



**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN SAVI DI MTS MIFTAHUL KHAIR  
NAMLEA**

*(Increasing Student Creativity in Learning Mathematics With The Savi Approach at MTS  
Miftahul Khair Namlea)*

**Nur Fadhilah Amir<sup>a,\*</sup>, Irma Magfirah<sup>b</sup>, Wa Malmia<sup>c</sup>, Andi Andong<sup>d</sup>**  
<sup>abcd</sup> Universitas Iqra Buru

**Jl. Prof. Dr. H. Abd. Rachman Bassalan, M.Si., Namlea, Indonesia**

**Email: [nurfadhiahmir1992@gmail.com](mailto:nurfadhiahmir1992@gmail.com)**

(Received 19 Oktober; Revised 08 November; Accepted 18 November 2022)

**Abstract**

*The purpose of this study was to increase students' creativity in learning mathematics with the SAVI approach. This research is categorized as a quasi-experimental research with a non-equivalent control group design. The results showed that based on data analysis based on a creativity questionnaire before being treated in the experimental class 74.59 and the control class 73.38. The difference in the average level of creativity before the action is only 1.21. These results indicate that the ability of the two classes in the level of creativity is the same. After the treatment, the average level of creativity was obtained, namely in the experimental class 89.69 and the control class 75.90, the average difference was 13.79. This is reinforced by the results of inferential statistical analysis. In testing the hypothesis using the independent sample t-test, what is tested is the data on the level of creativity of the two classes after being given different actions. Based on the results of data calculations,  $t_{count} = 7,07$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,07 > 0,05$ ), it can be concluded that  $H_1$  is rejected. So there is a significant difference between the level of creativity of students who received the SAVI approach and those who did not. Therefore, the use of the SAVI approach is more effective than conventional methods in increasing student creativity in learning mathematics in class VII students of MTs Miftahul Khair Namlea.*

**Keywords:** Creativity Enhancement, SAVI Approach, control, experimentation

**Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan SAVI. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental) dengan desain penelitian yang digunakan adalah Non-Equivalent Control Group Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data berdasarkan angket kreativitas sebelum dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen 74,59 dan kelas kontrol 73,38. Selisih rata-rata tingkat kreativitas sebelum tindakan hanya 1,21. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan kedua kelas dalam tingkat kreativitas sama. Setelah dilakukan perlakuan diperoleh rata-rata tingkat kreativitas yaitu pada kelas eksperimen 89,69 dan kelas kontrol 75,90, selisih rata-ratanya adalah 13,79. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis statistik inferensial. Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t-test sampel independen, yang di uji yaitu data tingkat kreativitas kedua kelas setelah diberikan tindakan berbeda. Berdasarkan hasil perhitungan data diperoleh  $t_{hitung} = 7,07$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,07 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  ditolak. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas siswa yang mendapat pendekatan SAVI dengan yang tidak. Oleh sebab itu, penggunaan pendekatan SAVI lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea.*

**Kata Kunci:** Peningkatan Kreativitas, Pendekatan SAVI, kontrol, eksperimen

## PENDAHULUAN

Situasi pendidikan formal khususnya dalam mata pelajaran matematika semakin memprihatinkan. Penekanan pembelajaran matematika saat ini lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih sehingga siswa merasa belajar matematika menakutkan, sangat sulit bahkan seringkali dihindari (Amir, 2021). Padahal Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, meningkatkan daya kreatifitas, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia (Magfirah, 2021).

Menyadari hal tersebut, tentunya perlu upaya yang dilakukan agar peserta didik tertarik untuk mempelajari matematika. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dialami siswa dalam belajar, yaitu dengan membangkitkan kreativitas. Cara itu dapat diwujudkan dengan menggunakan pendekatan SAVI (*Somatis, Auditory, Visual Dan Intelektual*). Pendekatan belajar SAVI merupakan salah satu pendekatan belajar yang berusaha melibatkan seluruh kepribadian siswa baik somatis, auditory, visual dan intelektual.

Keempat unsur di atas harus menjadi satu lingkaran yang saling mendukung. Belajar *somatis* berarti belajar dengan bergerak dan berbuat, menggunakan indra peraba, kinestetik dan praktis. Belajar *auditory* berarti belajar dengan berbicara dan mendengar. Belajar *visual* berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Sedangkan belajar *intelektual* berarti belajar dengan memecahkan masalah dan merenung (Thersia, 2019).

