

## Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model *Creative Problem Solving* berbasis *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*

<sup>1</sup>Septiana Wijayanti, <sup>2</sup>Joko Sungkono

<sup>1,2</sup>Universitas Widya Dharma Klaten: [septiana.wijaya@unwidha.ac.id](mailto:septiana.wijaya@unwidha.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to develop the valid, practical, and effective teaching instruments by using Creative Problem Solving (CPS) learning model with Somatic, Auditory, Visualization, and Intellectually (SAVI) based. This method of this study is R&D (Research and Development) which uses 4 D (Define, Design, Develop, and Development) learning model from Thiagarajan. But, this phase of the study is not spreading the developing result of the teaching instrument yet. This study produces learning instruments such as lesson plan (RPP), learning module, and students' worksheet (LKS). The result of this study shows that 1) learning instruments by using CPS learning model with SAVI based such as lesson plan, learning module, and student's worksheet includes in good category based on the expert judgement generally, 2) students and teacher's response toward the learning by using CPS learning model with SAVI based show that they are interested in learning process, new learning model which is not used before, and they are also interested in the student's worksheet and learning module, and 3) CPS learning model with SAVI based is effective to use in learning distance in space. From this result of the study, it can be concluded that the developed learning instrument is valid, practical, and effective.*

**Keywords:** CPS; Development; Learning Instrument; SAVI.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengacu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) yang valid, praktis, dan efektif. Metode dalam penelitian ini merupakan RnD (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) dari Thiagarajan. Tetapi, tahap penelitian ini belum melakukan penyebaran hasil pengembangan perangkat pembelajaran. Produk dari penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul pembelajaran, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) perangkat pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran CPS berbasis SAVI meliputi RPP, modul pembelajaran, dan LKS menurut *expert judgement* secara umum termasuk dalam kategori baik, 2) respon siswa dan guru terhadap pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran CPS berbasis SAVI secara umum menunjukkan senang terhadap proses pembelajaran, model pembelajaran baru dan belum pernah digunakan sebelumnya, dan tertarik dengan penampilan LKS dan modul pembelajaran, serta 3) model pembelajaran CPS berbasis SAVI efektif digunakan dalam pembelajaran jarak dalam ruang. Dari hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran merupakan valid, praktis, dan efektif.

**Kata kunci:** CPS; Pengembangan; Perangkat Pembelajaran; SAVI.

## PENDAHULUAN

Guru sebagai pelaksana pendidikan harus menjalankan perannya dalam mewujudkan cita-cita nasional. Untuk menunjang keprofesionalannya, guru mempunyai kewajiban untuk turut serta dalam pelaksanaan inovasi-inovasi pada proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran tertentu.

Saat ini dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak pakar pendidikan yang kreatif dan telah mengembangkan model-model pembelajaran inovatif. Untuk memancing siswa dapat menemukan konsep matematika secara mandiri, maka *Creative Problem Solving* (CPS) dapat diterapkan pada proses pembelajaran matematika. CPS merupakan sebuah proses, sebuah metode, sebuah sistem pendekatan masalah dengan cara yang imajinatif untuk menghasilkan solusi yang efektif. (Sulistiyowati & Sugiman, 2014). CPS efektif digunakan untuk pembelajaran matematika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, dalam pembelajaran CPS, siswa akan menemukan ide-ide melalui proses berpikir untuk menemukan ide yang sangat membantu untuk menemukan solusi dan memperoleh dukungan atas jawaban yang tepat. (Nopitasari, 2015)

Meskipun dalam perkembangannya, CPS telah mengalami beberapa penyempurnaan. Akan tetapi penerapan CPS dalam pembelajaran matematika tetap mempunyai kekurangan. antara lain: tidak semua pokok bahasan dapat diaplikasikan secara mudah menggunakan CPS, apalagi untuk materi yang abstrak maupun materi yang memerlukan bantuan alat peraga serta media pembelajaran; waktu yang digunakan untuk pembelajaran CPS lumayan cukup lama sehingga dalam satu kali pertemuan tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan; keterampilan kreativitas siswa yang berbeda-beda terkadang membuat siswa mengalami kebingungan dalam menentukan jawaban yang tepat. Untuk membantu siswa dalam menanamkan konsep berdasarkan kreativitas siswa, maka penulis bermaksud untuk mengkombinasi pembelajaran CPS dengan pembelajaran SAVI serta mengembangkan model pembelajaran CPS berbasis SAVI melalui perangkat pembelajaran.

