

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBASIS MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH KEJURUAN

NURUL FITRIANDARI

SMK Negeri 1 Kanor, Bojonegoro

e-mail: nurulfitriandari25@guru.smk.belajar.id

ABSTRAK

Kompetensi keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran menuntut siswa untuk dapat menerapkan dasar-dasar keterampilan menjadi seorang marketing dan memiliki kemampuan praktik penjualan. Pembelajaran Penataan Produk kelas XII di SMKN 1 Kanor lebih menekankan pada pengembangan keterampilan siswa melalui materi praktik sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang tertarik untuk mempelajari materi teori yang terkesan membosankan dan kurang mampu menumbuhkan kreativitas siswa. Dengan kata lain, proses pembelajaran yang dialami oleh siswa membutuhkan adanya gairah kreatif yang berakar pada rasa keingintahuan dan keterbukaan alamiah siswa, yakni dengan menerapkan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa. Sedangkan, media *game* Kahoot digunakan sebagai pengembangan evaluasi pembelajaran untuk memupuk ketertarikan siswa sehingga mampu mendorong terjadinya peningkatan hasil belajar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan subjek penelitian yakni siswa kelas XII BDP-1 di SMKN 1 Kanor pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah sebanyak 31 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI pada Siklus 1 sebesar 73,05% (baik) dan meningkat pada Siklus 2 sebesar 89,83% (sangat baik), serta penerapan media *game* Kahoot pada Siklus 1 hanya mencapai 13 (41,94%) peserta didik yang tuntas, mengalami peningkatan pada Siklus 2 sebanyak 28 (90,32%) peserta didik. Sedangkan, kreativitas belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dengan penerapan model pembelajaran SAVI yang ditunjukkan oleh aspek *novelty* (29,07%), aspek *flexibility* (35,49%), aspek *originality* (29,03%), aspek *elaboration* (35,49%), dan aspek *abstractness* (38,71%).

Kata Kunci: Model Pembelajaran SAVI, Media *Game* Kahoot, Kreativitas Siswa

ABSTRACT

The competency of Online Business and Marketing skills requires students to be able to apply the basic skills to be a marketing and have the ability to practice sales. Class XII Product Arrangement Learning at SMKN 1 Kanor places more emphasis on developing student skills through practical materials, resulting in students becoming less interested in learning theoretical material which seems boring and less able to foster student creativity. In other words, the learning process experienced by students requires a creative passion rooted in students' natural curiosity and openness, namely by applying the SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) learning model to develop student learning creativity. Meanwhile, the Kahoot game media is used as a learning evaluation development to foster student interest so that it can encourage an increase in learning outcomes. This study is a Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles, with the research subject being 31 students of class XII BDP-1 at SMKN 1 Kanor in the odd semester of the 2021/2022 academic year. The results showed that the application of the SAVI learning model in Cycle 1 was 73.05% (good) and increased in Cycle 2 by 89.83% (very good), and the application of the Kahoot game media in Cycle 1 only reached 13 (41.94%).) students who completed, experienced an increase in Cycle 2 as many as 28 (90.32%) students. Meanwhile, students' learning creativity showed an increase with the

application of the SAVI learning model which was indicated by the novelty aspect (29.07%), flexibility aspect (35.49%), originality aspect (29.03%), elaboration aspect (35.49 %), and aspects of abstractness (38.71%).

Keywords: SAVI Learning Model, Kahoot Game Media, Student Creativity.

PENDAHULUAN

Paradigma baru pada dunia pendidikan dewasa ini menuntut pihak pendidik untuk lebih memupuk kepedulian dalam mengembangkan pembelajaran menjadi lebih kompleks dan berkualitas bagi siswanya. Terlebih lagi, mengingat proses pembelajaran yang berkembang pada satuan pendidikan kejuruan tidak hanya terfokus pada peningkatan kemampuan kognitif semata. Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan siswa untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruan (Permendiknas No. 22 tahun 2006). Tujuan ini kemudian dijabarkan dalam Permendikbud No. 60 tahun 2014 tentang sekolah menengah kejuruan atau madrasah aliyah kejuruan mengenai pencapaian kompetensi lulusan SMK/MAK yaitu menunjukkan sikap logis, kritis, analitis kreatif, cermat dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.

