

## PENGARUH MODEL SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VISUAL INTELLECTUAL*) TERHADAP HASIL BELAJAR

Nirwana Anas, M.Pd<sup>1</sup>, Khairi Syafitri, S.Pd<sup>2</sup>  
email: [nirwana.anas46@gmail.com](mailto:nirwana.anas46@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: hasil belajar dan pengaruh Model SAVI terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Kota Medan yang dilaksanakan pada semester genap tahun 2018/2019. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V MIN 3 Kota Medan. Sampel penelitian adalah siswa kelas V-A dan V-B MIN 3 Kota Medan. Uji hipotesis dilakukan dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model SAVI memiliki skor 10 poin lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan cara konvensional (skor maksimal 100). Perhitungan uji hipotesis yang dilakukan adalah dengan menggunakan taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05 dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 58$  diperoleh  $t_{hitung}$  4,97 dan  $t_{tabel}$  1,697 dengan kata lain  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan hipotesis diterima. Dapat disimpulkan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

**Kata kunci:** Model SAVI; hasil belajar.

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu. Pendidikan secara langsung atau tidak dipersiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyukseskan pembangunan yang senantiasa mengalami perubahan sesuai tuntutan waktu dan zaman.

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*).<sup>3</sup> Keberhasilan pada proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru. Guru sebagai garda terdepan dan kunci keberhasilan pendidikan dituntut agar memiliki keterampilan serta kemampuan yang berkualitas. Salah satunya ialah kemampuan dalam memilih dan menciptakan model yang sesuai dengan materi pelajaran terkhusus mata pelajaran IPA di MI. Model berfungsi sebagai perantara atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Model

---

<sup>1</sup> Penulis adalah dosen tetap pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

<sup>2</sup> Penulis adalah alumni pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

<sup>3</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h.46

pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien lagi menyenangkan sehingga pelajaran IPA dapat menjadi pelajaran yang menarik.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Purwanti mengatakan pada umumnya siswa kurang senang dengan pelajaran IPA. Sebagian siswa menganggap bahwa pelajaran IPA itu merupakan mata pelajaran yang sukar, membosankan dan terlalu banyak yang harus dihafalkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajarsiswa yang kurang maksimal karena masih banyak siswa yang tidak bisa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).<sup>4</sup>

Agar menjadi pembelajaran IPA yang efektif dalam mengembangkan rasa percaya diri dalam beralasan, serta berpendapat, dan menentukan cara untuk mencari tahu jawabannya. Apabila halnya demikian, maka selama siswa mengampu pendidikan IPA siswa akan mempunyai pengalaman belajar yang bermakna sehingga pada tahap ini siswa mampu mengembangkan sikap dan nilai-nilai dari pembelajaran IPA. Siswa yang senang belajar IPA akan merasakan bahwa mempelajari IPA itu menyenangkan sehingga akan merespon dan antusias mengenai bagaimana pelajaran IPA yang memiliki hubungan pada pengalaman kesehariannya.

Kegiatan belajar mengajar di MIN 3 Kota Medan selalu sama dan monoton tanpa ada pembaharuan. Penggunaan metode ceramah secara terus menerus akan membuat siswa akan cenderung bosan serta pemahaman mengenai materi akan kurang. Memang pembelajaran dengan metode seperti ini yang sudah terbilang efektif untuk guru. Guru dapat menyampaikan materi dengan cepat dan mudah karena guru tidak harus membuat kegiatan atau menggunakan peraga yang mendukung kegiatan pembelajaran. Maka dengan ini peneliti ingin menggunakan model belajar yang menggabungkan semua indra untuk belajar.

Agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran IPA, guru bisa menggunakan berbagai macam Model dan media pembelajaran. Salah satunya yaitu Model belajar SAVI (*somatic auditory visualization intellectually*). Model belajar SAVI (*somatic auditory visualization intellectually*) merupakan Model yang melibatkan siswa sehingga siswa dituntut untuk melakukan sesuatu dengan melibatkan semua panca indra (melakukan sesuatu,

