

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALLY* BERBANTUAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VIII MTs MATHLA'UL ANWAR SERIBU PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Maryana<sup>1</sup>, Joko Sutrisno AB<sup>2</sup>, Nurashri Partasiwi<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung  
[maryana8863@gmail.com](mailto:maryana8863@gmail.com)<sup>1</sup>, [jokosutrisnoab@gmail.com](mailto:jokosutrisnoab@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[nurashripartasiwi@gmail.com](mailto:nurashripartasiwi@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Rendahnya hasil belajar matematika pelajar sebagiannya dikarenakan pada kurang optimalnya pemakaian model belajar. Sebab ini, tujuan pada penyelidikan ini yakni guna tahu juga melakukan analisa efek hasil belajar matematik pelajar yang memakai model belajar *somatic, auditory, visual, intelektual* (SAVI) berbantuan media berbasis komputer dengan pelajar kelas VIII MTs Mathla'ul Anwar Seribu Pesawaran. Penyelidikan ini memakai metode eksperimen pada populasi semua pelajar kelas VIII MTs Mathla'ulAnwar Seribu Pesawaran. Sementara sampel diambil 2 kelas yakni kelas VIII A dalam jumlah 30 pelajar dan kelas VIII B yakni 30 pelajar. Hasil belajar matematika pelajar diukur dalam tes dengan bentuk essay yaigtu 8 soal yang terlebih dahulu sudah diuji validitas juga realibilitasnya sesudah hasil data normal maupun homogen. uji hipotesis memakai uji *t*. Pada hasil uji hipotesis didapat nilai *t*-hitung ialah 9,659. guna *t*-tabel dalam jumlah variabel yakni 2 dan jumlah responden 30 ialah 1,579. Sebab *t*-hitung  $\geq$  *t* tabel, serta nilai signifikansi  $<0,05$  hingga  $H_0$  ditolak juga  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan dengan signifikan pada tiap variabel independen. Maka terdapatnya efek model SAVI berbantuan media berbasis komputer pada hasil belajar matematika pelajar kelas VIII MTs Mathla'ulAnwar Seribu Pesawaran Tahun Pelajaran 2022/2023.

**Kata Kunci :** SAVI, media berbasis komputer, hasil belajar matematika

**Abstract:** The low mathematics learning outcomes of students are partly due to the less than optimal use of learning models. Therefore, the purpose of this study was to determine and analyze the effect of students' mathematics learning outcomes using *somatic, auditory, visual, intellectual* (SAVI) learning models assisted by computer-based media in class VIII MTs Mathla'ul Anwar Seribu Pesawaran. This study used an experimental method with a population of all VIII grade students of MTs Mathla'ul Anwar Seribu Pesawaran. While the sample was taken 2 classes, namely class VIII A with a total of 30 students and class VIII B with a total of 30 students. Students' math learning outcomes are measured by tests in the form of essays as many as 8 questions which have first been tested for validity and reliability after normal and homogeneous data results. Hypothesis testing using the *t* test. From the results of hypothesis testing, the *t*-count value is 9.659. For *t*-table with the number of variables is 2 and the number of respondents 30 is 1.579. Because *t*-count  $\geq$  *t* table, and the significance value  $<0.05$ ,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that there is a significant difference from each independent variable. Thus there is an effect of *somatic, auditory, visual,*

---

*intellectual (SAVI) learning model assisted by computer-based media on the mathematics learning outcomes of 8th grade students of MTs Mathla'ul Anwar Seribu Pesawaran in the 2022/2023 academic year.*