Struktur Kurikulum 2013 revisi 2017 pada SMK terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar (KI-KD) mata pelajaran muatan nasional (A), muatan kewilayahan (B), dasar bidang keahlian (C1), dasar program keahlian (C2), dan kompetensi keahlian (C3) (Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017, p. 141-142). Setiap satuan pendidikan kejuruan memiliki beberapa cakupan studi, salah satunya adalah Bidang Bisnis dan Manajemen dengan kompetensi keahlian meliputi Bisnis Daring dan Pemasaran, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Perbankan dan Keuangan Mikro, serta Perbankan Syariah (Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017 141-142). SMK Negeri 1 Kanor Kabupaten Bojonegoro termasuk yang memiliki kompetensi keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran di sekolahnya.

Kompetensi keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran menuntut siswa untuk dapat menerapkan dasar-dasar keterampilan menjadi seorang marketing dengan mempelajari ilmu dasar marketing, bisnis retail, pengadministrasi transaksi dan barang, bisnis online, serta kemampuan praktik penjualan. Dalam rangka memenuhi tuntutan tersebut, siswa diberikan beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan program keahlian maupun kompetensi keahlian yang ditempuh selama belajar di SMK. Salah satu mata pelajaran program keahlian (C2) yang diberikan di SMK Negeri 1 Kanor adalah Penataan Produk sebagai mata pelajaran produktif yang terdiri dari kegiatan belajar teori dan praktik yang akan ditempuh siswa mulai kelas XI hingga kelas XII selama 4 semester atau 2 tahun pembelajaran.

Pembelajaran Penataan Produk kelas XII di lingkungan satuan pendidikan SMKN 1 Kanor lebih menekankan pada pengembangan keterampilan siswa melalui materi praktik yang diberikan lebih tinggi proporsinya dibanding materi teori. Namun sayangnya, keadaan ini justru mendorong siswa menjadi kurang tertarik untuk mempelajari materi teori yang terkesan membosankan. Sementara itu, siswa terlebih dahulu perlu menguasai materi-materi teori sebagai dasar rujukan dalam proses pembelajaran praktik yang akan diterapkannya. Dalam hal ini, menjadi tantangan bagi seorang guru untuk mampu menyajikan proses pembelajaran yang dapat menimbulkan pemahaman dan ketertarikan siswa sehingga siswa dapat mengembangkan daya kreativitasnya dalam mengamalkan ilmu pada dunia nyata.

Kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Horrace (dalam Muqodas, 2015:27) berpendapat bahwa kreativitas merujuk pada kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya dengan pendekatan yang

sama sekali baru bagi yang bersangkutan, meskipun bagi orang lain merupakan suatu hal yang tidak asing lagi. Karenanya, kreativitas dapat dijadikan tolak ukur keberanian seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya agar kemampuan dan keterampilan dirinya dapat dikenal oleh orang lain (Taher & Munastiwi, 2019:37). Kreativitas dapat ditingkatkan melalui pendidikan, mengingat bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang dan dapat diidentifikasi maupun dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah yang meliputi ciri-ciri kognitif seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, selalu ingin mencari pengalaman baru dapat pula dilatihkan melalui tes keativitas yang diberikan kepada siswa (Sambada, 2012: 38).

Menurut Piaget, manusia tumbuh, beradaptasi dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosional, perkembangan kognitif (berpikir), dan perkembangan bahasa. Perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada sejauh mana anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Implikasi teori Piaget dalam pengajaran sejalan dengan petunjuk pelaksanaan pembelajaran di sekolah, yaitu: (a) Memusatkan perhatian kepada berpikir atau proses mental anak, dan tidak sekedar kepada hasilnya; (b) Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran; (c) Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. (Riyanto, 2009: 126-127)

Pembelajaran tidak otomatis dapat meningkatkan kreativitas dengan menugaskan siswa untuk sekedar bergerak ke sana ke mari saja. Akan tetapi perlu menggabungkan gerakan fisik dengan gerakan aktivitas intelektual dan penggunaan panca indera siswa sehingga akan berpengaruh besar pada pelaksanaan proses pembelajaran, termasuk mempengaruhi hasil belajar yang baik. Terlebih lagi mengingat siswa di Sekolah Menengah Kejuruan membutuhkan lebih banyak praktek untuk mengaplikasikan teori dan konsep belajar yang telah diterima. Dengan kata lain, diperlukan suatu variasi model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan gerak dan pemanfaatan panca indera dalam proses pembelajaran siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Oleh karena itu, SMKN 1 Kanor sebagai lingkungan belajar siswa harus dapat mengidentifikasi potensi kreatif siswa dan kemudian mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan. Proses pembelajaran ini dikehendaki untuk menciptakan suatu kegiatan yang mendorong siswa aktif, baik fisik, mental-intelektual maupun sosial, dalam memahami suatu konsep secara kompleks. Untuk menghasilkan kreativitas diperlukan gairah kreatif yang berakar pada rasa keingintahuan dan keterbukaan alamiah serta komitmen yang besar untuk mewujudkan gagasan kreatifnya. Gairah kreatif merupakan tenaga pendorong yang mendorong diri untuk menenggelamkan diri dalam perjalanan kreatif secara berkesinambungan (Muqodas, 2015:25).

Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan oleh guru dalam menumbuhkembangkan kreativitas siswa ialah SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelectual*). Model pembelajaran ini akan dilaksanakan di kelas XII Kompetensi Keahlian Pemasaran pada mata pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 1 Kanor. Penggunaan model SAVI diharapkan dapat menciptakan gaya belajar baru bagi siswa dengan menggabungkan seluruh indera yang berpengaruh besar dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan peran aktif setiap siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa akan dilaksanakan penilaian sebelum penerapan model pembelajaran (*pre-test*) dan setelah penerapan model pembelajaran (*post-test*) dengan berbasis media *game* Kahoot.

SAVI merupakan akronim dari *Somatic, Auditory, Visual, and Intelectual*, yang memiliki arti belajar melalui pemanfaatan gerakan tubuh, (*hands on*, aktivitas fisik) dimana belajar dimaknai dengan “mengalami” dan “melakukan” untuk dapat mengaktualkan Copyright (c) 2022 VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan

kemampuan analisis dalam memecahkan masalah (Kusumawati, 2018:220). Model SAVI dapat menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Siswa dapat melakukan gerak (*Somatics*), dengar (*Auditory*), mengamati (*Visual*), dan berpikir (*Intellectualy*). Dengan model ini aktivitas siswa akan terlihat. Dimana siswa akan aktif secara fisik (*Somatics, Auditory, Visual*) dan juga psikisnya (*Intellectualy*). (Shoimin, 2014:177)

Model pembelajaran SAVI yang akan diterapkan pada SMK Negeri 1 Kanor digunakan untuk memperkecil terjadinya kesenjangan antara pengetahuan dan pengamalan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini dapat mendukung kegiatan belajar siswa dan membawa dampak positif bagi perkembangan kreativitas siswa pada mata pelajaran Penataan Produk. Sedangkan, media *game* Kahoot digunakan sebagai pengembangan evaluasi pembelajaran yang semula masih dilaksanakan secara manual dengan menggunakan lembar jawaban (*paper based*). Pemanfaatan media Kahoot dengan sistemnya belajar sambil bermain dapat menjadi perantara siswa dalam menumbuhkan ketertarikan mereka mengikuti jalannya proses evaluasi pembelajaran (Alfansyur dan Mariyani, 2019:209). Dengan asumsi, jika tumbuh minat dan ketertarikan siswa tersebut maka hasil belajar siswa dapat meningkat sehingga mampu menumbuhkan kreativitas siswa sebagai pebelajar yang melaksanakan proses pembelajarannya secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Lokasi penelitian dilaksanakan pada SMKN 1 Kanor, khususnya pada kelas XII kompetensi keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) pada mata pelajaran Penataan Produk. Waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas akan disesuaikan dengan jadwal jam pelajaran Penataan Produk pada kelas XII BDP-1 dengan rentang waktu setiap hari Kamis di bulan September 2021. Adapun subyek penelitian yang digunakan, yakni siswa kelas XII BDP-1 di SMKN 1 Kanor pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah sebanyak 31 orang, dengan rincian 8 orang siswa berjenis kelamin laki-laki dan 23 orang siswa berjenis kelamin perempuan. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini berupa sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berupa hasil observasi terhadap jalannya proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, sedangkan sumber data sekunder berupa data-data tertulis tentang keadaan (profil) sekolah yang mendukung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, meliputi dokumentasi, tes (*pre-test* dan *post-test*) dikemas dalam game Kahoot, observasi, dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yang dimulai pada hari Kamis, tanggal 02 September 2021 dan hari Kamis, tanggal 09 September 2021. Sedangkan siklus 2 dilaksanakan pula selama 2 kali pertemuan, yakni pada hari Kamis, tanggal 16 September 2021 dan hari Kamis, tanggal 23 September 2021.

Hasil

Penerapan Model Pembelajaran SAVI

Tahapan-tahapan yang dilakukan pada setiap siklus dalam menerapkan Model Pembelajaran SAVI, sebagai berikut.