SAVI merupakan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik, alat indera, dan kecerdasan intelektual. Pembelajaran akan berlangsung secara optimal karena dilaksanakan dengan cara *somatic*, *auditory*, *visual*, dan *intellectually* (Kaltsum & Wijayanti, 2012; Mariya, Mastur, & Pujiastuti, 2013). Berdasarkan penelitian terdahulu, model pembelajaran SAVI dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang baik, pembelajaran yang menerapkan SAVI memberikan hasil terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar maupun prestasi belajar, peningkatan menyimak cerita, peningkatan keterampilan, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berfikir kritis (Iskandar, Hamdani, & Suhartini, 2016; Kaltsum & Wijayanti, 2012; Mariya et al., 2013; Mayliana & Sofyan, 2013; Minsih & Maya, 2014; Pratiwi, 2015; Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, 2016; Tyas, 2014; Yanto, 2017)

Telah dilakukan penelitian pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan *Creative Problem Solving* (Sulistiyowati & Sugiman, 2014) Namun penelitian terdahulu belum ada yang melakukan penelitian pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* dan berbasis *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* (SAVI)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP, modul, dan LKS yang mengacu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI). Maka, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengacu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) yang valid, praktis, dan efektif

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan merupakan RnD (*Research and Development*) yaitu proses penelitian yang meneliti kebutuhan pengguna kemudian mengembangkan produk untuk memenuhi kebutuhan tersebut yaitu menghasilkan produk pembelajaran berupa RPP, modul, dan LKS. Model pengembangan penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan model 4-D terdiri dari tahap *Define, Design, Develop dan Disseminate* (Sugiyono, 2016).



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Thiagarajan

Menurut Thiagarajan, tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa yang dilakukan dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket sehingga ditetapkan apa yang harus dikembangkan dalam penelitian. Tahap *design* dilakukan merancang perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan model CPS berbasis SAVI meliputi RPP, modul pembelajaran, dan LKS. Tahap *develop* telah dihasilkan produk berupa draft yang divalidasi para ahli yang dilanjutkan dengan uji kepraktisan dan keefektifan. Untuk tahap *disseminate* belum dilaksanakan pada penelitian ini karena keterbatasan sumber daya yang ada. Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui validasi (validasi pakar dan validasi praktisi), wawancara, observasi, dokumentasi, penyebaran angket, dan tes yang dibantu dengan instrumen penelitian untuk mendapatkan data sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah valid, praktis, dan efektif.

Selanjutnya, penelitian dilakukan analisis data dengan teknik analisis data sebagai berikut. 1) validasi perangkat pembelajaran, 2) aktivitas guru, 3) aktivitas siswa, 4) analisis respon guru, 5) analisis respon siswa, dan 6) analisis hasil tes hasil belajar.

Validasi produk yang dilakukan dalam penelitian ini dengan validasi ahli. Validitas isi dapat menentukan kevalidan dari instrumen yang diukur, apabila sampel telah mewakili dari keseluruhan isi instrumen (Budiyono, 2015).