---

<sup>4</sup>Anna Dwi Purwanti, Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Jurnal)

mendengarkan, melihat, dan befikir). Maka peneliti tertarik mengambil Model SAVI (*somatic auditory visualization intellectually*) untuk mata pelajaran IPA. Alasan peneliti menggunakan Model SAVI (*somatic auditory visualization intellectually*) yaitu melalui model ini siswa belajar dengan bergerak dan berbuat sehingga siswa dapat memecahkan masalah dengan mencari jawaban dari masalah tersebut dengan leluasa. Kemudian siswa juga belajar berbicara dan mendengarkan yang melatih siswa untuk berani berbicara di depan kelas dan mendengarkan sesama teman sebaya. Lalu siswa juga belajar mengamati dan menggambarkan apa yang mereka lihat sehingga mereka dapat bercerita tentang apa yang mereka temui dan yang terakhir siswa juga dapat belajar dalam memecahkan masalah. Jadi pembelajaran dengan menggunakan Model SAVI (*somatic auditory visualization intellectually*) merupakan pembelajaran yang menggabungkan gerak fisik dengan aktifitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran.

Penelitian tentang SAVI yang dilakukan oleh Nana Sutarna menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model belajar tersebut.

## B. PEMBAHASAN

Model SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa.<sup>5</sup> Dave Meier merupakan pendidik, trainer, sekaligus pengagasan model *accelerated learning*. Salah satu strategi pembelajarannya adalah apa yang dikenal dengan SAVI (*Somatic Auditory Visualization Intellectually*).

Berikut ini adalah cara-cara yang bisa menjadi *starting point* guru dalam melaksanakan pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Visualization Intellectually*). (S : *Somatic-learning by doing*; A: *Auditory-learning by hearing*; V: *Visual-learning by seeing*; I: *Intellectual-learning by thinking*<sup>6</sup>)

### a. *Somatic*

---

<sup>5</sup>Ngalimun, dkk, Strategi dan Model Pembelajaran (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017) hlm. 234

<sup>6</sup>Miftahul Huda, Op., Cit., h. 283.

*Somatic* adalah belajar dengan bergerak dan berbuat.”*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 (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung).

#### b. *Auditori*

*Auditori* adalah belajar dengan berbicara dan mendengar. Pikiran auditori kita lebih kuat daripada apa 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.

#### c. *Visual*

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

#### d. *Intelektual*

*Intelektual* adalah Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, dan memecahkan masalah.<sup>7</sup>

Teori yang mendukung pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Visualization Intellectually*) adalah Accelerated Learning. Peneliti akan melatih siswa memecahkan masalah serta berfikir kritis. Pada dasarnya, hidup ini adalah memecahkan masalah. Kemampuan ini memerlukan kemampuan berfikir kritis. Kritis untuk menganalisis masalah dan kreatif untuk

---

<sup>7</sup>Dave Meier. *The Accelerated Learning Handbooks: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Diterjemahkan Oleh Rahmani Astuti (Bandung: Kaifa. 2005), h. 91.

melahirkan alternatif pemecahan masalah. Oleh karena itu, tugas guru adalah mengembangkannya.<sup>8</sup>

Siswa diharapkan mampu memiliki beberapa kompetensi sebagai berikut: 1) Meneliti; 2) Mengemukakan pendapat; 3) Menerapkan pengetahuan sebelumnya; 4) Memunculkan ide-ide; 5) Membuat keputusan-keputusan; 6) Mengorganisasi ide-ide; 7) Membuat hubungan-hubungan; 8) Menghubungkan wilayah-wilayah interaksi; 9) Mengapresiasi kebudayaan.<sup>9</sup>

### **Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI (*Somatic Auditory Visualization Intellectually*)**

#### 1. Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)

Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang dan menempatkan mereka dalam situasi untuk belajar. Secara spesifik meliputi hal: memberikan sugesti positif, memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa, memberikan tujuan yang jelas dan bermakna, membangkitkan rasa ingin tahu, menciptakan lingkungan fisik yang positif, menciptakan lingkungan emosional yang positif, menciptakan lingkungan sosial yang positif, menenangkan rasa takut, menyingkirkan hambatan-hambatan belajar, banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah, merangsang rasa ingin tahu siswa, dan mengajak pembelajaran agar siswa terlibat penuh sejak awal.

#### 2. Tahap pengamplian (Kegiatan inti)

Pada Tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indra dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan guru: uji coba Kolaboratif dan berbagai pengetahuan, pengamatan fenomena dunia nyata, pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh, presentasi interaktif, grafik dan sarana yang presentasi berwarna-warni, aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar, proyek belajar berdasarkan kemitraan dan berdasarkan tiru, latihan

---

<sup>8</sup>Hamdani, Strategi Belajar Mengajar (Bandung: Pustaka setia ,2011), h.107.