1. Perencanaan

Perencanaan digunakan untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan meliputi menyiapkan RPP tentang kompetensi dasar

”Menganalisis ide-ide inovatif dalam penataan produk drink, food, fresh, dan kosmetik di supermarket, fashion dan sport”, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi pengamatan sikap, lembar tes, jobsheet sebagai media penunjang untuk pelaksanaan pembelajaran. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan data hasil penelitian, rencana tindakan pada siklus I dan siklus 2 dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi pada mata pelajaran Penataan Produk melalui model pembelajaran SAVI dimana pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan mengikuti sintaks dari model pembelajaran SAVI, meliputi membuka pelajaran, menyajikan informasi, mengorganisasi peserta didik dalam kelompok, membimbing kelompok bekerja dan belajar, mengevaluasi dan kesimpulan.

2. Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan ke dalam konteks proses belajar-mengajar di kelas. Penelitian ini menggunakan bahan yang telah disiapkan berupa:

a. Tahap Pendahuluan

- 1) Salam pembuka dan presensi kehadiran peserta didik.
- 2) Guru memberikan apresiasi.

b. Tahap Penyampaian

- 1) Penyampaian tujuan dan garis besar materi.
- 2) Penyampaian penggunaan model pembelajaran SAVI.
- 3) Guru menjelaskan pembelajaran yang dilaksanakan dengan secara berkelompok sebanyak 5 – 6 peserta didik (peserta didik diundi untuk mendapatkan kelompok) dan menggunakan metode ceramah, pemberian penugasan proyek, dan diskusi.

c. Tahap Praktik

Guru menerapkan langkah-langkah model pembelajaran SAVI untuk belajar mandiri peserta didik sebagai berikut:

- 1) Belajar somatic, agar peserta didik mencari sumber belajar tentang ide inovasi, merumuskan ide menjadi suatu produk inovatif, mempersiapkan bahan dan alat yang menunjang dalam penerapan penataan produk inovatif.
- 2) Belajar auditorial, agar peserta didik berdiskusi dalam menciptakan produk inovatif, unik, dan bernilai jual.
- 3) Belajar visual agar peserta didik belajar menganalisa desain untuk melaksanakan display produk inovatif, mulai dari label, kemasan, hingga meja display.
- 4) Belajar intelektual, agar peserta didik mengerjakan dan menyelesaikan tugas proyek membuat produk inovatif dan peserta didik dapat menerapkan penataan produk inovatif.

d. Tahap Penampilan Hasil

- 1) Evaluasi, tes pengetahuan, tes perbuatan dan tes pengamatan sikap pada peserta didik
- 2) Salam penutup

3. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta masalah yang dihadapi selama tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran SAVI pada Siklus 1 dan 2. Adapun hasil refleksi yang diperoleh bahwa, sebagai berikut.

- a. Pada Siklus 1, peserta didik cenderung kurang memperhatikan penjelasan dan pemaparan guru. Namun, pada Siklus 2 peserta didik sudah mulai memperhatikan guru yang menerangkan dan peserta didik sudah mulai bekerja sama dalam kelompok.
- b. Ada beberapa kelemahan yang dihadapi pada Siklus 1, yaitu masih terdapat beberapa peserta didik yang membuat kegaduhan dan kurang aktif di dalam kelas, serta peserta

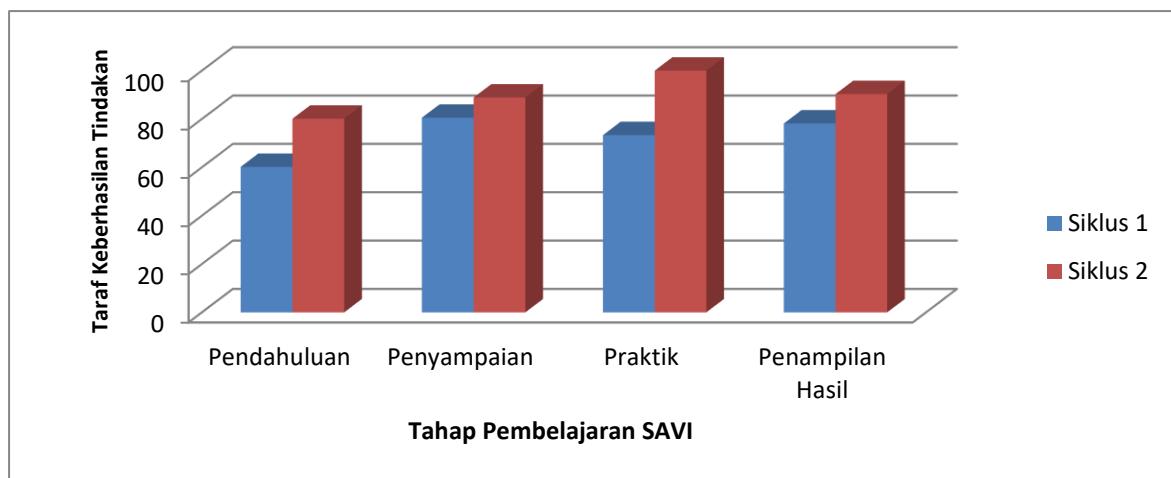
didik masih kurang kreatif dan cenderung monoton dalam mempraktikkan display produk inovatif. Sedangkan, pada Siklus 2 sudah menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan kreativitas peserta didik di kelas, khususnya selama pelaksanaan pengerjaan proyek.

