



**KEEFEKTIFAN MODEL SAVI
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA
SISWA KELAS V SDN GUGUS DWIJA KRIDA
MIJEN SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Nabila Bunga Ratu Piara Dicinta
1401415377**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model SAVI Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang”, karya

nama : Nabila Bunga Ratu Piara Dicinta

NIM : 1401415377

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 12 Agustus 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan guru Sekolah dasar,



Pembimbing,

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd

NIP. 1977110922008012018

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model SAVI Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang” karya,

nama : Nabila Bunga Ratu Piara Dicinta

NIM : 1401415377

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari selasa tanggal 14 Agustus 2019.

Semarang, 14 Agustus 2019

Panitia Ujian



Drs. Agung Rai RC, M.Pd.

NIP 195908211984031001

Penguji I

Dra. Yuyarti, M.Pd.,

NIP 195512121982032001

Sekretaris

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D

NIP 197701262008121003

Penguji II

Putri Yanuarti Sutikno, S.Pd., M.Sn.

NIP 198501152008122005

Penguji III,

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd

NIP 1977110922008012018



Scanned with
CamScanner

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Nabila Bunga Ratu Piara Dicinta

NIM : 1401415377

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Keefektifan Model SAVI Berbantuan Media Monopoli
Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas V SDN Gugus
Dwijaya Krida Mijen Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau teman orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Agustus 2019

Peneliti,



Nabila Bunga Ratu Piara Dicinta

NIM 1401415377

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui” (QS. Al-Baqarah: 216)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” (QS. Al-Insyirah: 6)

“Dalam setiap tindakan yang dilakukan dengan niat baik maka hasilnya akan baik pula” (Nabila Bunga)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Sukardi dan Ibu Widy Ali Purnima Eko Ningsih yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Dicinta, Nabila Bunga Ratu Piara. 2019. *Keefektifan Model SAVI Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Atip Nurharini, S.Pd.,M.Pd. 142 halaman

Pembelajaran Seni Rupa pada siswa kelas V SDN Gugus Dwija Krida belum menerapkan model pembelajaran yang melibatkan seluruh alat indra yang dimiliki siswa serta belum menerapkan permainan sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) ketuntasan hasil belajar siswa; (2) keefektifan model SAVI berbantuan media Monopoli pada siswa kelas V SDN Gugus Dwija Krida.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan kelas V SDN Tambangan 01 sebagai kelas eksperimen dan SDN Karangmalang sebagai kelas kontrol dengan jumlah sampel 75 siswa, teknik sampel yang digunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes yang meliputi wawancara, observasi, dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* dengan bentuk pilihan ganda dan rubrik unjuk kerja. Teknik Analisis data yang digunakan dalam mengolah data yaitu uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, dan analisis data akhir. Pada analisis data akhir atau pengkajian hipotesis penelitian yang digunakan adalah uji-z, uji-t, dan n-gain.

Hasil penelitian yaitu (1) hasil belajar seni rupa dapat mencapai ketuntasan secara klasikal, ditunjukkan uji-z ranah kognitif dengan nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($1,686 > 1,645$) dan ranah psikomotor $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($2,06 > 1,645$). (2) selanjutnya uji-t ranah kognitif menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,733 > 1,994$) dan ranah psikomotor $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,863 > 1,994$), artinya hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini didukung oleh hasil uji N-Gain ranah kognitif yang menunjukkan peningkatan kelas eksperimen yaitu 0,561 (kriteria sedang), sedangkan kelas kontrol 0,448 (kriteria sedang) dan pada ranah psikomotor pada kelas eksperimen diperoleh 0,535 (kriteria sedang), sedangkan di kelas kontrol diperoleh 0,355 (kriteria sedang).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, model *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media Monopoli efektif diterapkan dalam pembelajaran Seni Rupa materi Seni Rupa Daerah pada kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Kecamatan Mijen dibandingkan pembelajaran di kelas kontrol. Saran dalam penelitian yaitu, hendaknya model SAVI berbantuan media Monopoli dapat diterapkan dalam pembelajaran agar guru dapat memaksimalkan perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Kata kunci : hasil belajar; Seni Rupa; keefektifan; model SAVI; media monopoli.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model SAVI Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi.
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian;
4. Atip Nurharini, S.Pd.,M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi;
5. Dra. Yuyarti, M.Pd., sebagai dosen penguji 1;
6. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., sebagai dosen penguji 2;
7. Kepala SDN Gugus Dwija Krida Mijen;
8. Guru kelas V SDN Tambangan 01 dan SDN Karangmalang;
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan dari Allah Swt.

Semarang, 12 Agustus 2019

Peneliti,



Nabila Bunga Ratu Piara Dicinta

NIM 1401415377

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	14
2.1.2 Teori Belajar Kognivisme	15
2.1.3 Model Pembelajaran SAVI	16
2.1.4 Kelebihan Model Pembelajaran SAVI.....	19
2.1.5 Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran SAVI.....	21
2.1.6 Media Pembelajaran.....	25
2.1.7 Media Monopoli.....	28

2.1.8	Hakikat Belajar.....	30
2.1.9	Hakikat Pembelajaran	31
2.1.10	Aktivitas Belajar Siswa	33
2.1.11	Hasil Belajar	34
2.1.12	Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).....	36
2.1.13	Seni Rupa	38
2.1.14	Pendidikan Seni Rupa di SD.....	41
2.1.15	Materi Pembelajaran Seni Rupa Daerah	44
2.1.16	Implementasi Model SAVI Berbantuan Media Monopoli Materi “Seni Rupa Daerah”	45
2.2	Kajian Empiris.....	47
2.3	Kerangka Berpikir	56
2.4	Hipotesis Penelitian.....	59
BAB III METODE PENELITIAN		61
3.1	Desain Penelitian.....	61
3.1.1	Jenis Penelitian.....	61
3.1.2	Desain Eksperimen.....	61
3.1.3	Prosedur Penelitian.....	63
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	65
3.2.1	Tempat Penelitian.....	65
3.2.2	Waktu Penelitian	65
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	66
3.3.1	Populasi	66
3.3.2	Sampel Penelitian.....	67
3.4	Variabel Penelitian	67
3.4.1	Variabel Bebas (Independen).....	67
3.4.2	Variabel Terikat (Dependen).....	68
3.4.3	Definisi Operasional Variabel.....	68
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	69
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data.....	69
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data	70

3.5.3	Uji Coba Instrumen Penelitian	72
3.6	Teknik Analisis Data	81
3.6.1	Analisis Data Populasi Pra Penelitian	81
3.6.2	Analisis Data Awal	85
3.6.3	Analisis Data Akhir	88
3.6.4	Uji N-Gain.....	96
3.6.5	Analisis Lembar Observasi	96
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	99
4.1	Hasil Penelitian	99
4.1.1	Hasil Belajar.....	99
4.1.2	Analisis Data Populasi Pra Penelitian	103
4.1.3	Analisis Data Awal	105
4.1.4	Analisis Data Akhir.....	108
4.1.5	Uji N-Gain.....	115
4.1.6	Nilai Akhir	117
4.1.7	Analisis Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	119
4.1.8	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	122
4.2	Pembahasan	126
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	126
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	138
BAB V	PENUTUP	142
5.1	Simpulan.....	142
5.2	Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA		144
LAMPIRAN		149

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Seni Rupa Siswa SDN Gugus Dwija Krida.....	5
Tabel 2.1 KD dan Indikator Pembelajaran Seni Rupa	44
Tabel 2.2 Tahapan Model Pembelajaran SAVI berbantuan Media Monopoli	24
Tabel 2.3 Implementasi Model SAVI berbantuan Media Monopoli.....	45
Tabel 3.1 Data siswa kelas V SDN Gugus Dwija Krida	66
Tabel 3.2 Sampel.....	67
Tabel 3.3 Validitas Soal Pilihan Ganda.....	74
Tabel 3.4 Pedoman Kriteria Validitas	75
Tabel 3.5 Validitas Rubrik Penilaian Keterampilan.....	75
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba Kognitif	77
Tabel 3.7 Pedoman Kriteria Reliabilitas	77
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Unjuk kerja	78
Tabel 3.9 Klasifikasi Indeks Kesukaran	79
Tabel 3.10 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba Kognitif	79
Tabel 3.11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	81
Tabel 3.12 Kriteria indeks N-gain	96
Tabel 3.13 Kriteria Keterampilan megajar guru.....	97
Tabel 3.14 Kriteria Aktivitas Siswa	98
Tabel 4.1 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif.....	100
Tabel 4.2 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Keterampilan	102
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Populasi Pra Penelitian	103
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kognitif	105
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Keterampilan	106
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kognitif.....	108
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Keterampilan.....	109
Tabel 4.8 Uji Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kognitif	112
Tabel 4.9 Uji Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Keterampilan	113
Tabel 4.10 Uji Perbedaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Kognitif	114
Tabel 4.11 Uji Perbedaan Dua Rata-rata Hasil Belajar Keterampilan	115

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji N-Gain	117
Tabel 4.13 Rekapitulasi Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	119
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Aktivitas Siswa	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	59
Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Nilai X_{hitung} dan X_{tabel} Dari Nilai <i>Pretest</i> Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol	105
Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Nilai X_{hitung} dan X_{tabel} Dari Nilai <i>Pretest</i> Keterampilan Kelas Eksperimen dan Kontrol..	106
Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Nilai X_{hitung} dan X_{tabel} Dari Nilai <i>Posttest</i> Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	109
Gambar 4.4 Diagram Perbandingan Nilai X_{hitung} dan X_{tabel} Dari Nilai <i>Posttest</i> Keterampilan Kelas Eksperimen dan Kontrol	110
Gambar 4.5 Diagram Rata-rata Hasil Belajar Kognitif Seni Rupa.....	116
Gambar 4.6 Diagram Rata-rata Hasil Belajar Keterampilan Seni Rupa	116
Gambar 4.7 Diagram Persentase Keterampilan megajar guru	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	150
Lampiran 3.2 Hasil Wawancara Data Awal.....	152
Lampiran 3.3 Lembar Observasi Keterampilan Megajar guru	164
Lampiran 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	166
Lampiran 3.5 Pemetaan KD dan Indikator	170
Lampiran 3.6 RPP Kelas Eksperimen.....	171
Lampiran 3.7 RPP Kelas Kontrol.....	271
Lampiran 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba.....	349
Lampiran 3.9 Instrumen Uji Coba Kognitif.....	353
Lampiran 3.10 Kunci Jawaban dan Penskoran	361
Lampiran 3.11 Instrumen Uji Coba Keterampilan.....	362
Lampiran 3.12 Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Taraf Kesukaran, dan Uji Daya Beda Soal Instrumen Uji Coba Kognitif.....	363
Lampiran 3.13 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba Keterampilan	372
Lampiran 3.14 Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kognitif.....	374
Lampiran 3.15 Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan	381
Lampiran 4.1 Uji Normalitas Data Awal (Pra Penelitian)	382
Lampiran 4.2 Uji Homogenitas Data Awal (Pra Penelitian).....	388
Lampiran 4.3 Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	390
Lampiran 4.4 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	391
Lampiran 4.5 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	393
Lampiran 4.6 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	395
Lampiran 4.7 Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	398
Lampiran 4.8 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	399
Lampiran 4.9 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	401
Lampiran 4.10 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	403
Lampiran 4.11 Uji Hipotesis 1 (Uji Ketuntasan Klasikal).....	406
Lampiran 4.12 Uji Hipotesis 2 (Uji <i>t-test</i>)	408