Setelah produk telah dinyatakan valid berdasarkan validator, maka peneliti dapat melanjutkan penelitian dengan melaksanakan uji coba terhadap sampel penelitian yaitu siswa kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 1 Grobogan. Dari hasil uji coba tersebut, dapat diketahui produk dari pengembangan perangkat pembelajaran adalah praktis dan efektif. Kepraktisan

produk dapat diketahui dari respon siswa dan respon guru untuk menilai produk pengembangan perangkat pembelajaran, juga berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian RnD, dilaksanakan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi (pakar dan praktisi), penyebaran angket, dan tes prestasi digunakan untuk memenuhi data kuantitatif. Skor kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif untuk menentukan kriteria produk.

**Tabel 1. Kriteria Produk**

Interval	Kategori
$\bar{x} > Mi + 1,8Sbi$	Sangat Baik
$Mi + 0,6Sbi < \bar{x} \leq Mi + 1,8Sbi$	Baik
$Mi - 0,6Sbi < \bar{x} \leq Mi + 0,6Sbi$	Cukup
$Mi - 1,8Sbi < \bar{x} \leq Mi - 0,6Sbi$	Kurang
$\bar{x} \leq Mi - 1,8Sbi$	Sangat Kurang

Untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang valid, diperlukan penilaian validator secara umum pada kategori baik. Sedangkan perangkat pembelajaran dikatakan praktis, jika 75% respon guru dan respon siswa menunjukkan respon positif. Kemudian, perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika model pembelajaran CPS berbasis SAVI menghasilkan rerata yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran yang standar digunakan di sekolah.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Tahap *define*

Perangkat pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran CPS berbasis SAVI dikembangkan berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan. Pengembangan perangkat pembelajaran CPS berbasis SAVI sangat tepat karena menyesuaikan dengan karakteristik guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar, pengembangan perangkat pembelajaran CPS berbasis savi sangat tepat untuk memenuhi bahan ajar kurikulum 2013 berupa RPP, modul pembelajaran, dan LKS yang belum tersedia. Pengembangan perangkat pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam pemenuhan tujuan dari Kurikulum 2013. (Wijayanti & Sungkono, 2017)

### Tahap *design*

Penyusunan rancangan perangkat pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran CPS berbasis SAVI meliputi RPP, modul pembelajaran, dan LKS, dimana peneliti telah menyesuaikan dengan kompetensi (KI & KD) pada Kurikulum 2013. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan referensi berupa materi dan gambar baik melalui internet dan buku-buku penunjang mata pelajaran matematika. Pemilihan format juga dilakukan dengan berbagai pertimbangan sedemikian hingga perangkat pembelajaran yang disusun menarik secara visual dan isi. Rancangan perangkat pembelajaran dinamakan Draft I.

## Tahap *develope*

Pada tahap ini, perangkat pembelajaran Draft I dikembangkan dan dievaluasi hingga akhirnya dapat diuji coba. Perangkat pembelajaran dikembangkan sebagai berikut.

### 1. RPP

RPP dikembangkan sesuai sistematika Kurikulum 2013. Pada langkah-langkah pembelajaran difokuskan pada sintak CPS berbasis SAVI. RPP disusun untuk tiga kali pertemuan.

Adapun ciri khusus pembelajaran CPS berbasis SAVI untuk kegiatan inti sebagai berikut.

- Guru memberikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian siswa diberikan stimulus dengan memberikan masalah melalui media atau alat peraga (*visual*)
- Guru membebaskan siswa untuk mencoba mengkonstruksi proses berpikir siswa untuk menyusun hipotesis (*intellectual*)
- Guru memfasilitasi siswa untuk berdiskusi secara berkelompok untuk menemukan solusi permasalahan melalui dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar siswa (*somatic* dan *visual*).
- Selanjutnya siswa diminta untuk mempresentasikan hasil penemuan dari masing-masing kelompok dan mengkondisikan siswa untuk belajar berbicara, mendengar, menyampaikan pendapat, sehingga terjadi komunikasi yang baik (*auditory*).
- Guru melakukan kegiatan konfirmasi serta memperkaya materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa terbiasa untuk mandiri menemukan langkah-langkah kreatif dalam pemecahan masalah.