**Keywords:** SAVI, computer-based media, math learning outcomes

## PENDAHULUAN

Sebagian faktor dengan berpengaruh pada hasil belajar yakni proses belajar yang dipakai di kelas. Dilihat hasil interview peneliti tanggal 5 Desember 2022 pada guru mata pelajaran matematika kelas VIII di MTs Mathla'ul Anwar Seribu memerlihatkan diketahui bahwasanya hasil belajar mata pelajaran matematika dalam hasil ulangan harian dengan tuntas cuma (35%) pelajar akelas VIII di MTs Mathla'ul Anwar Seribu Pesawaran dikatakan belum mencapai KKM yang sekolah tetapkan. Didapatkan sebagian pelajar yang bersemangat guna ikut belajar cuma saja terbatas dengan pelajar tertentu. Serta sebagian pelajar masih susah pada proses guna menaikan hasil belajar matematika. Akibatnya pencapaian belajar matematika masih rendah ataupun belum maksimal dengan proses belajar. Hal ini memerlihatkan bahwasanya guru termasuk pengendali pada kegiatan pelajar ketika belajar. Guna itu seorang guru menjelaskan beragam metode, strategi, serta model belajar dengan begitu belajar makin menarik.

Beragam usaha perbaikan mutu belajar matematika sudah dijalankan. Sebagian nya dalam memilih media juga model belajar dengan bisa melayani keperluan pelajar. Sebagiannya model belajar yang dipakai yakni model belajar SAVI. Model belajar SAVI bearti belajar dalam menjalankan, belajar dalam mendengarkan, belajar melihat serta bernalar.

Model belajar SAVI ialah belajar dengan mengaitkan indra dalam tubuh yang mendukung belajar, belajar dalam bergerak aktif dengan fisik, memakai indra sebanyak mungkin serta membuat

tubuh ataupun gagasan terlibat pada proses belajar.

Media guna alat bantu dengan proses belajar mengajar ialah sebagian fakta dengan tidak dipungkiri. Memang gurulah dalam menghendaknya guna menolong tugas guru dengan menerangkan pesan pada bahan pelajaran yang diterangkan pada guru untuk pelajar. Guru tahu bahwasanya proses belajar dalam bantuan media membuat bahan belajar dengan susah guna dicerna serta dimengerti pada tiap pelajar bisa secara gampang dan efektif diterima pada pelajar, terutama dengan bahan pelajaran dimana banyak mengarah ke praktek langsung dengan membuat pelajar tidak merasa bosan ketika belajar, sebab dengan praktek ini pelajar menerapkan teori yang guru beri dan pelajar bisa langsung melakukan praktek sesudah memperoleh teori yang di beri pada guru dalam memakai model SAVI dimana berbantuan media komputer berbasis *software adabe flash* dengan pelajaran Matematika.

Tujuan penyelidikan ini yakni guna tahu media komputer begitu mendukung dengan memakai model SAVI guna itu hendak dijalankan kajian ialah efek model belajar SAVI dalam bantuan media berbasis komputer pada hasil belajar matematika pelajar kelas VIII di MTs Mathla'ul Anwar Seribu. Kajian ini diinginkan bisa bertambahnya wawasan pembaca tentang model belajar dalam bantuan media berbasis komputer. Berlandasan keterangan ini, dengan begitu penulis berkeinginan dalam meneliti berjudul "Pengaruh Model Belajar SAVI Berbantuan Media Berbasis Komputer Pada Hasil Belajar

Matematika Pelajar Kelas VIII di MTs Mathla'ul Anwar Seribu Pesawaran”.

Diterangkan Benjamin S. Bloom tiga ranah hasil belajar, yakni kognitif, afektif serta psikomotorik. Berlandaskan argumen A.J. Romizowski hasil belajar termasuk keluaran pada sebuah system pemrosesan masukan. Masukan pada system ini berbentuk beragam informasi sementara keluarannya ialah perbuatan ataupun kinerja (Jihad, 2013: 14).

James pada (Suherman 2001: 16) menerangkan bahwasanya: Matematika yakni konsep ilmu mengenai logika yaitu bentuk, susunan, besaran juga konsep yang berkaitan satu pada yang lainnya dalam jumlah terbanyak yang dialami ke dalam tiga bidang yakni: aljabar, analisis, dan geometri.