Lampiran 4.13 Uji N-Gain Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	409
Lampiran 4.14 Lembar Observasi Pengamatan Guru	410
Lampiran 4.15 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	415
Lampiran 1 Hasil Pekerjaan <i>Pretest</i> Kognitif Siswa Kelas Kontrol.....	418
Lampiran 2 Hasil Pekerjaan <i>Posttest</i> Kognitif Siswa Kelas Kontrol.....	420
Lampiran 3 Hasil Pekerjaan <i>Pretest</i> Kognitif Siswa Kelas Eksperimen	422
Lampiran 4 Hasil Pekerjaan <i>Posttest</i> Kognitif Siswa Kelas Eksperimen	424
Lampiran 5 Hasil Pekerjaan <i>Posttest</i> Keterampilan Siswa Kelas Kontrol	426
Lampiran 6 Hasil Pekerjaan <i>Posttest</i> Keterampilan Siswa Kelas Eksperimen...	428
Lampiran 7 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	430
Lampiran 8 Dokumentasi Kelas Kontrol	434
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian	437

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Melalui pendidikan anak dapat mengembangkan potensi, minat, dan bakat yang dimilikinya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Potensi, minat, dan bakat yang dimiliki anak tidak dapat berkembang tanpa adanya usaha. Usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan belajar yang dilakukan secara sadar dan terencana. Pemerintah mewajibkan setiap warga Negara Indonesia mengikuti pendidikan dasar tanpa kecuali. Dengan mewajibkan warga negara mengikuti pendidikan dasar, maka tujuan dari terelenggaranya pendidikan nasional dapat terlaksana, yaitu mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa agar potensi siswa dapat berkembang dan menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 memaparkan bahwa Potensi siswa dapat berkembang apabila dalam pembelajaran yang dilakukan menyenangkan serta menantang. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberi ruang yang cukup bagi bakat, minat, kreatifitas, inisiatif, dan

perkembangan fisik serta psikologis Siswa. Pembelajaran yang interaktif dan inspiratif dapat memotifasi siswa dalam berpartisipasi secara aktif.

Pelaksanaan pembelajaran yang interaktif dan inspiratif merupakan tujuan dari diterapkannya kurikulum 2013. Hal tersebut tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang menyatakan bahwa tujuan diterapkannya kurikulum 2013 ialah dalam rangka mempersiapkan manusia Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi serta warga negara yang beriman, kreatif, produktif, inovatif, dan afektif serta dapat berkontribusi dikehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradapan negara. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan Indonesia saat ini, dimana pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru namun pada siswa. Pola pembelajaran yang dilaksanakan interaktif antara guru-siswa-masyarakat-lingkungan alam, sumber/media lainnya. Dengan adanya pola pembelajaran tersebut, sumber ilmu atau pengetahuan yang didapat oleh siswa tidak hanya berasal dari penjelasan guru namun dapat dari siapa saja serta dari mana saja, baik melalui teman sebaya, buku bacaan, lingkungan maupun internet, sehingga siswa menjadi aktif dan kritis. Siswa yang aktif serta kritis didukung dengan belajar kelompok atau tim yang akan dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat kelak.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dalam Struktur Kurikulum SD/MI, SDLB atau sederajat memuat 10 Pelajaran, salah satunya adalah seni dan budaya. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37

ayat 1 pembelajaran seni dan budaya merupakan pembelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar.

Didalam Kurikulum 2013 muatan seni dan budaya tidak lagi tertulis SBK atau Seni, Budaya, dan Keterampilan, namun tertulis sebagai SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Perubahan penyebutan tersebut tidak menimbulkan perbedaan yang signifikan pada pelajaran SBK maupun SBdP.

Muatan pelajaran seni budaya dan prakarya merupakan pembelajaran berbasis budaya dimana memuat aspek-aspek seperti seni tari, seni rupa, keterampilan, dan seni musik. Muatan pelajaran seni budaya dan prakarya penting diajarkan pada sekolah. Hal tersebut disebabkan seni budaya dan prakarya berperan sebagai pembentukan pribadi siswa agar menjadi pribadi yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak untuk mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, spasial, visual, emosional, moral, musikal, kinestetik, logik, matematis, linguistik, dan kecerdasan naturalis. Dalam penerapannya seni budaya dan prakarya bertujuan mengembangkan kemampuan serta sikap siswa agar memiliki kreativitas, berkreasi, dan menghargai keterampilan maupun kerajinan seseorang (Susanto, 2013:261).

Seni rupa sebagai salah satu aspek yang termuat dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya menyampaikan berbagai keanekaragaman karya seni yang dapat kita temui di lingkungan sekitar kita atau dalam kehidupan sehari-hari. Di negara Indonesia sendiri memiliki ciri khas karya seni rupa pada setiap daerah yang beragam serta menarik untuk diketahui (Hakim, 2015: 2). Cakupan yang

terdapat dalam pembelajaran seni rupa meliputi keterampilan, pengetahuan, serta nilai ketika menghasilkan sebuah karya seni berupa patung, lukisan, cetak-mencetak, dan lain sebagainya (Susanto, 2013:263).

Berdasarkan hasil observasi SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan muatan pelajaran seni rupa, guru belum menerapkan model pembelajaran yang melibatkan seluruh indra yang dimiliki siswa seperti model pembelajaran SAVI. Proses pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan guru. Selain penggunaan model pembelajaran yang belum inovatif, penggunaan media pembelajaran belum variatif, media yang digunakan guru masih berupa gambar dan benda konkrit atau dalam pembelajaran seni rupa berupa contoh kerajinan yang akan di buat siswa, serta belum adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang salah satu penyebabnya adalah kurangnya fasilitas yang tersedia di sekolah. Dalam pembelajaran seni rupa di SDN Gugus Dwija Krida, media pembelajaran dengan bentuk permainan belum diterapkan, seperti media Monopoli yang merupakan media pembelajaran berbentuk permainan Monopoli. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif serta pemahaman siswa terhadap materi seni rupa yang diajarkan masih kurang. Kurangnya penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran inovatif mempengaruhi pada aktivitas siswa menjadi kurang karena pembelajaran lebih fokus pada guru bukan siswa, sedangkan kurikulum yang saat ini digunakan yaitu kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa serta siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kegiatan guru diatas berdampak

pada aktivitas siswa, yaitu siswa belum terbiasa melibatkan semua indra yang dimilikinya dalam kegiatan pembelajaran, siswa belum dibiasakan mengemukakan pendapat, saat pembelajaran siswa tidak belum terbiasa memberikan respon atas pembelajaran yang disampaikan guru. Pelaksanaan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan aktivitas siswa pasif menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi belum maksimal atau kurang.

Pemahaman siswa yang kurang dibuktikan dengan masih adanya hasil belajar siswa yang dibawah KKM pada nilai UAS kelas V di semester I muatan pelajaran Seni Rupa tahun pelajaran 2018/2019. Berikut merupakan data hasil belajar siswa di SDN Gugus Dwija Krida Mijen Kota Semarang:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Seni Rupa Siswa SDN Gugus Dwija Krida

No.	Sekolah	KKM	Jumlah Siswa Diatas KKM	Jumlah Siswa Dibawah KKM
1	SDN Tambangan 01	70	15 (37,5%)	25 (62,5%)
2	SDN Cangkiran 01	75	13 (34,2%)	25 (65,8%)
3	SDN Cngkiran 02	65	17 (94,4%)	1 (5,6%)
4	SDN Karangmalang	65	35 (100%)	-
5	SDN Polaman	75	14 (82,4%)	3 (17,6%)
6	SDN Purwosari 01	65	13 (48,1%)	14 (51,9%)

Berdasarkan data hasil belajar siswa SDN Gugus Dwija Krida Kecamatan Mijen Kota Semarang, menunjukkan bahwa terjadi permasalahan pada pembelajaran seni rupa sehingga perlu dicari solusi. Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli. *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) merupakan model pembelajaran yang melibatkan semua alat indra serta menggabungkan gerak fisik dengan aktifitas intelektual yang memiliki pengaruh

besar terhadap pembelajaran (Meier, 2004:91). Keunggulan dari model pembelajaran SAVI ialah 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual, kecerdasan terpadu siswa dapat bangkit secara penuh; 2) Pemahaman siswa terhadap materi tidak mudah hilang karena siswa membangun pengetahuannya sendiri; 3) Siswa tidak mudah bosan saat belajar karena suasana pembelajaran menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan; 4) Meningkatkan pribadi yang senang bekerjasama serta terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat dalam kelompok; 5) Suasana dalam kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menarik; (6)Mampu meningkatkan kemampuan psikomotor serta kreativitas siswa; 7) Konsentrasi serta motivasi siswa dalam pembelajaran meningkat (Shoimin, 2014:182).

