

**Pengaruh Model *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*
terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar**

Rini Damayanti¹, Tati Sumiati², Suko Pratomo³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

²Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: ¹rinidamayanti888@upi.edu; ²tatisumiati@upi.edu; ³sukoprato@upi.edu

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif di SDN 3 Ilir pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan pokok bahasan sumber energi dan perubahannya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar. Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkat salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran somatic, auditory, visualization, intellectually (SAVI). Metode penelitian ini adalah pre eksperimen dengan desain one-grup *pretest-posttest*. sampel penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan yaitu tes uraian, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis bahwa rata-rata skor *pretest* 56,8 setelah diterapkannya model somatic, auditory, visualization, intellectually (SAVI) mengalami peningkatan dengan rata-rata skor *posttest* 78,45. Skor nilai N-Gain naik menjadi 0,6125 berada dikategori sedang dan hasil koefisien determinansi diketahui bahwa model somatic, auditory, visualization, intellectually (SAVI) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif sebesar 60,6%. Hasil rata-rata observasi kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model somatic, auditory, visualization, intellectually (SAVI) 40,15 dengan persentase 83% termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model somatic, auditory, visualization, intellectually (SAVI) berpengaruh dan mengalami peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas IV di SDN 3 Ilir.

Kata kunci: Pembelajaran IPA, Model SAVI, Kemampuan berpikir kreatif.

Pendidikan ialah sebuah upaya dapat dilakukan secara terencana dan sadar untuk menciptakan keadaan dalam pembelajaran serta belajar supaya siswa dapat menumbuhkan kemampuan dirinya secara aktif, menguatkan kerohanian, kepribadian, pengelolaan diri, berbudi perkerti, kecerdikan serta kemahiran yang diperlukan siswa, penduduk, bangsa serta negara menurut undang-undang No.20 Tahun 2003 mengenai SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional). Sejalan dengan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan tentang pendidikan merupakan suatu proses belajar setiap individu menjadi lebih dewasa melalui kemampuannya.

Salah satu bentuk implementasi dalam pelaksanaan pendidikan adalah proses belajar, yang dimana terjadi transaksi berupa transfer ilmu antara guru dan siswa. Suatu proses pembelajaran pasti membutuhkan kurikulum pada pembelajaran agar pelaksanaannya terarah. Kurikulum berperan penting dalam pelaksanaan pengondisian segala kebutuhan. Kurikulum merupakan rangkuman seluruh pengalaman belajar yang disajikan oleh peserta didik melalui rencana pendidikan. Seiring berjalannya waktu pengembangan kurikulum semakin ditingkatkan untuk menyelaraskan zaman dan keadaan serta meningkatkan hasil belajar. Saat ini kurikulum 2013 atau kurtilas merupakan kurikulum yang sedang digunakan dalam pembelajaran di Indonesia. Menurut Casswel (2013) bahwa kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menitik beratkan kepada siswa untuk mengembangkan, memperluas, dan meningkatkan potensi diri. Jadi dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif yaitu suatu ciri pada kemampuan kognitif, sama halnya selaras menurut anggapan Rinanto (dalam Suryadi, 2008,) mengungkapkan bahwasanya kemampuan berpikir kreatif ialah kemampuan dengan proses berpikir melalui ungkapan hubungan yang aktual. Berpikir kreatif sebagai keahlian setiap individu mampu menciptakan hal yang baru, mulai dari ide ataupun hal konkrit, relatif tidak serupa dengan sesuatu yang ada pada sebelumnya menurut Supriadi (dalam Idat Muqodas, 2015, hlm. 27). Menurut Siswono (2004, hlm. 114-124) menjelaskan bahwa berpikir kreatif suatu tahapan yang dipakai saat kita melahirkan atau menciptakan suatu gagasan baru. Hal ini untuk menyatukan gagasan-gagasan yang belum dilakukan sebelumnya.