Berlandapsan Gagne Hasil belajar matematika yaitu kemahiran yang dimiliki pelajar sesudah ia menerima pengalaman belajar matematikanya ataupun bisa dikatakan bahwasanya hasil belajar matematika ialah berubahnya sikap pada diri pelajar, yang diamati juga diukur pada bentuk perubahan wawasan, perilaku, sikap juga keahlian sesudah mempelajari matematika. Perubahan ini didefinisikan guna dialaminya kenaikan juga mengembangkan ke arah yang makin baik ketimbang dahulunya (Abidin, 2011: 8).

Pada arti ini, juga definisi mengenai hasil belajar, serta matematika, dengan begitu bisa dirangkai suatu penyimpulan bahwasanya hasil belajar matematika yaitu termasuk tolak ukur ataupun patokan dengan ditentukannya tingkat keberhasilan pelajar guna tahu dan mengerti sebuah materi pelajaran matematika sesudah dialaminya pengalaman belajar dengan bisa diukur lewat tes.

Arti belajar SAVI banyak diterangkan sebagian pakar, sebagiannya pada Dave Meier di dalam bukunya “*The Accelerated Learning Hand Book*”. Diterangkan Isrok'atun (2018: 92) belajar tidak otomatis menaikan dalam

keseluruhan orang berdiri kesana kemari, tapi menyatukan gerakan fisik pada kegiatan intelektual serta pemakaian seluruh indera bisa ada pengaruh besar dalam belajar. Hal ini ada dengan model SAVI yang termasuk sebuah model belajar dalam memanfaatkan seoptimal mungkin semua panca – indera dengan dimiliki pada pelajar juga kemahiran intelektual pelajar ketika menangkap sebuah informasi. SAVI termasuk model belajar dimana mengaitkan gerakan, misalkan gerak fisik anggota bada tertentu, berbicara, mendengarkan, melihat, mengamati, maupun memakai keahlian intelektual guna bernalar pada pemecahan persoalan, mendeskripsikan, mengaitkan, juga membuat kesimpulan di akhir belajar. (Lestari dan Yudhanegara, 2015: 57).

Nurussilmah, dkk (2020: 27) memaparkan bahwasanya model belajar SAVI yakni belajar yang dijalankan pelajar mesti memakai seluruh alat indera dimana dimiliki pelajar. Model ini mendorong pelajar guna aktif menjalankan aktivitas *somatic* tubuh lewat aktivitas mengalami serta menjalankan, *auditory* lewat aktivitas mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, berpendapat, menyatakan gagasan, serta merespon, juga *visual* dimana memakai media maupun alat peraga dengan belajar seterusnya aktivitas *intelektual* yang mana dengan hal ini memakai keahlian bernalar pada aktivitas mengatasi persoalan matematis.

Dilihat sebagian arti pakar bisa kita simpulkan dimana model SAVI yakni model belajar dengan mendorong pelajar guna aktif ketika belajar dalam cara mengaitkan semua alat inderanya dengan dikeluarkan gagasan, menjalankan dalam gerakan fisik, mendengarkan serta mengamati dalam jelas materi yang dipelajari pada kelas, juga bisa mengatasi persoalan di dalam materi belajar yang dijalankan.

Komputer asalnya pada bahasa latin *Computare* yang mengandung

makna menghitung. Luasnya bidang garapan ilmu komputer, para pakar serta peneiti sedikit tidak sama ketika mengartikan terminologi komputer (Sudjiman:2018).