Agar penerapan model SAVI lebih maksimal dalam penelitian seni rupa, diperlukan adanya media pembelajaran yaitu media Monopoli. Media monopoli adalah alat permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakan berbentuk papan yang terdapat kotak bank dan kotak materi (Solekhah, 2015:1). Media monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan akan membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Menurut Supardi dalam (Siskawati dkk, 2016:74) menyatakan bahwa bermain didalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara

aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Adi, L.R., dan Slameto pada tahun 2017 dengan judul "*Efektivitas Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Siswa*". Pada penelitian tersebut tertulis bahwa model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI)* efektif diterapkan pada mata pelajaran Matematika kelas 5 SD dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang peneliti laksanakan, yaitu memilih model pembelajaran SAVI sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian Adi dan Slameto belum melibatkan media Monopoli sebagai media pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran SAVI. Oleh karena itu peneliti memilih model SAVI berbantuan media Monopoli untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah agar lebih maksimal.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Maulaholo, D.V.L. dan Haryudo, S.I. pada tahun 2015 dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI TIPTL SMKN 3 Surabaya*". Penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI pada mata pelajaran instalasi motor listrik pada siswa kelas

XI TIPTL 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sebesar 0.52%. Penggunaan model pembelajaran SAVI mendapat respon yang sangat baik dari siswa yaitu dengan rating 85% dan dikategorikan sangat layak. Selain itu hasil belajar siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI menunjukkan adanya peningkatan dengan persentase kriteria gain tinggi pada kelas eksperimen adalah 5.88%, sedang 94.11% dan rendah 0%. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang peneliti laksanakan, yaitu memilih model pembelajaran SAVI sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian Maulaholo dan Haryudo belum melibatkan media Monopoli sebagai media pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran SAVI. Oleh karena itu peneliti memilih model SAVI berbantuan media Monopoli untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah agar lebih maksimal.

Selain itu penelitian yang mendukung penggunaan media pembelajaran Monopoli merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati, I. dan Nugroho, M.A. pada tahun 2016 dengan judul "*The Development of Learning Media Monopoly To Improve Students Motivation on Topic Financial Statment*". Pada penelitian tersebut menyebutkan bahwa media pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat diukur dari akuisisi rekapitulasi siswa 7,6% untuk skor motivasi awal. Respon siswa kelas X Akuntansi 3 terhadap media pembelajaran monopoli Akuntansi di media dan aspek pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 4.3 untuk kelas uji coba lapangan termasuk dalam kategori sangat layak. Hal tersebut relevan dengan penelitian

yang dilakukan oleh peneliti. Namun terdapat perbedaan, penerapan media Monopoli tersebut dilaksanakan menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan guru belum diterapkan bebarengan dengan model pembelajaran SAVI yang akan lebih maksimal.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain model pembelajaran, penelitian terdahulu memperlihatkan penggunaan media permainan berupa Monopoli dalam kegiatan pembelajaran layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Namun, sampai saat ini belum dibuktikan seberapa efektif model SAVI berbantuan media Monopoli, sehingga peneliti ingin menguji keefektifan model SAVI berbantuan media Monopoli pada pembelajaran seni rupa kelas V SDN Gugus Dwija krida Kecamatan Mijen Kota Semarang melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Guru belum menerapkan model pembelajaran yang melibatkan seluruh alat indra yang dimiliki siswa dalam pembelajaran seni rupa.
- 1.2.2 Guru belum menerapkan permainan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran seni rupa.

- 1.2.3 Dalam pembelajaran seni rupa guru masih mendominasi pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran tidak menarik dan monoton.
- 1.2.4 Dalam pembelajaran seni rupa guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam menyampaikan materi saat pembelajaran.
- 1.2.5 Kurangnya pengetahuan yang dimiliki guru mengenai model-model pembelajaran inovatif.
- 1.2.6 Kurang optimalnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran saat mengajar materi seni rupa.
- 1.2.7 Siswa kurang aktif karena pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak mendengarkan.
- 1.2.8 Siswa belum terbiasa melibatkan seluruh indra yang dimilikinya dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.2.9 Siswa belum terbiasa mengungkapkan pendapat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, peneliti membatasi masalah terkait dengan keefektifan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli terhadap hasil belajar Seni Rupa kelas V siswa sekolah dasar negeri.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Apakah hasil belajar seni rupa daerah kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang dalam pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli dapat mencapai KKM?
- 1.4.2 Apakah model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli efektif dalam pembelajaran seni rupa daerah siswa kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar seni rupa daerah kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang dalam pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli.
- 1.5.2 Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas V di SDN Gugus Dwija Krida.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini menghasilkan manfaat teoritis, yaitu diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau informasi tentang keefektifan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar seni rupa di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli membantu siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri serta keaktifan dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli dapat memberikan pengalaman langsung bagi pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran seni rupa yang dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli

dapat memberi kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran seni rupa di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan ilmu baru peneliti serta pengalaman langsung dalam memilih model pembelajaran inovatif yang berbantuan media dalam pembelajaran seni rupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivistik belajar merupakan proses konstruksi atau proses membangun pemahaman sendiri. Pemahaman tersebut didapatkan melalui pengalaman dari permasalahan yang dihadapi dan cara mengatasi permasalahan tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran yang menganut teori konstruktivistik siswa dituntut untuk berperan aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dalam menyediakan kegiatan yang dapat membangun rasa ingin tahu siswa agar dapat mengekspresikan gagasannya.

Pemikiran tersebut didukung oleh pendapat para ahli, diantaranya ialah Siregar dan Nara (2014:39) menjelaskan bahwa teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri.

Sementara menurut piaget dalam (Siregar, 2014:39) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru.

Selanjutnya menurut Suyono dan Hariyanto (2014: 105) konstruktivistik merupakan sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan

merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup.

2.1.2 Teori Belajar Kognivisme

Teori kognitivistik menegaskan bahwa belajar tidak dilihat dari hasil belajar namun proses belajar dimana proses tersebut mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan lainnya. Jadi belajar tidak hanya melihat pahaman yang dimiliki siswa namun proses memperoleh pengetahuan atau pemahaman tersebutlah yang disebut belajar.

Pemikiran mengenai teori kognitivistik tersebut didukung oleh pendapat para ahli, yaitu menurut Siregar dan Nara (2014:30-31) teori konstruktifisme merupakan teori yang menekankan pada proses belajar bukan hasil belajar. Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi dengan lingkungan. Proses interaksi tersebut menuntut siswa untuk aktif mencari informasi, mencari pengalaman, mencermati lingkungan, memecahkan masalah, serta mempraktikkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Selanjutnya menurut Budiningsih dalam (Suyono dan Hariyanto, 2014:75) teori kognitivistik berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

2.1.3 Model Pembelajaran SAVI

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang disusun dengan sistematis untuk digunakan sebagai panduan dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Berikut merupakan penjelasan model pembelajaran menurut Aunurrahman (2014:146) bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Sedangkan menurut Joyce dan Weil dalam (Huda, 2018:73) model pembelajaran merupakan sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.

Model pembelajaran SAVI diperkenalkan pertama kali oleh Dave Meier. Meier mengemukakan bahwa manusia memiliki empat dimensi yakni tubuh atau *Somatic* (S), pendengaran atau auditory (A), penglihatan atau visual (V), dan pemikiran atau intellectual (I). berdasarkan keempat dimensi tersebut, maka ditemukanlah suatu model pembelajaran aktif somatic, auditory, visual, intellectual yang disingkat SAVI. Menurut Meier (2004: 100):

Belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu kegiatan pembelajaran. Misalnya, orang dapat belajar sedikit dengan menyaksikan

presentasi (V), tetapi mereka dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka dapat melakukan sesuatu ketika presentasi sedang berlangsung (S), membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut pada pekerjaan mereka (I). Atau, mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka memecahkan masalah (I) jika mereka secara simultan menggerakkan sesuatu (S).

Menurut Rosalina dan Pertiwi (2018: 80) meningkatkan kemampuan komunikasi yang diperoleh siswa merupakan keunggulan dari penggunaan model SAVI, yaitu melatih siswa mengemukakan pendapat terhadap materi, siswa lebih aktif dalam menyelesaikan latihan yang diberikan dengan itu dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa lebih tinggi serta efektif diterapkan untuk semua mata pelajaran.

Model Pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang berdasar pada aktivitas tubuh yang berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan alat indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar. Model pembelajaran SAVI memiliki 4 karakteristik.

Sesuai dengan singkatan dari SAVI sendiri yaitu Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual. Model pembelajaran SAVI memiliki 4 karakteristik yaitu:

1. Somatic

Somatic berasal dari bahasa Yunani yaitu tubuh – soma. Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat.

Sehingga pembelajaran somatic adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh.

2. Auditory

Belajar dengan berbicara dan mendengarkan. Pikiran kita lebih kuat daripada yang kita sadari, telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi bahkan tanpa kita sadari. Ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara beberapa area penting di otak kita menjadi aktif. Hal ini dapat diartikan dalam pembelajaran guru hendaknya mengajak siswa membicarakan apa yang sedang mereka pelajari, menerjemahkan pengalaman siswa dengan suara. Mengajak mereka berbicara saat memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri.

3. Visual

Belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Dalam otak kita terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indera yang lain. Setiap siswa menggunakan visualnya lebih mudah jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seorang penceramah atau sebuah buku atau program computer. Secara khususnya pembelajaran visual yang baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta, gagasan, ikon dan sebagainya ketika belajar.

4. Intellectual

Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara internal

ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan sesuatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. hal ini diperkuat dengan makna intellectual adalah bagian dari diri yang merenung, mencipta dan memecahan masalah.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) menitik beratkan pada keaktifan pengguna alat indera baik aktifitas tubuh, aktivitas mendengar, aktivitas melihat, maupun aktivitas aktif pada otak yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa dan belajar dapat optimal jika keempat karakteristik dari Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Model pembelajaran SAVI memiliki beberapa keunggulan atau kelebihan.

(Khaidir, 2013:57)

2.1.4 Kelebihan Model Pembelajaran SAVI

Penggunaan model Pembelajaran SAVI dalam pembelajaran Seni Rupa dikarenakan model SAVI memiliki keunggulan atau kelebihan yang dapat meningkatkan hasil belajar Seni Rupa siswa. Menurut Hermina (2017: 7(4) 549) model pembelajaran SAVI memiliki beberapa keunggulan diantara lain, (1) Sesuai dengan asas PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan); (2) Pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa berkesempatan banyak berlatih; (3) Pembelajaran yang memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses

pembelajaran; (4) Efektifitas dalam proses pembelajaran. Sedangkan kelebihan model pembelajaran SAVI menurut Shoimin (2014:182) yaitu sebagai berikut:

1. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
2. Siswa tidak mudah lupa karena siswa membangun sendiri pengetahuannya.
3. Suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena siswa merasa diperhatikan sehingga tidak cepat bosan untuk belajar.
4. Memupuk kerja sama karena siswa yang lebih pandai diharapkan dapat membantu siswa yang kurang pandai.
5. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik, dan efektif.
6. Mampu membangkitkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa.
7. Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa.
8. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.
9. Melatih siswa untuk terbiasa berpikir dan mengemukakan pendapat serta berani menjelaskan jawabannya.
10. Merupakan variasi yang cocok untuk semua gaya belajar.

