti hasil refleksi dengan perbaikan dari tindakan siklus I.

Tindakan siklus II dilakukan dengan melihat refleksi dari hambatan-hambatan pada siklus I. Oleh karena itu, pada siklus II akan dilaksanakan kembali pendekatan SAVI akan tetapi dilakukan beberapa sedikit perubahan untuk memperbaiki hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I. Penyelesaian hambatan ini merupakan perundingan antara guru mata pelajaran matematika SMP N 3 Kebumen kelas IX H dengan peneliti. Dengan adanya tindakan pada siklus II ini didapatkan nilai rata-rata tes akhir siklus II adalah 81,82 dengan siswa yang nilainya \geq KKM ada 17 siswa atau 77% dan hanya 5 siswa atau 23% yang nilainya masih dibawah KKM yang ditentukan, yaitu 80. Jika dilihat dari indikator kerja, kondisi ini sudah melebihi indikator kerja yaitu setidaknya 75% dari jumlah total siswa pada akhir siklus hasil belajarnya \geq KKM. Sedangkan kreativitas belajar matematika siswa mencapai 77% termasuk ke dalam kriteria kreativitas belajar tinggi. Jika dibandingkan dengan hasil kegiatan siklus I, pada siklus II ini rata-rata hasil belajar siswa dan banyaknya siswa yang memperoleh nilai \geq KKM meningkat sebesar 36%. Demikian juga dengan capaian persentase kreativitas belajar siswa siklus II meningkat sebesar 45%.

Berdasarkan terjadinya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dari setiap tindakan dapat disimpulkan pendekatan SAVI (Somatis,

Auditori, Visual, Intelektual) yang diterapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dari dua siklus yang dilakukan oleh peneliti diperoleh proses pembelajaran dengan penerapan tahapan pendekatan SAVI yang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dengan perbaikan yang dilakukan pada tahap refleksi adalah dengan mengahasilkan tahapan sebagai berikut : 1) Tahap Persiapan, meliputi (a) Guru mempersiapkan ruang dan alat-alat/media yang dibutuhkan saat pembelajaran (b) Guru mempersiapkan siswa untuk belajar (c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Auditori) (d) Guru memberikan dorongan atau motivasi dan mengajukan masalah yang berkaitan dengan masalah di kehidupan sehari-hari untuk memicu proses belajar siswa (Auditori). 2) Tahap Penyampaian, meliputi (a) Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok diskusi dan membagikan LKS dan Alat Peraga (Somatis) (b) Guru meminta setiap kelompok untuk melakukan percobaan dengan menggunakan langkah-langkah yang ada pada LKS dengan menggunakan alat peraga (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual) (c) Siswa secara berkelompok menemukan kosep yang dipelajari (Intelektual) (d) Guru memantau diskusi siswa dan memberikan bantuan kepada kelompok yang membutuhkan bantuan. (d) Siswa mempresentasikan hasil diskusi (Auditori, Intelektual) (e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi atau bertanya terhadap presentasi atau hasil diskusi kelompok sehingga terjadi forum diskusi dalam kelas dimana guru bertindak sebagai pimpinan diskusi (Auditori, Intelektual) (f) Guru memberikan penjelasan atau umpan balik tentang materi yang telah dipelajari menggunakan slide power point dan menampilkan video pembelajaran (Auditori, Visual) 3) Tahap Pelatihan, meliputi (a) Guru menjelaskan aturan permainan (Auditori) (b) Guru memimpin permainan dan menentukan pemenang

dalam permainan secara adil dan terbuka (Somatis, Auditori, Intelektual) (c) Guru memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan permainan. 4) Tahap Penyampaian Hasil, meliputi (a) Guru membimbing siswa merangkum atau membuat simpulan mengenai materi yang dipelajari (Intelektual), (b) Guru melakukan evaluasi atau penilaian terhadap kemampuan siswa (Auditori), (c) Guru menutup kegiatan belajar mengajar

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan uraian pembahasan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan pendekatan SAVI (Somatis Auditori, Visual, Intelektual) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IXH SMP Negeri 3 Kebumen tahun pelajaran 2013/2014 terbukti dari observasi siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dan setidaknya 75% dari jumlah total siswa telah memperoleh nilai ≥ 80 .
2. Penggunaan pendekatan SAVI (Somatis Auditori, Visual, Intelektual) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IXH SMP Negeri 3 Kebumen tahun pelajaran 2013/2014 terbukti hasil tes akhir siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dan setidaknya 75% dari jumlah total siswa telah mencapai kategori tinggi.

Saran terhadap penelitian ini adalah: 1) Kepada Siswa, (a) Siswa sebaiknya meningkatkan kreativitas dalam belajar dengan melakukan banyak latihan soal sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta dapat meningkatkan prestasi belajar. (b) Siswa lebih banyak berinteraksi dengan orang lain dalam kelompok sehingga dapat menumbuhkan sikap berani dalam menyampaikan pendapat, berdiskusi, atau

bertanya. 2) Kepada pihak sekolah, diharapkan pendekatan SAVI (Somatis Auditori, Visual, Intelektual) ini dapat digunakan sebagai pendekatan alternatif yang digunakan di SMP Negeri 3 Kebumen karena pembelajaran dengan pendekatan SAVI dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. 3) Kepada guru mata pelajaran matematika yang tertarik dengan pendekatan SAVI (Somatis Auditori, Visual, Intelektual) dapat menggunakan empat tahapan pembelajaran SAVI dengan langkah yang berbeda. Pada tahap pelatihan, jika akan menggunakan permainan sebagai salah satu langkah pembelajaran dapat membuat permainan yang berbeda, lebih menyenangkan, membuat siswa lebih tertantang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hawadi, R. A., Wihardjo, R.S.D., & Wiyono, M. (2001). *Kreativitas: Panduan Bagi Penyelenggaraan Program Percepatan Belajar*. Jakarta: PT Grasindo
- [2] Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Meier, Dave. (2002). *The Accelerated Learning Handbook - Panduan Kreatif Dan efektif Merancang Program Pendidikan Dan Pelatihan*. Terjemahan Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa.
- [4] Budiyono. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- [5] Moleong, L J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [6] Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.