Komputer mempunyai keahlian guna penyajian proses belajar interaktif. Aplikasi komputer dengan belajar, umumnya dikenal dalam makna *Computer Assisted Instruction (CAI)* pada bahasa Indonesia disebut belajar Berbasis Komputer. *CAI* yakni aplikasi komputer guna untuk anintegral pada sistem belajar pada proses belajar serta mengajar dalam tujuan menolong pelajae belajae lewat pola interaksi dua arah lewat terminal komputer juga multiarah dengan diluaskan lewat ui jaringan komputer (baik lokal juga global) serta diluaskan kegunaannya lewat interface multimedia (Yunandar Setiawan, 2018: 26)

*CAI* termasuk sebuah sistem komputer dimana bisa menerangkan pengajaran dengan lansung pada pelajar dalam cara melakukan interaksi pada mata pelajaran yang diprogramkan dengan system (Sudjana dan Riva'i, 2007) *CAI* juga beragam bentuknya bergantung kecakapan pendesain serta mengembangkan belajar, bisa berupa games, mengajarkan konsep abstrak lalu dinyatakan dengan bentuk visual dan audio secara dianimas.

Makna *CAI* umumnya memerlihatkan dengan seluruh software pendidikan dengan diakses lewat komputer dimana pelajar bisa melakukan interkasi padanya. Pada teori yang diterangkan ini bisa kita simpulkan bahwasanya pemakaian komputer dengan belajar menolong tercapainya tujuan pengajaran di sebabkan pelajar bisa langsung melakukan interkasi pada materi yang diajarkan berikut maksudnya:

#### 1) Buku Digital

Bentuk buku ini mirip buku sesungguhnya. Perbedaanya yakni bila

buku dengan umumnya memuat kumpulan kertas dimana isinya teks. Berbeda pada yang disajikan, buku digital ini memuat teks, audio maupun gambar. Buku ini bisa dipakai lewat komputer, laptop, serta tablet PC. Buku digital sajian berformat excel guna bisa memakai buku digital yang berformat excel hingga pemakai mesti menginstal perangkat lunak *Adobe Flash Player*.

#### 2) Internet

Internet termasuk singkatan dari *Interconnection Networking*. *The network of the networks*. Didefinisikan guna a *global network of computer networks* ataupun suatu jaringan komputer dengan skala global. Jaringan komputer ini berskala internasional dimana bisa menyebabkan tiap komputer saling melakukan komunikasi. *Network* ini menyeruai jaringan interkoneksi (*Inter-connected network*) dengan terkait ;ewat protokol *TCP/IP*. Dikembangkan serta diuji cobapertama kali di tahun 1969 pada *US Department of Defense pada proyek ARP Anet*. Berikut kegunaan internet yakni:

- a) Informasi guna kehidupan pribadi: Kesehatan, Rekreasi, Hobby, Dikembangkan Pribadi, Rohani, Sosial.
- b) Informasi guna kehidupan profesional/Pekerja: Sains, Teknologi, Perdagangan, Saham. Komoditas, Berita Bisnis, Asosiasi Profesi, Asosiasi Bisnis, Beragam Forum Komunikasi.

Satu hal dengan begitu menarik yaitu keanggotaan Internet tidak tahu batas negara, ras, kelas ekonomi, ideologi serta faktor lain yang biasanya bisa menghalang pertukaran gagasan. *Internet* yakni sebuah komunitas dunia dimana sifatnya begitu demokratis juga terdapat kode etik dimana mesti dihormati segenap anggotanya. Kegunaan *Internet* terutama dida-at lewat kolaborasi antar

pribadi ataupun tim tanpa mengenal batas jarak juga waktu. Guna lebih menaikkan mutu SDM di Indonesia, telah waktunya para profesional Indonesia memakai jaringan Internet juga menjadi bagian pada masyarakat informasi dunia.

Dilihat keterangan arti, kesimpulannya ialah penyelidikan ini memakai media komputer berbasis internet.

## METODE

Jenis data kajian pada skripsi ini termasuk data kuantitatif, sebab persoalan data penyelidikan berbentuk angka dan analisis memakai statistik. Sampel pada penyelidikan ini memakai dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kontrol. Tim eksperimen ialah kelas VIIIA dimana diberi perlakuan memakai SAVI dalam bantuan media berbasis komputer juga kelas VIIB guna kelas kontrol dengan diberi perlakuan dalam memakai metode belajar langsung.