Berdasarkan uraian diatas memperlihatkan bahwa model pembelajaran SAVI dapat diterapkan pada pembelajaran Seni Rupa. Dalam penerapannya model pembelajaran SAVI mempunyai beberapa tahapan atau langkah-langkah pembelajaran.

2.1.5 Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran SAVI

Dalam pelaksanaan model pembelajaran SAVI memiliki beberapa tahapan atau langkah-langkah. Berikut merupakan langkah-langkah model pembelajaran SAVI menurut Shoimin (2014:178),

2.1.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa memberikan perasaan positif mengenai pengalaman yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar.

Secara spesifik meliputi hal:

1. Memberikan sugesti positif,
2. Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa,
3. Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna,
4. Membangkitkan rasa ingin tahu,
5. Menciptakan lingkungan emosional yang positif,
6. Menciptakan lingkungan social yang positif, menenangkan rasa takut,
7. Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar,
8. Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah,
9. Merangsang rasa ingin tahu siswa,
10. Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal.

2.1.6.2 Tahap Penyampaian

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi yang baru dengan cara melibatkan pancaindra dan cocok untuk semua gaya belajar.

Hal-hal yang dapat dilakukan guru:

1. Uji coba kolaboratif dan berbagai pengetahuan,
2. Pengamatan fenomena dunia nyata,
3. Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh,
4. Presentasi interaktif,
5. Grafik dan sarana yang presentatasi berwarna-warni,
6. Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar,
7. Proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim.
8. Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok),
9. Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual,
10. Pelatihan menemukan masalah.

2.1.6.3 Tahap Pelatihan

Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Secara spesifik, yang dilakukan guru sebagai berikut.

1. Aktivitas pemrosesan siswa,
2. Usaha aktif, umpan balik, renungan, atau usaha kembali,
3. Simulasi dunia nyata,
4. Permainan dalam belajar,
5. Pelatihan aksi pembelajaran,
6. Aktivitas pemecahan masalah,
7. Refleksi dan artikulasi individu,
8. Dialog berpasangan atau berkelompok,
9. Pengajaran dan tinjauan kolaboratif,

10. Aktivitas praktis membangun keterampilan,

11. Mengajar balik.

2.1.6.4 Tahap Penampilan Hasil

Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah:

1. Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera,
2. Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi,
3. Aktivitas penguatan penerapan, materi penguatan persepsi,
4. Pelatihan terus-menerus,
5. Umpan balik dan evaluasi kinerja,
6. Aktivitas dukungan kawan,
7. Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung.

Dalam penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu mengenai model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli yang dilaksanakan di SDN Gugus Dwija Krida kecamatan Mijen Kota Semarang dalam pembelajaran seni rupa materi seni rupa daerah. Berikut merupakan langkah-langkah penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli pada pembelajaran seni rupa materi seni rupa daerah.

Tabel 2.1 Tahapan Model Pembelajaran SAVI berbantuan Media Monopoli pada Pembelajaran Seni Rupa

Tahapan	Pelaksanaan
Tahap Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru pertanyaan dan pernyataan mengenai karya seni rupa daerah yang ada diruang kelas untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. 2. Guru melibatkan siswa untuk berpikir mengenai berbagai macam karya seni rupa daerah yang ada di lingkungan sekitar.
Tahap Penyampaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan siswa untuk mengamatai karya seni rupa yang ada di ruang kelas baik berupa benda konkrit seperti kain batik, ataupun berupa gambar karya seni rupa daerah. 2. Siswa diminta siswa menyampaikan pendapat mengenai materi seni rupa daerah setelah mengamati contoh karya seni rupa daerah atau membaca buku. 3. Siswa dan guru berdiskusi mengenai materi yang sedang dipelajari dengan bertanya jawab baik guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. 4. Guru membimbing siswa untuk menemukan masalah dalam lembar kerja siswa.
Tahap Pelatihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada lembar kerja siswa. 2. Guru dan siswa melakukan praktik membuat salah satu jenis batik, yaitu batik jumputan. 3. Siswa dan guru melakukan permainan menggunakan media pembelajaran Monopoli untuk mengetahui dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi seni rupa daerah. 4. Siswa melakukan permainan menggunakan media Monopoli secara berkelompok.
Tahap penampilan Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang menang dalam permainan menggunakan media Monopoli. 2. Siswa dan guru melakukan refleksi mengenai materi yang sudah dipelajari. 3. Guru menanyakan kembali pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada permainan menggunakan media

Monopoli.

4. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang belum dipahami siswa.
5. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa.
6. Guru melakukan evaluasi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.7.1 Macam-Macam Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam (Arsyad, 2013:35) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media teknologi mutakhir dan pilihan media teknologi tradisional.

1. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferen, kuliah jarak jauh
- b. Media berbasis mikroprosesor, seperti *Computer-assisted instruction*, Permainan computer, Sistem tutor intelijen, Interaktif, *gypermedia*, *compact (video) disc*

2. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan menggunakan opaque (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *Slide*, *Filmstrips*.
- b. Visual yang tidak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafis, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- c. Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*
- d. Penyajian Multimedia, seperti slide plus suara, *multi-image*
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televise, video

- f. Cetak seperti buku cetak, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (*hand-out*)
- g. Permainan, seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Realita, seperti model, spesimen (contoh) dan manipulatif.

Berdasarkan paparan macam-macam media pembelajaran diatas media pembelajaran monopoli termasuk kategori media pembelajaran berbasis permainan. Dalam penerapannya media pembelajaran memiliki beberapa tujuan.

2.1.7.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2013:23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2013:25-27) yaitu sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan
4. lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan

pesan pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa

5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikn dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif: beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Pada praktiknya setiap guru mempunyai ciri khas masing-masing dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar akan lebih memberikan efek positif baik bagi guru maupun siswa. Pembelajaran yang terintegrasi dengan media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang interaktif, dapat juga membangkitkan komunikasi dan merangsang siswa untuk belajar dan pada akhirnya hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Akan tetapi dalam memilih media harus diperhatikan oleh guru agar dapat disesuaikan dengan

materi ajar yang akan disampaikan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta kondisi.

Pada penelitian ini, penggunaan media pembelajaran Monopoli bermanfaat untuk membantu dalam mencapai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, selain itu siswa diharapkan akan lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, serta pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa tidak hanya mendengarkan guru, namun juga mengamati dan mencoba dan dituntut aktif dalam bekerjasama antar siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna.

2.1.7 Media Monopoli

Pencapaian hasil belajar yang optimal didukung oleh bahan ajar berupa media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu membantu dalam kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa membentuk konsep nyata serta menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan buku paket atau *slide Power Point* sebagai media pembelajaran memungkinkan penanaman konsep yang lebih terarah dari guru ke siswa. Namun cara tersebut dapat menimbulkan suasana kebosanan dan kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga dibutuhkan satu variasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan peran aktif siswa di kelas. Variasi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan. Menurut Herdani, dkk (2015, 8(1):21) permainan yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran. Permainan yang mengandung unsur kompetisi dapat menimbulkan motivasi siswa untuk bersaing dalam pembelajaran. Menurut Supardi dalam

(Siskawati dkk, 2016:74) menyatakan bahwa bermain didalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan adalah permainan Monopoli.

Menurut Arsyad dalam Wicahyo, G.S. (2018, 1(2):2) menyatakan bahwa permainan monopoli tergolong dalam jenis media hasil cetak teknologi, kelebihan media monopoli adalah bisa digunakan disetiap waktu, tempat, dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya, mudah dibuat dan sederhana. Monopoli adalah suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang. Permainan ini lebih menekankan pada menguasai, maksud menguasai dalam permainan monopoli ini adalah menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru (Ulfaeni., dkk, 2017: 4(2)). Media Monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena kebanyakan siswa sudah mengetahui permainan tersebut. sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan dan materi yang dipelajari. Menurut Oktaviatna dkk (2017: 174) media monopoli memiliki 4 fungsi dalam pembelajaran yaitu :

1. Dapat menarik perhatian siswa untuk belajar karena didesain dengan penuh warna dan gambar yang menarik.
2. Dapat meningkatkan daya ingat siswa melalui pertanyaan berulang pada kartu pertanyaan.

3. Seluruh pertanyaan dalam media monopoli dapat dijadikan pematapan materi.
4. Dapat menimbulkan jiwa social pada siswa karena permainan dilakukan secara berkelompok dan terjadinya interaksi komunikasi antar pemain.

Media permainan monopoli merupakan salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi menyenangkan (Ulfaeni., dkk, 2017: 4(2)).

2.1.8 Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono dan Haryanto, 2014:9). Menurut Slameto (2010: 2) “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Gagne (1977) dalam Rifa’i dan Anni (2015: 64) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Arsyad (2013: 1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri

orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Menurut Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:13) belajar merupakan pengetahuan yang dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar merupakan pengalaman, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar akan lebih baik jika subjek belajar turut serta melakukannya. Jadi, belajar tidak hanya bersifat verbalistik melainkan juga praktek bahkan aplikatif bagi pesertanya.

2.1.9 Hakikat Pembelajaran

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, “pembelajaran adalah proses interaksi siswadengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Gagne dalam Huda (2014: 3) menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan tingkatkan levelnya.

Gagne, Brigs, dan Wager dalam Winataputra (2007): 1.19) pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya

proses belajar bagi siswa. Dalam pembelajaran akan terjadi interaksi yang dilakukan secara sengaja. Interaksi tersebut terjadi antara siswa yang belajar dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang dimaksud dapat dengan pendidik, teman sebaya, maupun media pembelajaran.

Majid (2013: 5) pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok. Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Nasution dalam Susanto (2015: 23), mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. pengertian mengajar tersebut memberikan petunjuk bahwa fungsi pokok dalam mengajar itu adalah menyediakan kondisi yang kondusif. Dengan siswa yang berperan aktif dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah.