Pendekatan SAVI (*Somatis, Auditory, Visual dan Intelektual*) dapat meningkatkan kreativitas siswa, sebab pendekatan belajar SAVI berusaha agar proses pembelajaran berlangsung dalam pelibatan peserta didik secara penuh. Dalam artian proses pembelajaran yang berlangsung dapat

berjalan dengan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa karena hanya dengan kecintaan terhadap sesuatu yang membuat kita memiliki energi yang luar biasa yang kemudian sanggup mengalirkan ide-ide kreatif. Bukan sebaliknya, hanya membunuh antusiasme, membosankan, mengerutkan pikiran emosional dan menguras energi jiwa para pelajar (Ronnie, 2006).

Berdasarkan dokumentasi MTs Miftahul Khair Namlea dengan mengamati hasil MID semester kelas VII mata pelajaran matematika ditemukan bahwa siswa yang menjawab dengan benar soal yang diberikan memiliki jawaban yang relatif sama, baik langkah-langkah maupun bentuk penyelesaiannya. Salah seorang guru mata pelajaran matematika MTs Miftahul Khair Namlea mengatakan bahwa sebagian besar siswa di kelas VII pada saat pembelajaran berlangsung malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, kurangnya tingkat partisipasi dalam proses pembelajaran, tingkat kreativitas dan kemandirian dalam mengerjakan soal masih rendah. Selain itu, para siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal karena hanya berpatokan pada contoh yang diberikan guru semata, bukan karena mereka menemukan sendiri cara menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini merupakan indikasi bahwa tingkat kreativitas siswa kelas VII dalam pembelajaran matematika belum tampak.

## LANDASAN TEORI

### Definisi Kreativitas

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan berbagai macam komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan ini dapat dicapai dengan pengembangan kreativitas siswa (Sambada, 2012). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada bahkan bisa menjadi inovasi yang baru (Solikhah, 2018)

; (Kemalawati, 2017). Selanjutnya kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan (Rachmawati, 2010). Torrance mendefinisikan kreativitas itu sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan (Ngalimun, 2013).

### Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Empat hal yang harus diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu; **Pertama**, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis. **Kedua**, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangannya kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan otak kanan. **Ketiga**, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. **Keempat**, peran serta orang tua

dalam mengembangkan kreativitas anak (Rachmawati, 2010).

### Pendekatan Belajar SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual)

Tidak semua metode belajar dapat mewakili wahana pencapaian tujuan pendidikan. Semua pemakainya ditentukan oleh sifat tujuan dan isi materi yang akan diajarkan. Dalam kenyataannya banyak kelemahan dan hambatan pembelajaran terjadi di kelas antara guru siswa ataupun antara siswa, hasil penelitian yang dilakukan Meier menunjukkan hambatan dan kelemahan tersebut terjadi pada tahap persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*) dan penampilan hasil (*performance*). Untuk mengatasi kelemahan dan hambatan tersebut maka dalam setiap tahap pembelajaran tersebut dapat menerapkan pendekatan belajar “ SAVI “ yaitu somatis, auditori, visual dan intelektual ada dalam setiap peristiwa pembelajaran (Maier, 2002).

#### a. Belajar Somatis

Somatis dapat dimaknai sebagai gerakan (Pratiwi 2014). Cara ini berarti belajar dengan menggunakan indra peraba, kinestis, serta melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Jadi untuk merangsang hubungan pikiran-tubuh, ciptakanlah suasana belajar yang dapat membuat orang bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu. Aktivitas yang dapat dilakukan dengan belajar ini adalah:

Gaya belajar	Aktivitas
Somatis	Orang dapat bergerak ketika mereka :
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat model dalam suatu proses atau prosedur</li> <li>2. Menciptakan piktogram dan periferalnya</li> <li>3. Memeragakan suatu proses, sistem atau seperangkat konsep</li> <li>4. Mendapatkan pengalaman lalu menceritakannya dan merefleksikannya</li> <li>5. Menjalankan pelatihan belajar aktif (simulasi, permainan belajar dan lain-lain)</li> </ol>

	6. Melakukan kajian lapangan. Lalu tulis, gambar dan bicarakan tentang apa yang dipelajari
--	--

b. *Belajar Auditory*

*Auditory* dapat dimaknai belajar dengan berbicara dan mendengar. Cara belajar ini dengan membicarakan atau mendiskusikan apa yang dipelajari (Afriawan, 2012). Dalam merancang pembelajaran matematika yang menarik bagi saluran auditory yang kuat dalam diri siswa carilah cara untuk mengajak mereka membicarakan apa yang sedang mereka

pelajari. Mintalah siswa membaca dengan keras secara dramatis dalam menceritakannya. Ajak siswa berbicara saat mereka memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman kerja, atau menciptakan makna-makna pribadi bagi diri mereka sendiri. Aktivitas yang dapat dilakukan dengan belajar ini adalah:

Auditori	Berikut ini gagasan-gagasan awal untuk meningkatkan sarana auditori dalam belajar :
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ajaklah pembelajar membaca keras-keras dari buku panduan dan komputer</li> <li>2. Ceritakanlah kisah-kisah yang mengandung materi pembelajaran yang terkandung didalam buku pembelajaran yang dibaca mereka</li> <li>3. Mintalah pembelajar berpasang-pasangan membincangkan secara terperinci apa yang mereka baru saja pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya</li> <li>4. Mintalah pembelajar mempraktikkan suatu keterampilan atau memperagakan suatu fungsi sambil mengucapkan secara singkat dan terperinci apa yang sedang mereka kerjakan</li> <li>5. Mintalah pembelajar berkelompok dan bicara non stop saat sedang menyusun pemecahan masalah atau membuat rencana jangka panjang</li> </ol>

c. *Belajar Visual*

*Visual* dapat dimaknai sebagai pengamatan dan penggambaran. Gaya belajar ini mencakup dalam hal melihat, menciptakan dan mengintegrasikan segala macam citra (Mayliana, 2013). Kebanyakan siswa akan lebih muda belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan, lebih-lebih dalam belajar matematika akan lebih muda jika siswa dapat melihat contoh-

contoh dari dunia nyata seperti diagram, peta dan gambaran dari segala hal yang dipelajari. Teknik lain yang biasa dilakukan seorang guru, terutama orang-orang dengan keterampilan visual yang kuat, adalah meminta mereka mengamati situasi dunia nyata lalu memikirkan serta membicarakan situasi itu, menggambarkan proses, prinsip atau makna yang dicontohkan. Aktivitas yang dapat dilakukan dengan belajar ini adalah:

Visual	Hal-hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih visual adalah:
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang penuh gambar (metafora, analogi)</li> <li>2. Grafik presentasi yang hidup</li> <li>3. Benda tiga dimensi</li> <li>4. Bahasa tubuh yang dramatis</li> <li>5. Cerita yang hidup</li> <li>6. Kreasi piktogram ( oleh pembelajar)</li> <li>7. Pengamatan lapangan</li> <li>8. Dekorasi berwarna-warni</li> <li>9. Ikon alat bantu kerja</li> </ol>

d. *Belajar Intelektual*

Cara ini berarti belajar dengan memecahkan masalah dan merenungi. Intelektual adalah pencipta makna dalam pikiran, sarana yang digunakan manusia untuk berpikir, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan saraf baru dan belajar.

Intelektual menghubungkan pengalaman mental, fisik, emosional dan intuitif tubuh untuk membuat makna baru bagi dirinya. Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jika guru mengajak siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, membuat kesimpulan dalam pembelajaran matematika (Maier, 2002).

Intelektual	Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jika kita mengajak pembelajaran tersebut dalam aktivitas seperti:
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memecahkan masalah</li> <li>2. Menganalisis pengalaman</li> <li>3. Mengerjakan perencanaan strategis</li> <li>4. Memilih gagasan kreatif</li> <li>5. Mencari dan menyaring informasi</li> <li>6. Merumuskan pertanyaan</li> <li>7. Menerapkan gagasan baru pada pekerjaan</li> <li>8. Menciptakan makna pribadi</li> <li>9. Meramalkan implikasi suatu gagasan</li> </ol>

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*).

### Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Pemilihan desain penelitian ini sesuai dengan kondisi subjek penelitian yang akan peneliti gunakan, yakni sudah terbentuk utuh atau kelompok siswa yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan control. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diajar dengan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*) dan kelompok kontrol adalah kelompok yang diajar dengan metode konvensional. Dua kelompok subjek ini kemudian diberi angket kreativitas pada awal pertemuan dan juga pada akhir pertemuan untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di MTs Miftahul Khair Namlea, kabupaten Buru provinsi Maluku.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Miftahul Khair Namlea tahun ajaran 2021-2022.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, sehingga diperoleh sampel penelitian adalah kelas VII A dan VII B MTs Miftahul Khair Namlea tahun ajaran 2021-2022 yang terdiri dari tiap kelas adalah 29 orang siswa. Pemilihan dua kelas ini didasarkan pada hasil observasi dan dokumentasi di MTs Miftahul Khair Namlea karena diajar oleh guru yang sama dan rata-rata hasil ulangan semesternya hampir sama. Penelitian ini

menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sampelnya dianggap homogen agar variabel lain dalam penelitian dapat ditekan.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### a. Angket

Angket digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas matematika siswa. Aspek yang akan diukur melalui angket ini adalah fleksibilitas, originalitas, *fluency*, dan elaborasi. Pengujian reliabilitas angket kreativitas digunakan teknik *Cronbach's Alpha*.