Adapun analisis data hasil observasi ketepatan guru dalam menerapkan rencana pembelajaran SAVI pada Siklus 1 dan Siklus 2 secara rinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Taraf Keberhasilan Tindakan Penerapan Model Pembelajaran SAVI

No.	Tahap Pembelajaran	Siklus 1		Siklus 2	
		%	Ket.	%	Ket.
1.	Tahap Pendahuluan	60,21	Cukup Baik	80,11	Baik
2.	Tahap Penyampaian	80,53	Baik	88,89	Sangat Baik
3.	Tahap Praktik	73,33	Baik	100	Sangat Baik
4.	Tahap Penampilan Hasil	78,14	Baik	90,33	Sangat Baik
JUMLAH		292,21		359,33	
RERATA		73,05	Baik	89,83	Sangat Baik

Ketepatan guru dalam menerapkan model pembelajaran SAVI diukur dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan empat tahapannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 1. Taraf Keberhasilan Tindakan Penerapan Model Pembelajaran SAVI

Secara keseluruhan berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan penerapan model pembelajaran SAVI pada Siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan Siklus 1, yakni ditunjukkan dengan nilai rerata Siklus 2 sebesar 89,83% (sangat baik) lebih tinggi dibandingkan Siklus 1 hanya mencapai sebesar 73,05% (baik). Adapun tahapan pembelajaran yang paling tinggi untuk taraf keberhasilannya pada Siklus 1 adalah tahap penyampaian (80,53%). Sedangkan, tahapan pembelajaran yang paling tinggi taraf keberhasilannya pada Siklus 2 adalah tahap penampilan hasil (90,33%).

Penerapan Media Game Kahoot

Pada penelitian ini, hasil belajar peserta didik dinilai berdasarkan penilaian dari aspek kognitif yang diperoleh dari hasil evaluasi berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test*, baik pada

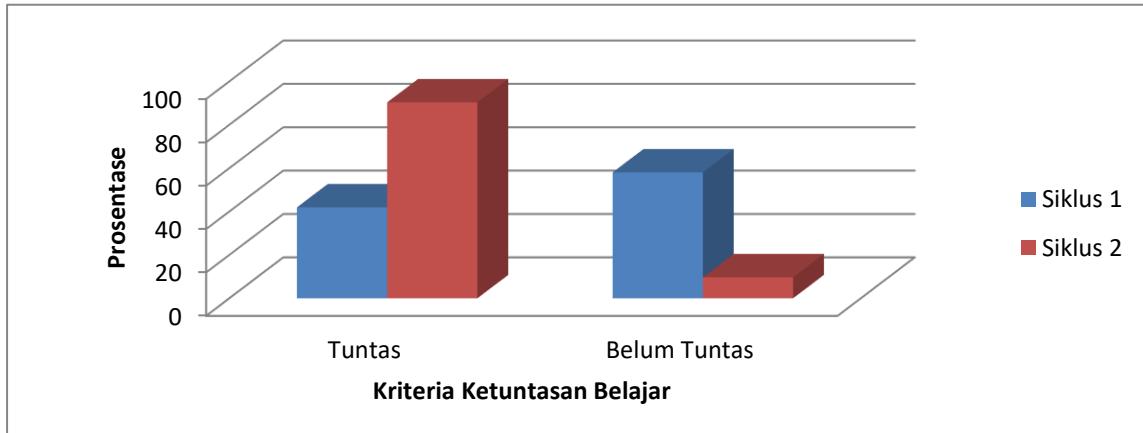
Siklus 1 maupun Siklus 2. Pelaksanaan evaluasi menggunakan media *game* Kahoot, dimana peserta didik dapat mengetahui skor yang mereka peroleh langsung setelah mereka selesai mengerjakannya. *Game* Kahoot merupakan hal baru bagi peserta didik, oleh karena itu diperlukan pengarahan terlebih dahulu pada saat penerapannya di Siklus 1. Sedangkan, pada Siklus 2 peserta didik telah terbiasa mengerjakannya tanpa adanya arahan dari guru.