Melalui penjelasan beberapa ahli di atas, siswa membutuhkan kesempatan untuk mengungkapkan ide-ide yang akan disampaikan. Siswa perlu adanya dorongan untuk mengungkapkan ide-ide baru dengan menghubungkan kondisi nyata yang terjadi pada lingkungan siswa agar ide-ide baru yang ingin disampaikan siswa benar dan sesuai dengan pembelajaran yang dituju. Indikator berpikir kreatif menurut Trefifinger, Young dan selby (dalam Zubaidah dkk, 2002, hlm. 14) dibedakan menjadi 5, yaitu: 1) *fluency* (kelancaran), 2) *flexibility* (keluwesan), 3) *orginality* (keaslian), 4) *elaboration* (memperinci).

Namun faktanya, kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangatlah rendah. Padahal kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan dasar yang seharusnya dimiliki siswa dalam pembelajran IPA. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 3 Ilir Kecamatan Kandanghaur Kabupaten Indramayu

terdapat permasalahan bahwa bahwa dalam pembelajaran IPA siswa belum aktif pada saat pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan dengan mengkaitkan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA yang berlangsung belum adanya komunikasi peserta didik dengan lingkungan sekitar dan objek nyata lainnya masih belum terlihat. Kegiatan belajar mengajar masih tertuju pada kegiatan peserta didik untuk menghafal berbagai informasi yang guru berikan pada kegiatan siswa terkait materi tersebut serta masih terfokus pada guru, kurang menariknya media pendukung pembelajaran, dan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa seperti mengajukan pendapat atau idenya.

Diidentifikasi bahwa permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan adanya beberapa faktor. Diantarnya adalah karena pembelajaran yang dilakukan dikelas tergolong satu arah atau tanpa adanya interaksi atau diskusi antara siswa dan guru. Selain itu, siswa lebih terfokus menghafal dari pada memahami dan mengungkapkan ide-ide baru dan kurang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa serta penggunaan metode atau model pembelajaran yang kurang signifikan. Selaras dengan fakta yang ditemukan oleh peneliti, Sofiatun dan Suryanti (2013) mengungkapkan bahwa dikarenakan terbatasnya penggunaan metode yang dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas yaitu metode ceramah serta tanya jawab, hal tersebut membuat siswa tidak bersungguh-sungguh ketika proses belajar berlangsung dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru ketika ditunjuk.

Oleh karena itu, Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkat dengan adanya inovasi dalam melaksanakan pembelajaran dengan harapan kemampuan berpikir kreatif mampu tumbuh dan berkembang lebih baik lagi. Inovasi model pembelajaran dapat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yaitu penerapan model pembelajaran *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI). Menurut Aris (2014) mengungkapkan model SAVI merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan seluruh panca indera yang ada pada diri peserta didik ketika proses belajar berlangsung. Demikian pula menurut pandangan Meier (2002, hlm. 91), Model SAVI adalah model pembelajaran Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual mengkombinasikan aktivitas tubuh melalui kegiatan intelektual dapat menggunakan seluruh indera bisa berpengaruh pada pembelajaran. Model SAVI ini dirasa sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena siswa dilibatkan langsung dalam menemukan ide atau gagasan kemudian diolah melalui pengalaman yang dimilikinya menjadi sebuah ide atau gagasan yang baru.

Berdasarkan penjelasan diatas model *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI) adalah model pembelajaran dengan menggunakan seluruh indra peserta didik dengan itu membuat pembelajaran yang bermakna dan menumbuhkan intelektual dalam kemampuan berpikir siswa. *Somatic* (belajar dengan bergerak serta berbuat) *auditory* (belajar dengan mendengar serta berbicara), *visualization* (belajar dengan mengamati serta menggambarkan), *intellectually* (belajar dengan menyelesaikan masalah). Model SAVI menganut aliran kognitif modern karena melibatkan semua indra, dan tubuh. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan model SAVI tentunya ada tahapan-tahapannya. Dave Meier (dalam Rusman, 2012, hlm. 373-374) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) terdapat empat tahap sebagai berikut: 1) Tahap persiapan (*preparation*), 2) Tahap penyampaian (*presentation*), 3) Tahap pelatihan (*practice*), dan 4) Tahap penampilan (*performace*).