<sup>9</sup>Miftahul Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran (Jogyakarta: Pustaka pelajar, 2013), h. 270.

menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok), pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual, dan pelatihan memecahkan masalah.

### 3. Tahapan pelatihan (Kegiatan Inti)

Pada tahapan ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Secara spesifik, yang dilakukan guru sebagai berikut: aktivitas pemrosesan siswa, usaha aktif, umpan balik, renungan atau usaha kembali, simulasi dunia nyata, permainan dalam belajar, pelatihan aksi pembelajaran, aktivitas pemecahan masalah, refleksi dan artikulasi individu, dialog berpasangan atau berkelompok, pengajaran dan tinjauan kolaboratif, aktivitas praktis membangun keterampilan, dan mengajar balik.

### 4. Tahap penampilan Hasil (Tahaap Penutup)

Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan menampilkan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah: penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera, penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi, aktivitas penguatan penerapan, materi penguatan resepsi, pelatihan terus-menerus, umpan balik dan evaluasi kinerja, aktivitas dukungan kawan, dan perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung.

Dibawah ini beberapa contoh bagaimana membuat aktivitas sesuai dengan cara belajar/gaya belajar siswa.

Gaya Belajar	Aktivitas
Somatic	Orang dapat bergerak ketika mereka: <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat model dalam suatu proses atau prosedur.</li><li>• Menciptakan piktogram dan periferalnya ( pendukung).</li><li>• Memeragakan suatu proses, sistem atau seperangkat konsep.</li><li>• Mendapatkan pengalaman lalu menceritakannya dan merefleksikannya</li><li>• Menjalankan pelatihan belajar aktif (simulasi, permainan belajar dan lain-lain)</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan kajian lapangan. Lalu tulis, gambar dan bicarakan tentang apa yang dipelajari.</li></ul>
Auditori	<p>Berikut ini gagassan-gagasan awal untuk meningkatkan sarana auditori dalam belajar:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ajaklah pembelajaran membaca keras-keras dari buku panduan dan komputer.</li><li>• Ceritakanlah kisah-kisah yang mengandung materi pembelajaran yang terkandung didalam buku pembelajaran yang dibaca mereka.</li><li>• Mintalah pembelajar berpasang-pasangan membicarakan secara terperinci apa yang baru saja mereka pelajari dan bagaimana akan menerapkannya.</li><li>• Mintalah pembelajar mempraktikkan suatu keterampilan atau mempergunakan suatu fungsi sambil mengucapkan secara singkat dan terperinci apa yang sedang mereka kerjakan.</li><li>• Mintalah pembelajar berkelompok dan bicara nonstop saat sedang menyusun pemecahan masalah atau membuat rencana jangka panjang</li></ul>
Visual	<p>Hal-hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran visual adalah</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bahasa yang penuh gambar</li><li>• Grafik Presentasi yang hidup</li><li>• Benda 3 dimensi</li><li>• Bahasa tubuh yang dramatis</li><li>• Cerita yang hidup</li><li>• Kreasi Piktogram (oleh pembelajar).</li><li>• Pengamatan lapangan</li><li>• Dekorasi berwarna-warni</li><li>• Ikon alat bantu kerja</li></ul>

Intelektual	<p>Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jik pembelajaran diarahkan dalam aktivitas seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memecahkan masalah</li> <li>• Menganalisis pengalaman</li> <li>• Mengerjakan perencanaan strategis</li> <li>• Memilih gagasan kreatif</li> <li>• Mencari dan menyaring informasi</li> <li>• Merumuskan pertanyaan</li> <li>• Menerapkan gagasan baru pada pekerjaan</li> <li>• Menciptakan makna pribadi</li> <li>• Meramalkan implikasi suatu gagasan</li> </ul>
-------------	---

Penelitian yang mengambil lokasi di MIN 3 Kota Medan dilaksanakan pada semester genap tahun 2018/2019. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, intellectual*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan. Sampel yang diambil dalam penelitian adalah siswa Kelas V-A dan Kelas V-B MIN 3 Kota Medan.

Disain dalam penelitian ini terdapat variabel bebas yang diklasifikasikan menjadi dua sisi, yaitu Model SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, intellectual*)( $X_1$ ) dan model pembelajaran konvensional ( $X_2$ ), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA siswa ( $Y$ ). Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa yang diperoleh dari test (post-test).