Berikut ini data hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media *game* Kahoot, dimana kemudian akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran produktif Penataan Produk kelas XII.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan Media *Game* Kahoot

No.	Skor/ Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
		Frek.	%	Frek.	%
1.	81 – 100 (Tuntas)	13	41,94	28	90,32
2.	< 81 (Belum Tuntas)	18	58,06	3	9,68
JUMLAH		31	100	31	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi peserta didik pada Siklus 1 belum secara keseluruhan, yaitu hanya terdapat 13 peserta didik (41,94%) yang sudah masuk kategori tuntas. Sedangkan, pada Siklus 2 peserta yang sudah masuk kategori tuntas mengalami peningkatan dibandingkan Siklus 1, yakni sebanyak 28 peserta didik (90,32%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 2. Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan Media *Game* Kahoot

Peningkatan Kreativitas Belajar

Terdapat lima aspek kreativitas yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu *Novelty* (Kebaruan), *Flexibility* (Fleksibelitas), *Originality* (Originalitas), *Elaboration* (Elaborasi), *Abstractness* (Keabstrakan). Secara umum, pengamatan kreativitas siswa disusun sebagai berikut.

1. *Novelty* (Kebaruan), merupakan kemampuan siswa menghasilkan gagasan penyelesaian masalah yang baru
2. *Flexibility* (Fleksibelitas), kemampuan siswa menghasilkan berbagai jenis gagasan
3. *Originality* (Originalitas), kemampuan siswa menghasilkan ide-ide yang tidak biasa atau unik

4. *Elaboration* (Elaborasi), kemampuan siswa mengembangkan, menambahkan atau menguraikan gagasan
5. *Abstractness* (Keabstrakan), kemampuan siswa merasakan inti masalah atau isu, berpikir secara abstrak.

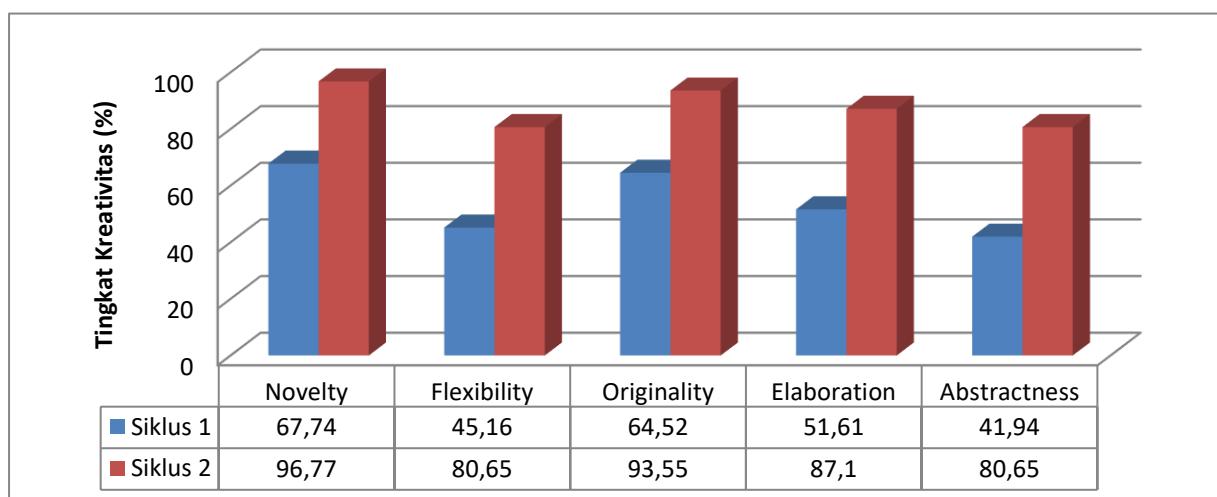
Adapun data peningkatan kreativitas siswa secara klasikal dalam penerapan model pembelajaran SAVI dengan media *game* Kahoot dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Kreativitas Belajar Peserta Didik dengan Pembelajaran SAVI