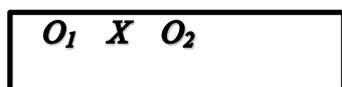
Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: 1) Bagaimanakah pengaruh penerapan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar?; 2) Apakah kemampuan berpikir kreatif yang mendapatkan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar lebih baik dari pada sebelum mendapatkan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI)?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa; 2) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan penerapan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI) lebih baik dari pada sebelum mendapatkan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI).

METODE PENELITIAN

Pada pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu *Pre-Experimen*. Penelitian yang diungkapkan oleh Lestari dan Yudhanegara (2015, hlm. 3 dan 121). Desain penelitian *pre-experimen* adalah penelitian tanpa adanya variabel kontrol, oleh sebab itu memungkinkan variabel lainnya juga mempengaruhi terbentuknya variabel dependen. Hasil eksperimen adalah sebagai variabel terikat tidak hanya dipengaruhi oleh variabel bebas. (Lestari dan Yudhanegara, 2015, hlm. 121). Penelitian ini menggunakan desain *One-grup pretest-posttest design*. Dalam penetian ini di gunakan untuk

membandingkan keadaan kemampuan suatu kelompok sebelum dan sesudah yang akan diberikan sebuah *treatment* atau perlakuan. Peneliti melakukan *pretest* sebagai gambaran awal untuk melihat sudah sampai mana pemahaman peserta didik dalam berpikir kreatif siswa dengan materi sumber energi dan perubahannya dalam pembelajaran IPA. Lalu peneliti memberikan perlakuan atau *treatment* pada siswa melalui model *somatic, auditory, visualization, intellectually* (SAVI) dan terakhir dilakukan *posttest* untuk kembali mengukur kemampuan peserta didik apakah meningkat atau tidak setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Dengan adanya hal tersebut, hasil pengaruh dengan adanya *treatment* atau perlakuan akan lebih tepat. Berikut ini penjelasan mengenai desain *One-grup pretest-posttest design*, yaitu:



Keterangan :

X = Perlakuan atau *treatment* (sebagai variabel independen)

O1 = *Pretest* (sebagai variable dependen sebelum perlakuan)

O2 = *Posttest* (sebagai variable dependen sesudah perlakuan)

Sampel yang digunakan pada penelitian ini 20 orang yaitu kelas IV SDN 3 Ilir yang terletak di kecamatan Kandanghaur kabupaten Indramayu. pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes berbentuk uraian yang berjumlah 10 butir soal tentang kemampuan berpikir kreatif, lembar observasi aktivitas siswa, serta dokumentasi pada saat kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini melalui data *pretest* sebagai gambaran kemampuan awal siswa sebelum berikan *treatment*, *posttest* dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan peningkatan atau tidak setelah diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif yang bersifat narasi, tujuan dari analisis yang digunakan untuk mengukur aktivitas siswa melalui observasi dan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Data N-Gain bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa yang dilakukan sebelum ataupun sesudah diberikannya perlakuan atau *treatment* meningkat atau tidak. Uji N-gain diaplikasikan pada total skor *pretest* dan *posttest* dengan tujuan yaitu

mengetahui hasil peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengujian N-gain dilakukan dengan software SPSS V22. Berikut ini kriteria hasil nilai N-gain tinggi atau rendahnya dapat ditinjau dengan kriteria, antara lain:

Tabel 1 Kriteria N-Gain

| Nilai N-Gain | Kriteria |
|-------------------------------|----------|
| $N\text{-Gain} \geq 0,70$ | Tinggi |
| $0,03 < N\text{-Gain} < 0,70$ | Sedang |
| $N\text{-Gain} \leq 0,03$ | Rendah |

Lestari dan Yudhanegara (2015, hlm. 234)