### 2. Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu modul panduan guru dan modul pegangan siswa. Modul panduan guru dikembangkan memuat sekilas tentang materi pembelajaran matematika dengan mengacu pada model pembelajaran CPS berbasis SAVI, rincian kegiatan pembelajaran (guru dan siswa), dan tes hasil belajar beserta kunci jawaban. Modul pegangan siswa dikembangkan memuat kata pengantar, uraian materi matematika, kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan tes hasil belajar.

### 3. Lembar Kerja Siswa (LKS)

LKS dikembangkan berpedoman pada materi yang ada dalam modul pembelajaran dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat pembelajaran berlangsung. LKS dikembangkan dengan memuat identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, indikator, petunjuk pengerjaan LKS, dan lembar kerja. LKS yang dikembangkan digunakan untuk menemukan konsep matematika dengan menggunakan model pembelajaran CPS berbasis SAVI, disusun sederhana mungkin disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kemampuan siswa, permasalahan pada LKS dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, hasil kerja siswa dalam LKS dinilai oleh guru untuk melihat proses

dalam pembelajaran yang dilakukan siswa. LKS dikembangkan untuk tiga kali pertemuan.

Setelah perangkat pembelajaran berupa RPP, modul pembelajaran, dan LKS dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi ahli kepada *expert judgement* dan validasi praktisi kepada guru. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi, yaitu: lembar validasi RPP, lembar validasi modul pembelajaran, lembar validasi LKS untuk menilai Draft I yang telah disusun, juga menggunakan lembar validasi pedoman wawancara, lembar validasi angket respon guru, lembar validasi angket respon siswa, lembar validasi tes hasil belajar. RPP secara keseluruhan dikatakan valid apabila rerata memenuhi kategori minimal “Baik”. Modul pembelajaran secara keseluruhan dikatakan valid apabila rerata memenuhi kategori minimal “Baik”. LKS secara keseluruhan dikatakan valid apabila rerata memenuhi kategori minimal “Baik”. Hasil penilaian validator ahli dan validator praktisi terhadap kevalidan RPP, modul pembelajaran, dan LKS dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rangkuman Hasil analisis kevalidan perangkat pembelajaran

Validator	RPP		Modul Pembelajaran		LKS	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
<b>Pakar 1</b>	3,423	Baik	3,70	Sangat Baik	3,636	Baik
<b>Pakar 2</b>	3,576	Sangat Baik	3,60	Baik	3,636	Baik
<b>Praktisi 1</b>	3,038	Cukup	3,30	Kurang	3,363	Kurang
<b>Praktisi 2</b>	3,615	Kurang	3,70	Sangat Baik	3,727	Sangat Baik
<b>Rerata</b>	3,413	Baik	3,57	Baik	3,591	Baik

Tabel 2 menunjukkan rerata penilaian terhadap RPP, Modul dan LKS yang dilakukan oleh validator ahli dan validator praktisi, hasil menunjukkan bahwa pada skor penilaian terhadap RPP memperoleh rerata 3,413 dengan kategori “Baik”, skor penilaian terhadap modul pembelajaran adalah 3,57 dengan kategori “Baik”, dan skor penilaian LKS adalah 3,591 yang menunjukkan kategori “Baik”. Oleh karena itu, produk dari pengembangan perangkat pembelajaran yang berupa RPP, modul, dan LKS adalah valid menurut penilaian validator.