No.	Aspek Kreativitas	Siklus 1		Siklus 2	
		Frek.	%	Frek.	%
1.	<i>Novelty</i> (Kebaruan)	21	67,74 (B)	30	96,77 (A)
2.	<i>Flexibility</i> (Fleksibilitas)	14	45,16 (C)	25	80,65 (A)
3.	<i>Originality</i> (Originalitas)	20	64,52 (B)	29	93,55 (A)
4.	<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	16	51,61 (C)	27	87,10 (A)
5.	<i>Abstractness</i> (Keabstrakan)	13	41,94 (C)	25	80,65 (A)

Keterangan: A = Sangat Baik; B = Baik; C = Cukup Baik

Kreativitas belajar peserta didik pada siklus 1 terus mengalami peningkatan, hingga hampir seluruh siswa memiliki skor yang sangat baik pada seluruh aspek kreativitas pada Siklus 2. Setiap siklus penelitian terus menunjukkan peningkatan secara bertahap. Hal ini terjadi sebagai dampak dari perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan disertai bimbingan dan arahan yang terus dilakukan selama para siswa melakukan eksplorasi di lingkungan belajar. Berikut grafik peningkatan kreativitas belajar peserta didik.



Gambar 3. Kreativitas Belajar Peserta Didik dengan Pembelajaran SAVI

Pembahasan

Berdasarkan data pada Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran SAVI mengalami peningkatan secara klasikal dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 16,78%. Peningkatan ini terjadi karena guru telah menerapkan tahapan atau langkah-langkah pembelajaran secara sistematis dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang, yaitu terdiri dari empat tahapan meliputi tahap pendahuluan, penyampaian, praktik, dan penampilan hasil. Perumusan keempat tahapan ini sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran SAVI menurut Shoimin (2014:177) yang terdiri dari melakukan gerak (*Somatic*), mendengar (*Auditory*), mengamati (*Visual*), dan berpikir

(*Intellectual*). Pada tahap pendahuluan, peserta didik telah melaksanakan aspek *Auditory* dan *Visual*. Pada tahap penyampaian, peserta didik telah melaksanakan aspek *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual*. Pada tahap praktik, peserta didik lebih mengoptimalkan aspek *Somatis* dan *Intellectual*. Sedangkan pada tahap penampilan hasil, peserta didik hampir melaksanakan keseluruhan aspek dari *Somatis*, *Auditory*, *Visual*, hingga *Intellectual*.

Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Rusman (2011:373) yang mengungkapkan, bahwa model pembelajaran SAVI merupakan suatu sistem pembelajaran yang lengkap untuk melibatkan kelima indera dan emosi peserta didik dalam proses belajar sebagai aktivitas alamiah. Model pembelajaran SAVI yang diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran produktif Penataan Produk kelas XII merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada aktifitas tubuh dan pikiran peserta didik untuk belajar secara mandiri. Model pembelajaran SAVI dengan penugasan proyek berupa penciptaan dan display produk inovatif ini diterapkan untuk membuat peserta didik mandiri, meningkatkan rasa tanggung jawab dan menciptakan ketertarikan peserta didik di dalam kelas dengan belajar secara berkelompok untuk berdiskusi dan beranggotakan 5-6 peserta didik.

Selain itu, model pembelajaran SAVI diterapkan dalam lingkungan belajar peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, dan mengembangkan kreativitas peserta didik, terlebih lagi dengan pemanfaatan media *game* Kahoot. Hal ini sesuai dengan pandangan Mulyasa (2006:90) bahwa kegiatan diskusi mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berkomunikasi peserta didik. Dengan kata lain, tahap praktik dan penampilan hasil mendorong siswa untuk belajar bekerja sama, terampil berkomunikasi dalam menyampaikan pendapat, dan menumbuhkan perasaan saling menghormati pemikiran orang lain. Siswa menjadi aktif, merasa dihargai, dan senang dalam menjalani kegiatan belajar yang dijalani karena keberadaannya yang dianggap penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Bahkan pada tahap penampilan hasil, guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bersama-sama menarik kesimpulan atau ringkasan dari bagian materi yang menjadi bahan presentasinya. Dengan demikian peserta didik tidak hanya kreatif, tetapi juga benar-benar paham atas materi yang dipelajari, yakni dengan mencari kesesuaian antara konsep materi dari penjelasan guru dengan konsep materi yang ditemukan melalui pemikirannya sendiri, dimana kemudian dituangkan ke dalam proyek penciptaan suatu produk inovatif.