Winataputra (2007: 1.21) proses pembelajaran dalam arti yang luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pencerdasan kehidupan bangsa.

Susanto (2015: 26) pembelajaran adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses

belajar. Istilah aktivitas kompleks di sini tidak dapat diartikan pada pengertian menyampaikan pengetahuan secara lisan atau tertulis, melainkan lebih dari itu, yakni menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar secara kondusif, membimbing siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar, dan melakukan penilaian terhadap hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan siswa.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Guru sebagai seorang pengajar harus mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebab belajar merupakan satu proses aktif yang memerlukan dorongan, bimbingan dan tuntutan ke arah tercapainya tujuan yang dikehendaki. Oleh sebab itu, pembelajaran harus disusun sedemikian rupa dengan memahami kemampuan yang harus dimiliki guru agar dapat melakukan pembelajaran bermakna bagi siswa.

2.1.10 Aktivitas Belajar Siswa

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik 2014: 171). Sedangkan menurut Sadirman (2014: 100) aktivitas belajar bersifat fisik maupun mental yang harus terkait dalam setiap kegiatan belajar. Secara terperinci Dierich menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Aktivitas Visual, terdiri dari: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

- b. Aktivitas lisan (oral), meliputi: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. Aktivitas mendengarkan, seperti: uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- d. Aktivitas menulis, yaitu: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- e. Aktivitas menggambar, terdiri dari: menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
- f. Aktivitas metrik, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, dan beternak.
- g. Aktivitas mental, yaitu: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h. Aktivitas emosional, meliputi: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran Seni Rupa dengan model SAVI berbantuan Media Monopoli yang meliputi aktivitas visual, lisan (oral), mendengar, menulis, menggambar, metrik, mental, dan aktivitas emosional. Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model SAVI berbantuan media Monopoli sebagai berikut:

2.1.11 Hasil Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Hasil belajar itu sendiri merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto 2013:5).

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:67) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan terjadinya perubahan perilaku yang dialami siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran. Aspek-aspek perubahan perilaku yang diperoleh siswa bergantung pada apa yang dipelajari. Benyamin S. Bloom dalam Achmad Rifa'i (2015: 68-73) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil kemampuan intelektual seperti pengetahuan, kemampuan, kemahiran intelektual, dan keterampilan berpikir.

Ranah kognitif mencakup enam aspek yaitu pengetahuan/*knowledge* (C1), pemahaman/*comprehension* (C2), penerapan/*application* (C3), analisis/*analysis* (C4), sintesis/*synthesis* (C5), dan evaluasi/*evaluation* (C6).

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi, serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan

belajar mengajar. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan siswaafektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuving*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, memanipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*) dan kreativitas (*originality*).

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar berupa perubahan tingkah laku secara keseluruhan meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam penelitian ini penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa siswa kelas V di SDN Gugus Dwija Krida kecamatan Mijen Kota Semarang.

2.1.12 Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Proses pendidikan seni memiliki tujuan untuk mengembangkan siswa. sejalan dengan pendapat Soeharjo dalam (Sobandi, 2008:44) bahwa pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan.

Pelaksanaan pendidikan seni di sekolah dasar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 dengan sebutan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Sedangkan saat ini kurikulum Indonesia telah berganti menjadi Kurikulum 2013 dan mata pelajaran SBK diganti namanya menjadi SBdP (Seni Budaya dan Prakarya).

Menurut Susanto (2013:263-264) aspek-aspek yang terdapat pada pembelajaran Seni Budaya dan keterampilan meliputi :

1. Seni musik, berisi kemampuan vocal, memainkan alat music, apresiasi terhadap gerak tari.
2. Keterampilan, terkait segala aspek kecakapan hidup, sosial, Vokasional, dan akademik.
3. Seni tari, mempelajari keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan, dan, tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
4. Seni drama, terkait dengan keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
5. Seni tari, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.

Pembelajaran SBdP/SBK sangatlah penting untuk termuat sebagai muatan pelajaran disekolah. Pelajaran SBdP/SBK mempunyai sifat multidimensional, multilingual, serta multikultural. Multidimensional berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Multilingual berarti bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. Sedangkan multikultural berarti bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradap, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pendidikan SBdP memiliki peranan penting dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan interpersonal, visual, spasial, moral, emotional, musical, logic, kinestetik, linguistic, matematis, dan kecerdasan naturalis (Susanto, 2013:262-263).

2.1.13 Seni Rupa

Menurut Sofyan dalam Sumanto (2006: 7) seni rupa merupakan kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang. Berdasarkan tujuan penciptaan karya seni rupa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa

murni (*fine art*) adalah jenis seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mengutamakan ungkapan ide atau gagasan, perasaan nilai estetik-artistik dan tidak dimaksudkan sebagai benda fungsional praktis. Contohnya lukisan, patung, dan sebagainya. Seni rupa terapan (*applied art*) adalah jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mempertimbangkan nilai fungsi atau kegunaan praktis dan segi keindahan bentuknya.

Berdasarkan dimensi atau matranya seni rupa dibagi menjadi dua bentuk, yaitu seni rupa *dwi matra* (dua dimensi) dan *tri matra* (tiga dimensi). Karya seni rupa dua dimensi hanya memerlukan dua ukuran (*matra*) yaitu panjang dan lebar. Dengan demikian dalam karya seni rupa dua dimensi hanya dapat dinikmati dari arah depan, demikian pula karya-karya seni rupa yang meskipun memiliki ketebalan lebih, misal seni relief rendah atau kolase juga termasuk klasifikasi kedalam seni rupa dua dimensi. Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang ditentukan oleh tiga ukuran, yakni panjang, lebar, dan tinggi. Karya seni rupa tiga dimensi memiliki ruang atau massa. Maka seni tiga dimensi dapat dinikmati dari berbagai arah. Contoh seni rupa tiga dimensi yang paling konkret adalah patung.

2.1.7.1 Tujuan Pendidikan Seni Rupa

Tujuan pendidikan seni rupa dalam ruang lingkup sekolah formal di Indonesia dikaji oleh Salam dalam Soebandi (2008: 74) yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan untuk mengembangkan keterampilan menggambar

Tujuan ini mengharapkn agar para siswa memiliki kemampuan menggambar melalui latihan koordinasi mata dan tangan.

2. Tujuan untuk menaamkan kesadaran budaya lokal

Di Indonesia, kesadaran untuk menerapkan program pendidikan yang berakar pada budaya lokal dikembangkan oleh para tokoh pejuang kemerdekaan khususnya dalam bidang pendidikan. Kegiatan menggambar termasuk kurikulum dan dianggap sebagai program yang penting dilakukan untuk menanamkan kesadaran budaya siswa.

3. Tujuan untuk mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa

Melalui pendidikan ini, cakupan pembinaan tidak terbatas pada kegiatan menggambar saja, tetapi juga pada kegiatan lain baik berkarya dua dimensi maupun tiga dimensi.

4. Tujuan untuk penyediaan kesempatan mengaktualisasikan diri

Pengembangan metode yang digunakan dalam membimbing anak adalah metode yang mampu menyiapkan pengalaman belajar yang dapat merangsang ekspresi pribadi anak.

5. Tujuan untuk mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa

Pandangan ini mengharapkan anak untuk mampu: menyerap dan menanggapi berbagai aspek seni rupa, menghargai seni rupa sebagai bentuk pengalaman manusia yang penting, menciptakan karya seni rupa, memahami persoalan seni rupa, serta menilai kualitas artistic karya seni rupa.

6. Promosi multicultural

Pendekatan multikultural, menurut pendukungnya, tidaklah untuk mempersempit cakupan pendidikan seni rupa, tetapi memperluasnya dengan cara memasukkan berbagai tradisi seni rupa yang beragam.

2.1.7.2 Ruang Lingkup Materi Seni Rupa Daerah

Ruang lingkup seni budaya dan prakarya dalam kajian seni rupa pada tingkat pendidikan dasar kelas I-VI yaitu, apresiasi dan kreasi karya seni rupa (gambar ekspresif, mosaic/aplikasi, relief dan patung dari bahan lunak), Apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan alam, kerajinan menggunting dan melipat, produk rekayasa yang digerakkan oleh air, makanan olahan), apresiasi dan kreasi karya seni rupa (dua dimensi: gambar dekoratif, gambar bentuk, montase, kolase) dan (tiga dimensi: terbuat dari bahan lunak), apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan alam/buatan, karya rekayasa: menganyam, meronce, membatik teknik ikat celup, membuat asesoris, karya rekayasa bergerak dengan angin dan tali temali, bertani sayuran), apresiasi dan kreasi karya seni rupa dua dimensi (gambar prespektif, gambar ilustrasi) dan tiga dimensi (topeng dan patung nusantara daerah lain), apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan tali temali, bahan keras, batik, dan teknik jahit; apotik hidup dan merawat hewan peliharaan; olahan pangan bahan makanan umbi-umbian dan olahan non pangan sampah organik atau anorganik).

Dalam pembelajaran SBdP di kelas V salah satu kompetensi muatannya adalah memahami dan membuat karya seni rupa daerah. Seni rupa daerah merupakan materi yang peneliti pilih untuk mengetahui keefektifan model SAVI berbantuan media Monopoli.

2.1.14 Pendidikan Seni Rupa di SD

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni rupa memiliki wujud konkret dan tetap yang dikelompokkan ke dalam bentuk gambar, lukis, patung, grafis, kerajinan tangan, kriya, dan multimedia. Berdasarkan wujudnya seni rupa dapat dibedakan menjadi seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi (*dwimatra*) adalah jenis karya yang wujudnya lebih mengutamakan kesan artistik di atas bidang datar atau rata, hanya dapat dilihat dari arah yang terbatas dan ditentukan oleh ukuran panjang atau lebar. Sedangkan seni rupa tiga dimensi (*trimatra*) adalah jenis karya seni rupa yang wujudnya lebih mengutamakan kesan artistik secara utuh, dapat dilihat lebih dari satu arah dan ditentukan oleh ukuran panjang, lebar, tebal, dan tinggi. Ragam seni rupa yang sangat banyak ditekuni di sekolah dasar adalah seni gambar, seni gambar sendiri termasuk ke dalam jenis karya seni rupa *dwimatra* yang dikerjakan dengan tujuan untuk menjelaskan, memperindah, menyajikan efek yang serupa dengan objek atau nyata, Sumanto (dalam Ika dan Yermiandhoko, 2017: 2).