1. Analisis Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan sesuai rencana yang telah dirancang. Pada pertemuan pertama dilakukan *pretest*, pertemuan selanjutnya dilakukan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan model SAVI sampai dengan pertemuan keempat, pertemuan kelima dilakukan *posttest*. Data yang sudah didapatkan, lalu diolah. Hasil dari pelaksanaan *pretest* serta *posttest* yang dilakukan pada penelitian ini disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

| N | Data | Min | Max | Mean |
|----|-----------------|-----|-----|-------|
| 20 | <i>Pretest</i> | 14 | 21 | 56,8 |
| | <i>Posttest</i> | 21 | 29 | 78,45 |

Sesuai dengan data yang ada pada tabel 2 tersebut, nilai *pretest* lebih rendah dibanding nilai *poattest*, artinya nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*. Dari data tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikannya *treatment* yang dilakukan oleh peneliti, rata-rata nilai *pretest* diperoleh sebesar 56,8, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 78,45. Dari rata-rata ini terlihat jelas perbandingan ataupun perbedaan sebelum dan setelah dilakukannya *treatment* oleh peneliti.

2. Analisis Hasil Nilai Uji N-Gain

Kemudian untuk mengetahui selisi dari nilai *posttest* serta *pretest* dengan melakukan perhitungan nilai N-Gain. Nilai N-Gain akan menghasilkan perbedaan peningkatan yang terjadi pada sampel penelitian. Berikut ini tabel perbandingan nilai N-Gain mengenai peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan nilai *pretest* serta *posttest* yang peneliti sajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif

| Skor rata-rata <i>pretest</i> | Skor rata-rata <i>posttest</i> | Selisih skor | N-Gain | Kategori |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------|--------|----------|
| 56,8 | 82,6 | 25,8 | 0,6125 | Sedang |

Dari hasil peningkatan atau N-Gain kemampuan berpikir kreatif pada materi sumber energi dan perubahannya dengan jumlah 20 siswa sebagai subyek penelitian. Skor rata-rata *pretest* 56,8 sedangkan skor rata-rata *posttest* 82,6 maka diperoleh selisih skor yaitu 25,8. Nilai N-Gain 0,6125 yang berada pada kategori rendah artinya kemampuan berpikir kreatif terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan model SAVI.

3. Analisis Hasil Uji Regresi dan Koefisien Determinasi

Pengujian regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh hubungan searah antara variabel bebas dan variabel terikat. Perhitungan uji regresi dengan bantuan SPSS 22. Berikut pengujian regresi sederhana pada tabel yang disajikan berikut ini..

Tabel 4. Hasil Uji Regresi

| Model | R | R Square | Std error of the Estimate |
|-------|--------|----------|---------------------------|
| SAVI | 0,7790 | 0,584 | 1,263 |

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis pengujian korelasi (R) yaitu 0,779. Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dicari melalui koefisien determinasi (R Square), dilihat dalam tabel 4 koefisien determinasi (R Square) yaitu 0,606 artinya besar pengaruh model *somatic, auditory, visualization, intellectually* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif sebesar 60,6%. Dengan demikian, besarnya pengaruh faktor lain terhadap kemampuan berpikir kreatif, selain faktor model SAVI adalah sebesar $100\% - 60,6\% = 39,4\%$.

4. Analisis Hasil Observasi

Observasi kemampuan berpikir kreatif dilakukan ketika pembelajaran dengan menggunakan model *somatic, auditory, visualization, intellectually*. Kriteria yang digunakan sebagai acuan untuk menginterpretasikan hasil persentase terdapat pada

Tabel 5 Konversi Nilai Observasi

| Nilai | Keterangan |
|-------------------|-------------|
| 80% < skor ≤ 100% | Sangat Baik |
| 66% < skor ≤ 79% | Baik |
| 56% < skor ≤ 65% | Cukup |
| 40% < skor ≤ 55% | Kurang |
| 0% < skor ≤ 40% | |

(Sumber: Arikunto, 2012)

Data yang didapat melalui hasil observasi kegiatan siswa yang disajikan dengan cara deskriptif ataupun tabel supaya mempermudah melakukan analisis. Berikut disajikan tabel perolehan hasil observasi kemampuan berpikir kreatif menggunakan model SAVI.