Hasil penerapan media *game* Kahoot sebagaimana yang tampak pada Tabel 2 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ini cenderung lebih optimal dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap konsep materi yang dipelajari. Kahoot merupakan aplikasi *education game* yang masih sangat baru bagi peserta didik di SMKN 1 Kanor pada umumnya. Oleh karena itu, berdasarkan Gambar 2 tampak adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media *game* Kahoot. Peningkatan hasil belajar siklus 1 dibanding dengan Siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik sebesar 48,38%. Peserta didik menjadi tertantang untuk menyelesaikan soal-soal test yang dikemas ke dalam *game*. Bahkan, secara tidak langsung menumbuhkan semangat kompetisi pada peserta didik untuk saling bersaing menjadi pemenang *game* dan mendapatkan skor tiga terbaik di setiap siklusnya.

Adapun Tabel 3 menunjukkan bahwa kreativitas didik semakin mengalami peningkatan dalam penerapan setiap siklusnya. Pada Siklus 1, penerapan SAVI mampu menonjolkan tumbuhnya kreativitas peserta didik pada aspek *Novelty* dan *Originality*. Sedangkan pada Siklus 2, penerapan SAVI mampu menonjolkan tumbuhnya kreativitas peserta didik pada aspek *Novelty*, *Elaboration*, dan *Originality*. Peningkatan kreativitas peserta didik untuk aspek *Novelty* mencapai sebesar 29,03%, untuk aspek *Elaboration* mencapai sebesar 35,49%. Dengan demikian, menunjukkan bahwa kerjasama dan kemampuan peserta didik telah terbentuk pada

Siklus 2, sehingga peserta didik menjadi terbiasa dalam belajar secara mandiri dengan menerapkan SAVI. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Alfiani (2015:13) yang menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*) mampu memberikan hasil yang menyenangkan terhadap perkembangan belajar siswa di kelas. berbeda dari sebelum mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapat perlakuan. Penelitian oleh Sutarna (2018:124) juga menyatakan, bahwa model pembelajaran SAVI sebagai salah satu alternatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar siswa lebih antusias, merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Sedangkan penelitian oleh Muqodas (2015:32) mengungkapkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara model pembelajaran dengan pengembangan kreativitas. Ketika kreativitas berkembang maka prestasi yang lainnya pun dapat dicapai dengan mudah.

KESIMPULAN

Keberhasilan tindakan penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*) pada Siklus 1 sebesar 73,05% (baik) dan mengalami peningkatan dibandingkan Siklus 2 sebesar 89,83% (sangat baik). Peningkatan penerapan media *game* Kahoot pada Siklus 1 hanya mencapai 13 peserta didik (41,94%) yang sudah masuk kategori tuntas, serta Siklus 2 mencapai sebanyak 28 peserta didik (90,32%) yang sudah masuk kategori tuntas. Kreativitas belajar peserta didik pada siklus 1 terus mengalami peningkatan, hingga hampir seluruh siswa memiliki skor yang sangat baik pada seluruh aspek kreativitas pada Siklus 2. Sedangkan, kreativitas belajar peserta didik pada Siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik pada seluruh aspek kreativitas dibandingkan Siklus 1. Aspek *novelty* (kebaruan) mengalami peningkatan sebesar 29,07%, aspek *flexibility* (fleksibelitas) mengalami peningkatan sebesar 35,49%, aspek *originality* (originalitas) mengalami peningkatan sebesar 29,03%, aspek *elaboration* (elaborasi) mengalami peningkatan sebesar 35,49%, serta aspek *abstractness* (keabstrakan) mengalami peningkatan sebesar 38,71%. Setiap siklus penelitian terus menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar peserta didik secara bertahap sebagai dampak dari perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual, Intelektual*) berbasis media *game* Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur A. & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 6 (2), 208-216, from <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Alfiani, D. A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 6 (2), 208-216, from [10.24235/awlady.v2i1.763](https://doi.org/10.24235/awlady.v2i1.763)
- Kusumawati, N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V dengan Model Pembelajaran SAVI pada Mata Pelajaran IPA di SDN Mangkujayan I Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 3 (2), P-ISSN 2460-6324 O-ISSN 2579-6461.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metode Didaktik*, 9 (2), 25-33, from <https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3250>
- Permendikbud 2014 No. 60, Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Permendiknas 2006 No. 22, Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam* Copyright (c) 2022 VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan

Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rusman, dkk. (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.

Sambada, D. (2012). Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya* (JPFA), 2 (2), 37-47, from <https://doi.org/10.26740/jpfa.v2n2.p37-47>

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Sutarna, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectualaly) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 5 (2), 119-126, from <http://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.6068>

Taher, S. M. & Munastiwi, E. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4 (2), 35-50, from <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04>.