Disain yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Strategi	Model SAVI ( $X_1$ )	Konvensional ( $X_2$ )
Hasil belajar ( $Y$ )	$X_1Y$	$X_2Y$

**Keterangan :**

$X_1Y$  : hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI

X<sub>2</sub>Y : hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan berganda memiliki empat pilihan berjumlah soal 20. Tes ini sudah lulus uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Uji hipotesis menggunakan t test untuk menguji signifikansi pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar.

Setelah melalui uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada taraf tertentu dari variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t hasil perhitungan menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  (taraf nyata = 0,05) adalah 4,97. Kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai tabel distribusi t pada taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05 dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 58$ . Dari perhitungan uji hipotesis yang dilakukan adalah dengan menggunakan taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05 dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 58$  diperoleh  $t_{hitung}$  4,97 dan  $t_{tabel}$  1,697 dengan kata lain  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan hipotesis diterima.

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) pada mata pelajaran IPA kelas V MIN 3 Kota Medan.

## C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar IPA yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* pada siswa kelas V MIN 3 Kota Medan mengalami peningkatan sebesar 10%. Sehingga model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, intellectual*) dapat digunakan di Madrasah Ibtidaiyah atau sekolah dasar lainnya.
2. Ada pengaruh signifikan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* terhadap Hasil Belajar pada siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Hasil belajar siswa di kelas *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa di kelas ceramah yaitu dengan rata-rata 80,33 di kelas *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* dan 69,83 di kelas konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, Widodo Supriyono, (2003), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi  
Proyek Pembangunan Lembaga Pendidikan)
- Bahri, Syaiful dan Aswan Ain, (2006)*Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Bukupaket.com Buku Siswa SD/MI Kelas V
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Q.S. Al-Mudadilah/ 58:11
- Dimiyati, Mujiyono, (2016), *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta)
- Hamalik, Oemar, (2010), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hariyanto, Warsono, (2014), *Pembelajaran Aktif*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Huda, Miftahul, (2017) *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka  
Pelajar,
- Jaya, Indra, (2010), *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media  
Perintis.
- Indriana, Dina,(2011)*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press.
- Karwono, Heni Mularsih, (2012), *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Kumala, Farida Nur,(2016), *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, Malang: Penerbit Ediide  
Infografika.
- Kunadi, Setyosari, (2012)*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Teori Sastra*,  
Jakarta: Kencana,
- Kunandar. (2007)*Guru Profesional*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada,
- Margono, (2010), *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mariya, Dian, Dkk, 2013 “Keefektifan Pembelajaran SAVI Berbantuan Alat Peraga Terhadap  
Kemampuan Pemecahan Masalah” *Journal Of Mathematics Education*, Vol. 2 No. 2
- Meier,Dave, (2005)*The Accelerated Learning Handbooks: Panduan Kreatif dan Efektif  
Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Diterjemahkan Oleh Rahmani Astuti,  
Bandung: Kaifa.
- Nana Sutarna, 2018, Pengaruh Model Pembelajaran Savi (*Somatic Auditory Visual  
Intellectually*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Profesi  
Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2, Desember.
- Ngalimun, dkk, (2017) *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo

- Noor, Juliansyah, (2011), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Charisma Putra Utama.
- Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Perdana Mulya Sarana.
- Pidarta, Made, (2013) *Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia)*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanti, Anna Dwi, Penerapan Pendekatan Kontekstual, Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Guru*, No. 2, Vol. 14, November
- Purwanto, (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman, (2013) *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Putri Puspitasari, Winarno & Dewi Gunawati, 2017, Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) Berbantu Media Photo Story Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 13 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 (Studi Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Hakikat Kemerdekaan Mengemukakan Pendapat), *Educitizen*, Vol. 2 No. 1, Mei
- Sabri, Ahmad, (2011), *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Yogyakarta: PT Ciputat Press.
- Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media
- Sudjana, Nana, (2005), *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2014), *Metodologi Penelitian: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Sutrisno, 2005, *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Syafaruddin, (2005), *Ilmu Pendidikan Perspektif Baru Rekonstruksi Budaya Abad XXI*, Bandung : Citapustaka Media.
- Trianti, (2013), *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto, (2014), *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wisudawati, Asih Widi, (2015), *Eka Sulistiowati, Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: Bumi Aksara