Menurut Setiawan (2017: 55-57) dalam praktiknya seni rupa dibagi menjadi dua yaitu seni rupa dua dimensi dan seni rupa tiga dimensi.

1. Seni rupa dua dimensi

- a. Menggambar dan Melukis

Menggambar adalah proses mengungkapkan ide/angan-angan, perasaan, pengalaman, dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu, seperti: pensil, pena, *crayon*, dan kapur.

Hasilnya berupa goresan garis pada permukaan bidang datar (kertas, papan, dinding). Melukis adalah proses pengungkapan ide atau gagasan melalui unsur pigmen/warna di atas kanvas. Jenis-Jenis menggambar, dapat diuraikan, yaitu: (1) menggambar bentuk; (2) menggambar Ilustrasi; (3) menggambar ekspresi (4) menggambar dekorasi; (5) menggambar konstruktif.

b. Mencetak

Mencetak adalah kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau juga memperbanyak karya seni dengan menggunakan alat/acuan cetak tertentu. Jenis-jenis proses mencetak antara lain: (1) proses mencetak tinggi; (2) proses cetak dalam; (3) proses cetak datar dan cetak mono.

2. Seni rupa tiga dimensi

a. Memahat

Memahat adalah cara membuat bangun dengan bahan keras dengan jalan membuang sebagian bahan yang tidak diperlukan dengan menggunakan pahat sehingga akhirnya terbentuklah bentuk yang dikehendaki.

b. Membentuk

Membentuk seperti halnya mencetak merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak karena dapat dijadikan sebagai sarana bermain juga untuk menyalurkan ekspresi pribadi anak, serta untuk membina perkembangan kreativitas anak.

c. Membangun

Kegiatan membuat bangunan dan penataan akan sangat menyenangkan bagi anak, jika guru dapat menyajikan secara menarik.

Dalam proses pembuatan karya seni rupa materi gambar dan bentuk tiga dimensi, penciptaannya yaitu dengan menggambar bentuk. Pada proses pembuatan selalu membutuhkan bahan dan alat. Bahan dapat diklasifikasikan menjadi bahan cair dan bahan padat. Berdasarkan jenisnya bahan cair diantaranya cat air, cat minyak, tinta dan spidol. Selain mempelajari teknik pembentukan dalam menciptakan wujud karya seni rupa, maka sebaiknya memperhatikan pula unsur- unsur dari seni rupa.

2.1.15 Materi Pembelajaran Seni Rupa Daerah

Penelitian ini dilakukan di kelas V Tema 9 (Benda-Benda di Sekitar Kita), Sub tema 3 (Manusia dan Benda di Lingkungannya), pembelajaran 2, 5, dan 6. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi SBdP Kelas V semester 2 yaitu Seni Rupa Daerah dengan KD dan Indikator sebagai berikut:

Tabel 2.2 KD dan Indikator Pembelajaran Seni Rupa Materi Seni Rupa Daerah

Kelas V	
Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	3.4.1 Memahami ciri-ciri karya seni rupa daerah, serta mengetahui contoh karya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi.
	3.4.2 Menyebutkan karya seni rupa yang berasal dari daerah setempat.
	3.4.3 Menyebutkan fungsi, jenis dan contoh karya seni rupa daerah.
	3.4.4 Mengidentifikasi alat dan bahan, serta langkah-langkah membuat kain batik

- jumputan secara terperinci.
- 3.4.5 Menjelaskan jenis-jenis batik dan cara membuat batik di Indonesia
- 4.4 Membuat karya seni rupa daerah
- 4.4.1 Mengemukakan hasil diskusi tentang karya seni rupa tradisional yang ada di daerah setempat.
- 4.4.2 Mengemukakan hasil diskusi tentang cara menyikapi keragaman karya seni rupa daerah.
- 4.4.3 Membuat kreasi batik jumput.

2.1.16 Implementasi Model SAVI Berbantuan Media Monopoli Materi “Seni Rupa Daerah”

Implementasi model SAVI berbantuan media Monopoli dalam pembelajaran Seni Rupa materi Seni Rupa Daerah dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Implementasi Model SAVI berbantuan Media Monopoli pada Materi Seni Rupa Daerah Kelas V

No	Langkah-langkah Pembelajaran		Komponen Pendekatan SAVI berbantuan Media Monopoli
	Guru	Siswa	
1.	Guru meminta siswa mengamati benda-benda di ruang kelas yang merupakan karya seni rupa daerah	Siswa mengamati benda-benda di ruang kelas yang merupakan karya seni rupa daerah	Tahap Persiapan
2.	Guru mengajukan pertanyaan mengenai benda-benda di ruang kelas yang merupakan karya seni rupa daerah	Siswa bertanya jawab dengan guru tentang karya seni rupa daerah	
3.	Guru menampilkan gambar atau contoh konkrit karya seni rupa daerah.	Siswa mengamati gambar atau contoh konkrit karya seni rupa daerah yang dibawa guru	Tahap Penyampaian
4.	Guru menanyakan pertanyaan yang berkaitan	Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai	

- | | | | |
|-----|--|--|-----------------|
| | dengan karya seni rupa daerah setelah melihat contoh karya seni rupa daerah | yang berkaitan dengan karya seni rupa daerah setelah melihat contoh karya seni rupa daerah | |
| 5. | Guru membimbing siswa membaca materi karya seni rupa daerah di buku siswa | Siswa secara bergantian membaca materi karya seni rupa daerah di buku siswa | |
| 6. | Guru membantu siswa dalam pengorganisasian tugas belajar (LKPD) yang berkaitan dengan seni rupa daerah | Siswa secara berkelompok menemukan jawaban dari permasalahan yang ada di LKPD | |
| 7. | Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. | Siswa berkelompok sesuai pembagian kelompok yang disampaikan guru. | Tahap Pelatihan |
| 8. | Guru mempersiapkan media Monopoli serta membagikan kartu kendali dan koin kepada siswa. | Secara berkelompok mempersiapkan kartu kendali dan koin yang dibagikan oleh guru. | |
| 9. | Guru membacakan peraturan dalam permainan menggunakan media Monopoli. | Siswa memperhatikan setiap peraturan yang dibacakan guru. | |
| 10. | Guru membacakan teka-teki untuk menentukan urutan bermain setiap kelompok | Perwakilan kelompok mengacungkan tangan untuk menjawab teka-teki yang dibacakan guru. | |
| 11. | Guru menentukan kelompok yang berhak mendapat giliran bermain. | Perwakilan kelompok maju kedepan untuk memulai permainan. | |
| 12. | Guru membacakan pertanyaan sesuai nomor pada papan Monopoli. | Perwakilan kelompok yang maju menjawab pertanyaan yang diajukan guru. | |
| 13. | Guru membimbing siswa melakukan permainan menggunakan media Monopoli. | Siswa secara berkelompok berdiskusi dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan guru. | |
| 14. | Guru memberikan bintang pada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. | Siswa menempelkan bintang yang diperoleh pada kartu kendali yang dibagikan. | |

- | | | | |
|-----|---|--|------------------------|
| 15. | Guru memberikan reward pada kelompok yang memperoleh bintang paling banyak. | Kelompok yang memperoleh bintang terbanyak maju kedepan untuk menerima hadiah dari guru. | |
| 16. | Guru memberikan penguatan dan mengkoreksi jawaban yang kurang tepat berdasarkan pertanyaan dalam permainan menggunakan media Monopoli | Siswa mengamati dan menanggapi penjelasan guru | Tahap Penampilan Hasil |
| 17. | Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari | Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama | |

2.2 Kajian Empiris

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang relevan dengan keefektifan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli dalam pembelajaran. Penelitian tentang model pembelajaran SAVI berbantuan media pembelajaran monopoli yang dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Farokhah, L., dkk. pada tahun 2017 dengan judul “*The Effect Of Ethnomathematics-Based Savi (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Approach On Mathematical Communication Skill On Geometry In Elementary School*”. Penelitian tersebut menunjukkan penggunaan pendekatan SAVI berbasis *ethnomathematics* dikelas eksperimen mengalami peningkatan pada keterampilan komunikasi matematis. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol. Jika dilihat dari nilai rata-rata N-Gain juga

menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Selain itu, pada hasil uji t menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi matematis siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematis kelas kontrol. penelitian tersebut menjelaskan bahwa penerapan model SAVI cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Erlin pada tahun 2017 dengan judul “*Pengaruh Pendekatan Somatis Auditory Visual Intellectual (SAVI) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*”. penelitian tersebut menjelaskan bahwa penerapan model SAVI cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh, N. pada tahun 2018 dengan judul “*Pengaruh Model pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”. Pada penelitian tersebut menjelaskan penggunaan model pembelajaran SAVI (somatic auditory visual intellectually), dapat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan bertanya dan mengemukakan pendapat, meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cimulya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang masalah social dengan hasil yang telah diteliti dengan hasil uji t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 31,66$, sedangkan dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $t_{0,95(62)} = 1,999$ t_{hitung} . Karena $31,66 > t_{tabel} 1,999$ H_1 diterima. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan Tajudin, dkk. (2016) dengan judul Efektivitas Pendekatan Somatik, Audio, Visual, dan Intellektual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelompok pendekatan SAVI lebih baik daripada siswa kelompok pendekatan konvensional. Serta pendekatan SAVI efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan

peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Naniek, K., (2018) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dengan Model Pembelajaran SAVI Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Mangkujayan I Kabupaten Ponorogo. Penelitian tersebut menunjukkan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Sardin pada tahun 2016 dengan judul *“Efektivitas Model Pembelajaran Savi Di Tinjau Dari Kemampuan Penalaran Formal Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau”*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran SAVI efektif ditinjau dari kemampuan penalaran formal siswa pada materi memfaktorkan suku aljabar kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata kemampuan penalaran

formal kelompok eksperimen setelah diajar dengan model pembelajaran SAVI sebesar 71,15 dengan simpangan baku sebesar 18,94, median sebesar 70,00, modus sebesar 65, nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum sebesar 30. Hasil pengujian hipotesis (uji t) tunggal dengan menggunakan skor N-Gain diperoleh nilai $t_{hitung} = 10,569$, lebih besar dari $t_{tabel} = 1,692$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI efektif ditinjau dari kemampuan penalaran formal siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Nisa, G., dkk. (2016) dengan judul Keefektifan Model Somatic, Auditory, Intellectually, Visualization pada Mata Pelajaran IPA. Penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran SAVI lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran kooperatif. Serta terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas siswa menggunakan model SAVI dan hasil belajar. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran

SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurmalia, dkk. (2017) dengan judul Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Indrawan, K.A., dkk. pada tahun 2018 dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*". Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut: a) hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbantuan lingkungan hidup pada kelas eksperimen nilai rata-rata siswa sebesar 74,05 yakni dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 88 dan nilai terendah 60. b) hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol nilai rata-rata siswa sebesar

67,48 dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 82 dan nilai terendah 50.

c) rata-rata hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbantuan lingkungan hidup lebih tinggi dari pada siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional ($75,05 > 68,48$). Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,49$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 74$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,00$ sehingga $t_{hitung} = 3,49 > t_{tabel} = 2,00$. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan model pembelajaran SAVI dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya peneliti melibatkan media pembelajaran Monopoli dalam penerapan model pembelajaran SAVI. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari, A.M. dan Gunawan, I. pada tahun 2018 dengan judul "*Developing Physics Monopoly Game Learning Media For Light And Optical Devices*". Penelitian tersebut menjelaskan bahwa kelayakan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran fisika layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata dari validasi ahli media dan ahli materi sebesar 4,24 berada pada kriteria sangat tinggi, untuk aspek pembelajaran yang meliputi 17 pertanyaan. Tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran monopoli fisika juga sangat tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Deviana, D.R., dan Prihatnani, E. (2018) dengan judul Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi peluang

Untuk Siswa SMP. Penelitian tersebut menunjukkan media Monopoli dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media latihan soal pada materi peluang di SMP.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulfaeni, S., dkk. pada tahun 2017 dengan judul "*Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD*". Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa pengembangan media Monergi (Monopoli Energi) mampu menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA materi bentuk-bentuk energi dan contohnya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi dengan ahli media dari validasi 1 dan 2 didapat rata-rata persentase yaitu 77% dengan kriteria "Valid" dan 98% dengan kriteria "Sangat Valid". Hasil validasi ahli materi dari validasi 1 dan 2 didapat rata-rata persentase yaitu 92% dan 98% dengan Kriteria "Sangat Valid". Sehingga media Monergi (Monopoli Energi) Sangat Valid menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas IIIb SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang. Implementasi media Monergi (Monopoli Energi) mampu menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas 3b berdasarkan hasil persentase respon siswa terhadap media Monergi (Monopoli Energi) dengan presentase 93% dengan Kriteria "Sangat Valid". Dan hasil persentase *pretest* dan *posttest* untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas IIIb dengan hasil presentase *pretest* 49% dan 84%. Sehingga kemampuan pemahaman konsep IPA dapat meningkat.

Penelitian yang dilakukan Hidayat, A. dan Muhajir. pada tahun 2015 dengan judul "*Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media*

Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya”. Penelitian tersebut mengemukakan bahwa dengan media modifikasi permainan monopoli dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan mampu membuat seluruh siswa mencapai dan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah sebesar 75. Hal tersebut dibuktikan dengan grafik perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD Siti Aminah mengalami peningkatan dari nilai tes sebelumnya mencapai 54,4% menjadi 87,9% sehingga masuk dalam kategori baik. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media monopoli dapat menarik perhatian siswa dan layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar siswa kelas V. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menerapkan media Monopoli sebagai solusi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V. Namun terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu penerapan media Monopoli dilaksanakan dengan model pembelajaran SAVI yang merupakan model pembelajaran dengan melibatkan seluruh indra yang dimiliki siswa, sehingga pelaksanaan pembelajaran di kelas V dapat lebih maksimal dan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat melebihi KKM.

Penelitian yang dilakukan Yandari, I.A.V., dan Kuswanti, M. pada tahun 2017 dengan judul “*Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah dasar*”. Penelitian tersebut menyimpulkan (1) terdapat perbedaan pemahaman siswa yang belajar menggunakan media Monopoli dibanding media replika bangun datar; (2) peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang belajar menggunakan media Monopoli lebih baik daripada siswa yang

belajar menggunakan replika bangun datar. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menerapkan media Monopoli sebagai solusi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V. Namun terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu penerapan media Monopoli dilaksanakan dengan model pembelajaran SAVI yang merupakan model pembelajaran dengan melibatkan seluruh indra yang dimiliki siswa, sehingga pelaksanaan pembelajaran di kelas V dapat lebih maksimal dan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat melebihi KKM.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang baik yaitu dapat menjelaskan penjelasan antara variabel-variabel dalam penelitian yang akan diteliti secara teoritis (Sugiyono, 2015:91). Pada penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat yang saling terkait satu sama lainnya. Dimana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu model somatic, auditory, visual, intellectual (SAVI) berbantuan media Monopoli, sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar seni rupa.

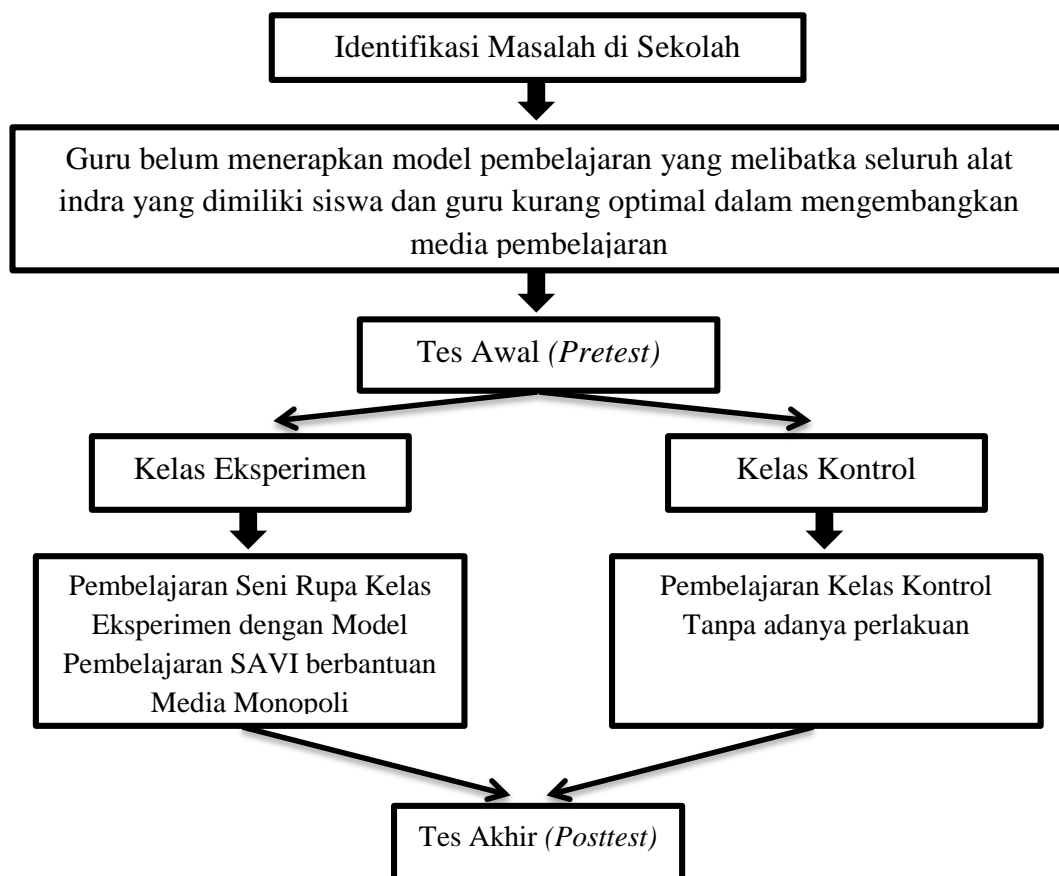
Pembelajaran seni rupa disekolah masih berpusat pada guru, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan praktik membuat karya seni dua dimensi ataupun tiga dimensi. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa gambar atau contoh konkrit dari karya seni rupa. Berbagai upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan

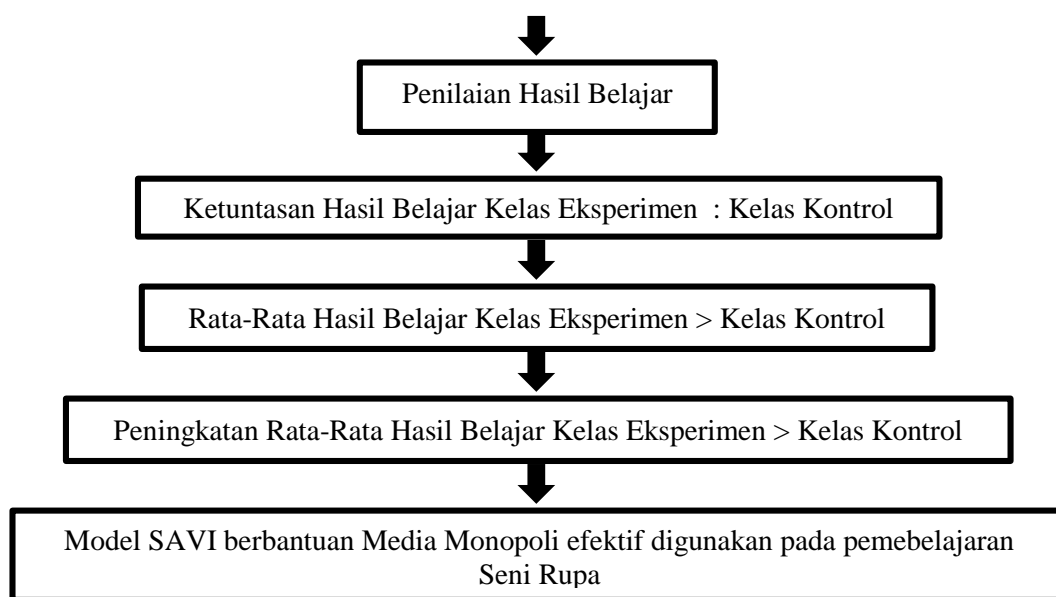
melibatkan interaksi antar siswa. Oleh sebab itu, guru hendaknya mampu memilih model pembelajaran dan media untuk diterapkan saat melakukan kegiatan pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi aktif dan lebih menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran dengan penempatan siswa sebagai pusat pembelajaran yaitu penerapan model somatic, auditory, visual, intellectual (SAVI) berbantuan media Monopoli. Dalam penerapan model SAVI berbantuan media Monopoli siswa akan terlatih kecakapannya, prinsip-prinsip belajarnya menjadi lebih optimal, karena menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan alat indera dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran khususnya dalam hasil pembelajaran menjadi meningkat.