Tabel 6 Hasil Analisis Observasi Siswa

| Jumlah skor perolehan | Jumlah skor maksimum | Rata-rata | Kategori |
|-----------------------|----------------------|-----------|-------------|
| 803 | 960 | 83% | Sangat baik |

Dari analisis tabel di atas data hasil observasi kemampuan berpikir kreatif dilakukan melalui model SAVI bahwa jumlah skor yang didapat semua siswa sebesar 803 sedangkan jumlah skor maksimum semua siswa yaitu 960 yang memiliki rata-rata 40,15 dengan persentase 83% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil observasi mempresentasikan bahwa siswa ketika belajar melalui model *somatic*, *auditory*, *visualization*, *intellectually* pada materi sumber energi dan perubahannya mengikutinya dengan aktif, ceria dan penuh semangat.

B. Pembahasan

Pengaruh model *somatic*, *auditory*, *visualization*, *intellectually* Terhadap Kemampuan berpikir kreatif dapat terlihat pada perhitungan statistik yaitu uji regresi dan koefisien determinasi, uji N-Gain dan hasil observasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini uraian setiap uji statistik pengaruh model *somatic*, *auditory*, *visualization*, *intellectually* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Hasil perhitungan regresi dengan bantuan SPSS 22 hasil uji regresi sebesar 0,779 dengan kategori tinggi sedangkan hasil perhitungan koefien determinasi sebesar $0,779^2 = 0,606 \times 100\% = 60,6\%$. Jadi pengaruh model *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, *Intellectually* terhadap kemampuan berpikir kreatif sebesar 60,6%, sisanya 39,4% faktor lain diluar variabel yang diteliti. Salah satu pengaruh faktor luar yaitu waktu pembelajaran

terlalu singkat karena pandemi COVID-19 siswa tidak diperbolehkan berada di sekolah terlalu lama, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti kurang optimal. Selain itu, letak tempat penelitian yang bersebelahan langsung dengan jalan raya sehingga membuat konsentrasi belajar siswa terganggu dan kurang konsentrasi pada materi yang diajarkan oleh peneliti.

Pengujian N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif sesudah diterapkan model *somatic, auditory, visualization, intellectually*. Hasil analisis uji N-Gain sebesar 0,6125 berada dikategori sedang pada rentang angka 0,30 – 0,70. Berdasarkan hasil uji N-Gain tersebut mengalami peningkatan yang sedang sesudah diterapkannya model *somatic, auditory, visualization, intellectually*.

Berdasarkan hasil observasi dengan jumlah 20 siswa dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* siswa setiap tahapan pembelajaran sangat aktif terlihat pada hasil observasi bahwa rata-rata persentase 83% dengan kategori sangat baik pada rentang angka 80 – 100%. Siswa yang berada di kategori sangat baik pada umumnya siswa menyimak materi dengan baik, siswa melibatkan dirinya dalam kegiatan belajar dengan bergerak dan berbuat, dapat memahami maksud yang ada dalam gambar dan video, siswa mampu mengungkapkan idenya pada saat pembelajaran, mengerjakan soal dengan tepat waktu, serta siswa mampu menyimpulkan pembelajaran. Kategori baik merupakan siswa dapat mengungkapkan sebagian idenya dalam diskusi dan yang berada di kategori cukup seperti FA dengan skor perolehan 31 kurang mampu mengungkapkan idenya ketika pembelajaran, kurang mengerti maksud gambar serta video pada materi, dan kurang dalam menyimpulkan pembelajaran.

Model pembelajaran yang modern ini melalui penggabungan aktivitas tubuh dengan kegiatan intelektual serta pemakaian indera dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran terutama pada pelajaran IPA. Pada tahapan model SAVI anak-anak dapat berperan aktif baik dalam hal diskusi dengan guru atau siswa, siswa mampu menyimak materi yang disampaikan oleh guru, siswa mampu mengungkapkan idenya dalam diskusi, dapat bertanya menggunakan bahasa sendiri, siswa mampu mengamati dan menyimak gambar dan video secara teliti dan seksama, serta siswa mampu mengerjakan soal yang ada dalam LKS. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penelitian ini.