Mengumpulkan data pada kajian ini memakai metode tes. Tes yang diterapkan yakni tes berupa essay dimana peserta tes mesti mengerjakan dalam cara mengekspresikan gagasannya.

Analisis data dijalankan dalam hitungan statistik juga dibandingkannya hasil belajar matematika kelas eksperimen dan kontrol. Hitungan statistik memuat persyaratan uji analisis juga hipotesis. Uji persyaratan memuat uji normalitas data dan homogenitas varians.

Jika uji prasyarat analisis ialah uji normalitas maupun homogen, terpenuhi, hingga rumus statistik dengan diterapkan pada uji hipotesis yakni rumus  $t_{tes}$ :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Penjelasan:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Penjelasan:

$X_1$  = Rata-rata hasil belajar matematika pelajar kelas eksperimen.

$X_2$  = Rata-rata hasil belajar matematika pelajar kelas kontrol.

$n_1$  = Banyaknya pelajar kelas eksperimen.

$n_2$  = Banyaknya pelajar kelas kontrol.

$s_1^2$  = Varians pada kelas eksperimen.

$s_2^2$  = Varians pada kelas kontrol.

$S$  = Standar deviasi gabungan.

(Sudjana, 2013: 239)

Kriteria uji :

Terima  $H_0$  bila  $t_{hit} < t_{(1-\alpha)}$ .

Dimana  $t_{(1-\alpha)}$ , dihasilkan pada daftar distribusi t dalam  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$

Peluang  $(1 - \alpha)$ , guna harga t lainnya  $H_0$  ditolak.

(Sudjana, 2013: 239)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang didapat pada hasil tes yang sudah lewat proses konversi guna tiap nilai memperoleh nilai yang tidak sama. Berikut gambaran hasil tes hasil belajar matematika pelajar yang berhubungan pada data nilai rata-rata (mean), nilai maksimal, nilai minimal, angka dengan biasanya muncul (modus), nilai tengah (median), serta standar deviasi bisa diperhatikan yaitu:

Tabel. 1

Perbandingan Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kontrol

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Minimal	53	41
Nilai Maksimal	80	77
Nilai Rata-Rata	73,4	60,4
Median	75	60
Modus	80	60
Standar Deviasi	6,846	9,231
Jumlah Siswa	30	30

Dilihat data pelajar yang ada pada tabel ini, memperlihatkan terdapatnya perbedaan hasil tes hasil belajar matematika pelajar kelas eksperimen yang memakai model SAVI bantuan media berbasis komputer pada pelajar tim kontrol memakai model belajar Konvensional.