Selanjutnya dilakukan analisis kepraktisan perangkat pembelajaran. Hasil dari respon guru, respon siswa, dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran memberikan kontribusi sehingga perangkat pembelajaran menunjukkan kriteria kepraktisan. Respon guru diperoleh dari empat orang guru matematika, respon siswa, dan observasi dilaksanakan oleh observer mengenai keterlaksanaan pembelajaran. Rangkuman penilaian guru terhadap RPP, modul pembelajaran dan LKS lebih lanjut dapat dilihat pada Tabel 3 berikut

Tabel 3. Rangkuman respon guru terhadap perangkat pembelajaran

	Skor Penilaian		
	RPP	Modul Pembelajaran	LKS
<b>Guru 1</b>	3,67	3,42	3,67
<b>Guru 2</b>	3,50	3,58	3,67
<b>Guru 3</b>	3,00	3,67	3,30
<b>Guru 4</b>	3,67	3,67	3,75
<b>Rerata</b>	<b>3,46</b>	<b>3,58</b>	<b>3,60</b>

Tabel 3 menunjukkan rerata penilaian terhadap RPP, Modul dan LKS yang dilakukan oleh dua orang guru matematika, hasil menunjukkan bahwa pada skor penilaian RPP memperoleh nilai 3,46 dengan kategori “Baik”, rerata skor penilaian modul pembelajaran adalah 3,58 dengan kategori “Baik”, dan rerata skor penilaian LKS adalah 3,60 dengan kategori “Baik”. Kemudian, observasi yang dilaksanakan oleh observer meliputi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran (guru dan siswa) dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rangkuman hasil observasi pembelajaran

Pertemuan Ke-	Skor Penilaian Observasi		
	Guru	Siswa	Rerata
<b>I</b>	81,25	75,00	78,125
<b>II</b>	81,25	87,5	84,375
<b>III</b>	87,50	87,5	87,500
<b>Rerata</b>	<b>83,33</b>	<b>83,33</b>	<b>83,33</b>

Tabel 4 menunjukkan bahwa rerata skor penilaian untuk observasi keterlaksanaan kegiatan guru adalah 83,33 yang menunjukkan kegiatan guru pada katogori “Baik” dan sesuai dengan pedoman kegiatan. Kemudian, untuk rerata skor penilaian untuk observasi keterlaksanaan kegiatan siswa adalah 83,33 yang menunjukkan kegiatan siswa pada kategori “Baik” dan sesuai dengan pedoman kegiatan. Berdasarkan penilaian guru, penilaian siswa, dan observasi, maka produk pengembangan perangkat menunjuk pada kriteria kepraktisan dengan rerata 83,33.

Pada tahap akhir dilakukan uji keefektifan. Uji efektifitas terhadap produk pembelajaran menggunakan uji-*t* berdasar hasil tes. Uji efektifitas menggunakan *SPSS-20*. Berdasarkan analisis data, diperoleh perbedaan yang berarti antara hasil belajar yang menggunakan pembelajaran CPS berbasis SAVI dengan pembelajaran standart di sekolah tersebut. Hal ini dapat dilihat dari uji independensi yang menunjukkan hasil signifikansi kurang dari  $alpha(sig = 0.000 < \alpha = 5\%)$ . Dilihat dari rerata model CPS berbasis SAVI adalah 75 dan rerata model konvensional adalah 67, berarti pembelajaran dengan mengacu model CPS berbasis SAVI menghasilkan rerata yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran

konvensional. Oleh karena itu, pembelajaran CPS berbasis SAVI adalah pembelajaran yang efektif.

Hasil penelitian yang diperoleh dari pengembangan perangkat pembelajaran ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* yang dihasilkan pada penelitian sebelumnya mencapai kategori “sangat valid” dan perangkat pembelajaran yang dihasilkan sudah layak digunakan untuk uji coba. Berdasarkan uji coba perangkat pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving* yang dihasilkan, perangkat pembelajaran mencapai kategori “praktis”. Dari hasil tes menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif perangkat pembelajaran yang mendukung pencapaian prestasi belajar dan kemampuan penalaran matematis. (Sulistiyowati & Sugiman, 2014)