Kemampuan berpikir kreatif sebelum diterapkan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* dapat dilihat hasil uji *pretest*. Berdasarkan hasil uji *pretest*

kemampuan berpikir kreatif skor tertinggi yaitu 21 sedangkan skor terendah yaitu 14 dengan rata-rata 56,8. Perolehan rata-rata persentase uji *pretest* yaitu 57% berada pada kategori cukup kreatif. Berikut ini hasil skor siswa sebelum diterapkan model SAVI pada uji *pretest* untuk setiap indikator kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini dengan subyek 20 Orang.

Kemampuan berpikir kreatif sesudah diterapkannya model *somatic, auditory, visualization, intellectually* dilakukan uji *posttest*. Berdasarkan hasil uji *posttest* skor maksimal yaitu 29 sedangkan skor terendah yaitu 21, rata-rata skor 78,45 dengan persentase 78% berada pada kategori kreatif. Ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* terlihat perbedaan nilai, yang semula nilai rata-rata 56,8 menjadi 78,45 mengalami peningkatan sebesar 21,65. Sedangkan persentase yang semula 57% dengan kategori cukup kreatif menjadi 78% dengan kategori kreatif. Jadi kemampuan berpikir kreatif setelah diterapkannya model *somatic, auditory, visualization, intellectually* mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang pengaruh model *somatic, auditory, visualization, intellectually* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi sumber energi dan perubahannya yang dilaksanakan dilaksanakan di SDN 3 Ilir pada siswa kelas IV dengan jumlah subyek 20 orang, peneliti menarik kesimpulan antara lain: 1) Terdapat pengaruh model *somatic, auditory, visualization, intellectually* terhadap kemampuan berpikir kreatif, besarnya pengaruh dilihat dari uji koefisien determinasi regresi sebesar 60,6%; 2) Pembelajaran menggunakan Kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan perlakuan dengan model *somatic, auditory, visualization, intellectually* membuat aktivitas siswa lebih baik sebelum menggunakan model SAVI, peningkatan aktivitas siswa dilihat dari hasil observasi dengan persentase 83% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh model *somatic, auditory, visualization, intellectually* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas IV SD, oleh sebab itu peneliti memberikan rekomendasi yaitu bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian memakai model *somatic, auditory, visualization, intellectually* terhadap kemampuan berpikir kreatif. Disarankan untuk menguasai materi penelitian, tahapan-tahapan model SAVI, seta mempersiapkan instrumen

dengan matang dan hasil penelitian ini dijadikan referensi agar lebih baik pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Casswel. (2013). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 79.
- Isti, Sofiatun Nisa' Dwi & Suryanti (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model PENINGKATAN KEMAMPUAN Inkuiri Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *JPGSD*, (1).
- Lestari, K., & Yudhanegara, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Meier, D. (2002). *The Accelerated Learning Hand Book. Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Penelitian*. Bandung: Kaifa.
- Muqodas, Idat (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, (9):27.
- Pemerintah, I. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. hlm. 373-374 Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Siswono, T.Y.E. (2004). Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajuan Masalah (Problem Posing) Matematika Berpandu dengan Model Wallas dan Creative Problem Solving (CPS). *Buletin Pendidikan Matematika, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Pattimura, Ambon*. 6(2): 114-124, Oktober 2004. ISSN 1412-2278.
- Suryadi, D., & Herman, T. (2008). *Eksplorasi Matematika Pembelajaran Pemecahan Masalah*. Jakarta: Karya Duta Wahana.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Zubaidah, Siti, dkk. (2017). "Improving Creative Thinking Skills of Students through Differentiated Science Inquiry Integrated with Mind Map." *Journal of Turkish Science Education*. 14.