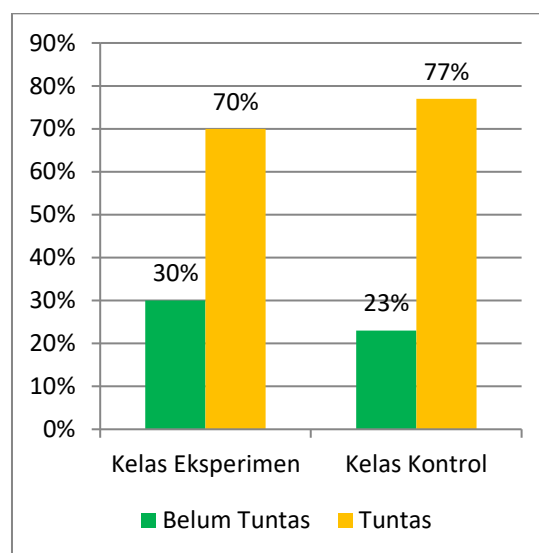
Terlihat pada tabel ini, nilai minimal kelas dengan diajarkan dalam memakai SAVI berbantuan media berbasis komputer yaitu 53, sementara guna tim kontrol nilai minimalnya yakni 41. Pelajar dalam kelas eksperimen guna nilai maksimal dengan diajarkan memakai *Somatic Auditori Visual Intelektual* dalam bantuan media berbasis komputer ialah 80, sementara kelas kontrol dengan diajarkan memakai konvensional yaitu 75. Seterusnya nilai rata-rata memakai model belajar SAVI berbantuan media berbasis komputer mempunyai nilai mean hasil belajar matematika lebih tinggi ketimbang Konvensional. Kelas dimana diajarkan memakai pembelajaran SAVI dalam bantuan media berbasis komputer terdapat rata-rata nilai yaitu 73,4 sementara tim kontrol yang diajarkan pada model konvensional mempunyai rata-rata ialah 60,4. Lalu guna nilai median kelas dengan diajarkan pada SAVI berbantuan media berbasis komputer ialah 75 sementara kelas yang diajarkan memakai konvensional yakni 60; guna nilai modus kelas dengan diajarkan pembelajaran *Somatic Auditori Visual Intelektual* berbantuan media berbasis komputer yaitu 80, sementara tim yang diajarkan dalam memakai konvensional yaitu 60; guna nilai standar deviasi kelas dengan diajarkan pada pembelajaran SAVI dalam bantuan media berbasis komputer ialah 6,846, sementara kelas kontrol dimana diajarkan dengan konvensional yakni 9,231.

Berlandasan keterangan tersebut bisa kita simpulkan bahwasanya hasil tes di dua kelas memperlihatkan terdapatnya perbedaan hasil belajar matematika antara pelajar dengan diajarkan memakai pembelajaran SAVI berbantuan media berbasis komputer dimana diajarkan memakai model konvensional. Berikut perbandingannya:

**Tabel. 2**  
**Perbandingan Capaian Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Frek	%	Frek	%
Belum Tuntas	9	30%	23	77%
Tuntas	21	70%	7	23%
Jumlah	30	100%	30	100%

Guna Persentase perbandingan hasil belajar bisa divisualisasikan dengan diagram yakni:



**Gambar. 1**  
**Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Hasil analisis data nampak bahwasanya keahlian pelajar dengan belajar matematika yang didapat lewat tes awal sebelum diawali belajar juga tes akhir sesudah belajar SAVI berbantuan media komputer. Dilihat nilai hasil belajar dengan belajar matematika model pembelajaran SAVI, nilai prestasi belajar pelajar paling tinggi yakni 80, nilai peling rendah 53, dalam nilai rata-rata prestasi belajar yakni 73,40. Hal ini memperlihatkan bahwasanya prestasi hasil belajar pelajar ketika belajar model belajar SAVI yakni berada dalam kategori tinggi. Sementara model konvensional, nilai hasil belajar pelajar

paling tinggi ialah 77, terendah 41 serta nilai mean hasil belajar yakni 60,40. Hal ini ditunjukkan dimana hasil belajar pelajar dalam model konvensional yakni berada berkategori sedang. Ketidaksamaan rata-rata hasil belajar pelajar ketika belajar SAVI dalam model konvensional dikarenakan SAVI, lebih menekankan bahwasanya belajar mesti memakai seluruh alat indra dengan dimiliki pelajar.

Berlandasab penyajian data juga analisis data dengan sudah dijalankan, memerlihatkan terdapatnya perbezaan antara pemakaian belajar model SAVI maupun konvensional. Hal ini menurut hitungan reliabilitas instrument penyelidikan. Uji reliabilitas guna kelas eksperimen dan kontrol dengan dihitung menurut rumus *Alpha Cronbach* mendapat hasil nilai 0,625. Pada taraf signifiikansi 5% dalam jumlah sampel 30 responden mempunyai nilai  $r_{tabel}$  0,361 (tabel terlampir). Bearti  $r_{hitung} >$  pada  $r_{tabel}$ , hingga soal yang diberi telah reliabel sebab  $0,625 > 0,361$ .