Pada penelitian ini, perangkat pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya menggunakan *Creative Problem Solving* namun berbasis SAVI, SAVI sendiri adalah kependekan dari *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh atau aktivitas fisik artinya belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* bermakna mendengarkan artinya belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat dan menanggapi; *Visual* bermakna melihat artinya belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectual* bermakna kemampuan berfikir, belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi dan memecahkan masalah. (Yulianto & Sedyawati, 2013) Beberapa kelebihan dari pendekatan SAVI adalah (a) SAVI merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, (b) pendekatan SAVI dapat diterapkan pada siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, maupun tinggi, (c) pendekatan SAVI cocok diterapkan pada siswa yang hiperaktif, (d) pendekatan SAVI mengintegrasikan 4 gaya belajar siswa yaitu somatik, auditori, visual, dan intelektual secara bersamaan dalam pembelajaran, dan (e) pendekatan SAVI melatih siswa berinteraksi dengan teman dan lingkungannya (Supiyati & Jailani, 2014)

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dari penelitian yang dilaksanakan, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran yang mengacu pada model CPS berbasis SAVI adalah valid, praktis, dan efektif. Perangkat pembelajaran dikatakan valid karena tingkat kevalidan perangkat pembelajaran menunjukkan rerata 3,8 dan respon guru maupun respon siswa menunjukkan respon positif. Perangkat pembelajaran dikatakan efektif, karena model pembelajaran CPS berbasis SAVI memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan model konvensional.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian yang telah dikembangkan, diaplikasikan untuk materi-materi matematika yang lain. Agar penelitian yang dilaksanakan lebih valid, praktis dan efektif, sebaiknya diujicobakan ke sekolah yang lain dalam pengujian yang lebih luas

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. (2015). *Pengantar Penilaian Hasil Belajar*. Surakarta: UNS Press.
- Iskandar, D., Hamdani, A. R., & Suhartini, T. (2016). Implementation Of Model SAVI (Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectual) To Increase Critical Thinking Ability In Class IV Of Social Science Learning On Social Issues In The Local Environment. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 1(1), 45–50.
- Kaltsum, H. U., & Wijayanti, N. (2012). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Strategi SAVI ( Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Dengan Media Gambar Terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sonorejo Blora. *Varia Pendidikan*, 24(2), 185–192.
- Mariya, D., Mastur, Z., & Pujiastuti, E. (2013). Keefektifan Pembelajaran SAVI Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(2), 41–47.
- Mayliana, E., & Sofyan, H. (2013). Penerapan Accelerated Learning Dengan Pendekatan SAVI Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kompetensi Menggambar Busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 14–28.
- Minsih, & Maya, D. (2014). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Pendekatan SAVI ( Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Dan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 175–181.
- Nopitasari, D. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Terhadap Kemampuan Penalaran Adaptif Matematis Siswa. *M a T H L I N E: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 103–112.
- Pratiwi, C. P. (2015). Penggunaan Media Puisi dan Pendekatan SAVI Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 5(2), 190–199.
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 1(7), 1235–1241.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, Y., & Sugiman. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Ruang di SMP dengan Pendekatan Creative Problem Solving. *Phytagoras*, 9(2), 219–232.
- Supiyati, & Jailani. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bangun Ruang SMP dengan Pendekatan SAVI ( Somatik, Auditori, Visual, Intelektual). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 175–185.
- Tyas, E. N. (2014). Peningkatan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Pada Siswa Kelas II SDN 1 Bolo. *Scholaria*, 4(3), 68–82.
- Wijayanti, S., & Sungkono, J. (2017). Need Analysis on Developing Teaching Instruments of

- Mathematics for Senior High School. In I. Widiastuti, C. W. Budiyanto, H. Zainnuri, & H. E. Kurniawan (Eds.), *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)* (Vol. 158, pp. 596–602). Atlantis Press.
- Yanto, E. N. A. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Al Husna Kota Madiun. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 33–42.
- Yuliasiono, D. R., & Sedyawati, S. M. R. (2013). Pembelajaran Somatik Auditori Visual Intelektual (SAVI) Dengan Media Compact Disc Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(2), 1167–1176.