Pembelajaran Seni Rupa yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan model somatic, auditory, visual, intellectual (SAVI) berbantuan media Monopoli yang diterapkan di kelas eksperimen. Sedangkan di kelas kontrol dengan menerapkan metode konvensional. Setelah perlakuan, menerapkan model SAVI berbantuan media Monopoli dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen, hasil belajar kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk menguji keefektifan model SAVI berbantuan media Monopoli.

Dari uraian di atas, maka dapat dirumuskan kerangka berpikir pada bagan berikut ini.





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jawaban tersebut dikatakan sementara karena jawaban yang dikemukakan baru berdasarkan pada teori-teori yang relevan, namun belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2015:96). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut.

1. Hasil belajar seni rupa daerah kelas V SDN Gugus Dwija Krida Mijen Semarang pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli mencapai KKM.
2. Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berbantuan media pembelajaran Monopoli efektif diterapkan dalam

pelaksanaan pembelajaran seni rupa daerah siswa kelas V SDN Gugus Dwija
Krida Mijen Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil analisis statistic menggunakan uji z yang dilakukan pada hasil *posttest* kognitif diperoleh $z_{hitung} = 1,685854461$ sedangkan $z_{tabel} = 1,645$, karena $z_{hitung} > z_{tabel}$ maka H_a diterima. Dan uji z pada hasil *posttest* keterampilan diperoleh $z_{hitung} = 2,060488785$ sedangkan $z_{tabel} = 1,645$, karena $z_{hitung} > z_{tabel}$ maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model SAVI berbantuan media Monopoli dapat mencapai ketuntasan klasikal lebih dari 75% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

Sedangkan pada uji *t-test* pada hasil *posttest* kognitif diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($2,733 > 1,994$), Dan uji *t-test* pada hasil *posttest* keterampilan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($3,863 > 1,994$), artinya hasil belajar kognitif dan keterampilan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol. Hal ini didukung hasil uji n-gain ranah kognitif di kelas eksperimen sebesar 0,561 dengan kategori sedang dan pada kelas kontrol diperoleh 0,448 dengan kategori sedang. Sedangkan uji n-gain pada ranah psikomotor (keterampilan) di kelas eksperimen diperoleh 0,535 dengan kategori sedang dan di kelas kontrol diperoleh 0,356 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan model pembelajaran SAVI berbantuan media Monopoli efektif diterapkan terhadap hasil belajar Seni Rupa pada materi Seni Rupa Daerah di kelas V SDN Gugus Dwija Krida Kecamatan Mijen Kota Semarang.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran agar pembelajaran dengan model SAVI berbantuan media Monopoli dapat diterapkan secara maksimal. Saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Siswa

Siswa diharapkan selalu percaya diri, tanggung jawab, dan dapat kerjasama dalam kelompok kecil dalam pembelajaran seni rupa sehingga interaksi antar siswa semakin meningkat serta meningkatkan hasil belajar terhadap pembelajaran seni rupa.

5.2.2 Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model SAVI berbantuan media Monopoli dengan memperhatikan topic dan pembelajaran yang relevan terutama perlu dilakukan persiapan yang matang, karena dengan model SAVI berbantuan media Monopoli telah diterima baik oleh siswa dan membuat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

5.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian menggunakan model SAVI berbantuan media Monopoli diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut baik oleh guru maupun lembaga pendidikan, berdampak positif pada kualitas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar serta menumbuhkan sikap profesional guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif. Pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan model-model dan media pembelajaran seni rupa agar pembelajaran tersebut berjalan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, L.R., Slameto. 2017. *Efektifitas Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Handayani. 7(2): 100-108.
- Andrianti, R.Y., dkk. 2016. *Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Pengolahan Data*. Jurnal Pena Ilmiah. 1(1): 471-480.
- Arifin, W., dkk. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD*. Jurnal pendidikan dan Pembelajaran. 5(10): 1-14.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara(cari dihalaman berapa)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Bahasa Arab dan Metodologi Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Deviana, D.R., dan Prihatnani, E. 2018. *Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi peluang Untuk Siswa SMP*. Jurnal Review Pembelajaran Matematikai. 3(2): 14-131.
- Dirgantara, M. R. D., dkk. 2019. *The Use of Monopoly Meda to Improve Primary Student's Critical Thinkng Skill in Science Learning*. Journal of Primary Education. 8(3): 262-269.
- Erlin. 2017. *Pengaruh Pendekatan Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora. 3(2): 367-381.
- Farokhah, L., dkk. 2017. *The Effect Ethnomathematics-Based SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Approach on Mathematical Comunication Skill on Geometry in Elementary School*. IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education. 3(9).
- Hakim, Luqman. 2015. *Pop-up Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa terapan untuk Sekolah dasar*. Jurnal pendidikan Seni Rupa. 5(4): 1-9.

- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamid, Abdul, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*. Malang: UIN-Malang Press.
- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herdani, T.P., dkk. 2015. *Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Hormon (Penelitian dan Pengembangan Di SMAN 1 Jakarta)*. Jurnal Pendidikan Biologi. 8(1): 20-28.
- Hermina. 2017. *Penggunaan Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar APresiasi Musik Nusantara pada Siswa Kelas VIII-7 SMP Negeri 6 Tebing Tinggi*. SEJ. 7(4): 541-548.
- Hidayat, A., Muhajir. 2015. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa. 3(2): 218-226.
- Huda, Miftahul. 2018. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrawan, K.A., dkk. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*. Jurnal Ilmiah sekolah Dasar. 2(1): 59-67.
- Khairunnisa, S., dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Indonesian Journal of Islamic Education. 5(1): 60-69.
- Lestari dan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maulaholo, D.V.L., Haryudo, S.I. 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 Electro. 4(3): 1059-1065.
- Maulida, W., dkk. 2017. *The Effectiveness of Somatic Auditory Visual and Intellectual (SAVI) Learning Approach ASSisted Problem Card Towards The Students' Liveliness and Achievement on Trigonometry Material of Mathematics Learning*. Mathematics Education Journals. 1(2): 18-25.

- Naniek, K., 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dengan Model Pembelajaran SAVI Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Mangkujayan I Kabupaten Ponorogo*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantarai. 3(2): 217-224.
- Nisa, G., dkk. 2016. *Keefektifan Model Somatic, Auditory, Intellectually, Visualization pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Kreatif. 44-53.
- Nurfitriyanti M. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Melalui Berpikir Kreatif*. Jurnal MathEducation Nusantara. 1(2): 1-11.
- Nurmalia, dkk. 2017. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. Edutcehnologia. 3(2): 122-132.
- Oktaviatna, Dina, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (MONTUM) Tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP*. Jurnal Biosains. 1(2). Padang: Universitas Negeri Padang.
- Palupi, O.I., Yermiandhoko, Y. 2017. *Penerapan Teknik Perspektif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Mata Pelajaran SBK Pada Siswa Kelas IV SDN Tanjunganom IV Nganjuk*. Jurnal PGSD. 5(3):1-10.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Popalia, D., dan Soesatyo, Y. 2017. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Perpajakan Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Porong*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. 5(3): 1-5.
- Prayogo, B.A., dkk. 2017. *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Joyful Learning Journal. 6(4): 228-233.
- Puspitasari, A., dkk. 2018. *Pengaruh Model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectual) Dengan Media Hide Danseek Puzzle Terhadap Hasil belajar IPA*. Jurnal Pendidikan. 10(2): 137-148.
- Ramadhani, A. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI dan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Cahaya pada Siswa Kelas V SDN Ngadirejo Kota Kediri*. Simki-Pedagogia. 1(8): 1-12.

- Rifa'i, Achmad, Chatarina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKLDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.(di skripsi ganti yang terbaru)
- Rifa'i, Achmad, Chatarina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKLDK-LP3 Universitas Negeri Semarang
- Rosalina, E., Pertiwi, H.C. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditory, Visual, dan Intelektual) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika. 1(2)71-82.
- Sardin. 2016. *Efektifitas Model pembelajaran SAVI di Tinjau Dari Kemampuan Penalaran Formal Pada Sisa Kelas VIII SMP Negeri Baubau*. Edumatica. 6(1).
- Sari, A.M., Gunawan, I. 2018. *Developing Physics Monopoly Game Learning Media For Light and Optical Devices*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika. 7(1): 71-79.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline, Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Siskawati, M., dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. Jurnal Studi Sosial. 4(1). Lampung: FKIP Universitas Lampung.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Fktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset
- Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada tema "Tempat Tinggalku" Untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik pada tema "Tempat Tinggalku" untuk Siswa kelas IV di SD N Babarsari*. Jurnal teknologi Pendidikan. 1(2): 1-12
- Suciati, A., dkk. 2015. *Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Mimbar Sekolah Dasar. 2(2): 175-188.

- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, I., Nugroho, M.A., 2016. *The Development of Learning Media Monopoly to Improve Students Motivation on Topic Financial Statement*. Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 4. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sutarna, N. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV Sekolah Dasar*. Profesi Pendidikan Dasar. 5(2): 119-126.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Tajudin, dkk. 2016. *Efektivitas Pendekatan Somatik, Audio, Visual, dan Intellektual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan*. Jurnal of Mathematics Education. 6(2): 61-67.
- Ulfaeni, S., dkk. 2017. *Pengembangan Media MONERGI (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD*. Profesi Pendidikan Dasar. 4(2): 136-144.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, Hamzah B dan Nurudin Muhammad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicahyo, G.S, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan*

Pemasaran SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Tata Niaga. 1(2): 45-50.

Winataputra, Udin S. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yandari, I.A.V., Kuswaty, M. 2017. *Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. JPSD. 3(1).*

Yermiandhoko, Y., Palupi, O.I. 2017. *Penerapan Teknik Perspektif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar Bentuk Tiga Dimensi Mata Pelajaran SBK Pada Siswa Kelas IV SDN Tanjunganom IV Nganjuk. Jurnal PGSD. 5(3).*