Seterusnya dijalankan uji normalitas dengan dimaksudkan guna tahu apakah variabel pada penyelidikan terdapat sebaran distribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas penyelidikan ini dipakai guna prasyarat dalam uji t-test. Dengan kajian ini, data mesti normal. Bila data tidak distribusi normal dengan begitu uji t-test tidak bisa diteruskan. Data yang dipakai guna uji kenormalitasnya yakni data post test nilai hasil belajar pelajar kelas eksperimen maupun kontrol. Dengan penyelidikan ini peneliti melakukan uji normalitas dalam hitungan manual terlampir.

Nilai  $t_{hit} = 9,695$  pada  $t_{daf} = 1,66$  dalam taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Dengan begitu kesimpulannya yakni terdapatnya edek signifikan belajar model SAVI dalam bantuan media berbasis komputer pada hasil belajar matematika pelajar kelas VIII Mts Mathala'ul Anwar Seribu. Hasil kajian ini ditunjukkan belajar

matematika model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* dengan bantuan media berbasis komputer lebih bisa dikembangkan hasil belajar matematika pelajar ketimbang matematika memakai mode konvensional. Efek yang timbul pada pembelajaran SAVI berbantuan media berbasis komputer bahwasanya pelajar bisa dikembangkannya cara bernalarnya, pelajar menjadi makin hendak tahu, pelajar menerangkan argumennya sejalan pada kemahirannya, pelajar menjadi hendak menolong kesusahan belajar kawan, bisa dijaganya kekompakan tim, beruaya memerlihatkan keahlian kreativitasnya, menemukan jawaban yang lain juga pelajar menjadi aktif ketika belajar.

Pada SAVI berbantuan media berbasis komputer bukan cuma mengedepankan gerakan fisik saja tapi juga menyatukan gerakan fisik pada kegiatan intelektual juga pemakaian seluruh indra, dengan begitu bisa ada pengaruh besar dengan belajar matematika. Lewat belajar pada model SAVI, guru tidak lagi menjadi pusat dengan proses belajar tapi guna fasilitator dengan mengarahkan proses belajar di kelas maka melatih pelajar guna bernalar kreatif. Belajar inilah dengan menolong pelajar guna makin mengerti juga mengingat materi yang dipelajari.

Maka bisa kita simpulkan bahwasanya dalam memakai model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* berbantuan media berbasis komputer bisa melatih pelajar guna terbiasa bernalar serta menerangkan argumen juga berani menerangkan jawabannya. Sementara model konvensional, pelajar terasa kurang antusias dalam model belajar dengan dipakai sebab belum banyak pelajar yang bisa mengkombinasikangaya belajar. Pada semua rangkaian penyelidikan penulis menarik penyimpulan yakni ada efek positif dengan belajar matematika pelajar pada pendekatan SAVI lebih

tinggi ketimbang konvensional dilihat hasil belajar pelajar, sebab nilai  $t_{hitung} > t_a$  yakni  $t_{hitung} = 9,695$  lebih pada  $t_a 1,579$ .

### **KESIMPULAN**

Menurut hasil penyelidikan dan analisis data dengan diterangkan dalam bab sebelumnya, didapat  $t_{hit} = 9.695$ ,  $t_{daf} = 1.66$ . maka  $t_{hit} > t_{daf}$ , kesimpulannya yakni rata-rata hasil belajar matematika pelajar memakai SAVI berbantuan media berbasis komputer lebih besar ketimbang dengan memakai konvensional di kelas VIII Mts Mathala'ul Anwar Seribu tahun pelajaran 2022/2023. Maka bisa dinyatakan terdapatnya efek pemakaian model SAVI berbantuan media berbasis komputer dengan hasil belajar matematika pelajar kelas VIII semester ganjil Mts Mathala'ul Anwar Seribu tahun pelajaran 2022/2023”.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jihad, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan : Jenis, Metode dan Prosedur*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana. (2013). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.