#### b. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses belajar mengajar selama tindakan diberikan. Lembar observasi ini berfungsi untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran baik dengan menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) maupun dengan metode konvensional. Instrumen ini memiliki 4 indikator yaitu fleksibilitas, originalitas, *fluency*, dan elaborasi.

### Teknik Analisis Data

Pengolahan data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik, yaitu deskriptif dan inferensial.

#### a. Statistik deskriptif

Penggunaan statistik deskriptif dalam hal ini berfungsi untuk mengetahui perbandingan tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, baik sebelum dan setelah pembelajaran dengan metode konvensional dan menggunakan pendekatan SAVI. Statistik deskriptif digunakan untuk menentukan tabulasi frekuensi dan kategorisasi kreativitas siswa.

b. Statistik inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t dengan data berbeda. Namun sebelumnya dilakukan terlebih dahulu uji normalitas. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program SPSS 21.0

Untuk keperluan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Adapun cara untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pada tingkat kreativitas matematika antara peserta didik yang menggunakan Pendekatan SAVI dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea, yaitu dengan teknik statistik *t* (*uji t*).

Hipotesis penelitian akan di uji dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika  $t_{hitung} > t_{table}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti pendekatan SAVI efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea.
- b) Jika  $t_{hitung} < t_{table}$  maka  $H_0$  diterima, berarti pendekatan SAVI tidak efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea.

## PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian untuk kelas eksperimen diketahui bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa terhadap pembelajaran matematika setelah menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*). Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif angket kreativitas dan lembar observasi yang hasil analisis kedua instrumen menunjukkan peningkatan bila dibandingkan antara sebelum dan sesudah penerapan pendekatan SAVI. Rata-rata tingkat kreativitas matematika kelas eksperimen sebelum

tindakan = 74,59 dan setelah dilakukan tindakan = 89,69 dengan distribusi frekuensi 6 siswa atau 20,69% berada pada kategori tinggi sebelum tindakan dan setelah tindakan berada pada kategori tinggi dengan persentase 55,17% atau sebanyak 16 orang siswa dari 29 jumlah siswa. Peningkatan ini disebabkan siswa belajar dalam kondisi rileks dan sesuai dengan potensi gaya belajar yang disenanginya. Siswa yang biasanya belajar dengan kondisi kelas monoton, kemudian disuguhkan dengan pendekatan belajar baru yang membuatnya bergerak (*somatic*), diajak berbicara dan mendengarkan musik ketika sedang mengerjakan soal (*auditory*), disuguhkan penyajian materi yang menyenangkan (*visual*), serta menemukan dan menyelesaikan sendiri masalah dalam pembelajaran (*Intelektual*). Hal ini memancing kreativitas mereka ketika berada dalam kondisi yang disenanginya, ingin terus menemukan sesuatu yang baru, sukarela dan senang ikut dalam pembelajaran, berlomba-lomba mengajukan diri menunjukkan kemampuan, mengerjakan tugas dengan aktif dan bergairah, serta tidak malu dan menahan diri untuk mengungkapkan gagasan.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan Meier bahwa belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam suatu peristiwa pembelajaran. Pembelajar dapat meningkatkan kemampuan mereka memecahkan masalah (*intelektual*) jika mereka secara *hearing* (belajar dengan berbicara dan mendengarkan). *Visual* diartikan *learning by observing and picturing* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan). *Intellectual* maksudnya adalah *learning by problem solving and reflecting* (belajar dengan pemecahan masalah dan melakukan refleksi). Keempat pendekatan belajar tersebut diintegrasikan sedemikian rupa sehingga siswa dan guru dapat secara bersama-sama menghidupkan suasana kelas. Kelas dengan pendekatan ini

tidak lagi seperti kuburan, akan tetapi merupakan arena bermain yang menyenangkan bagi anak. Pelajaran dikenalkan dalam suasana bermain dan bereksperimen. Suasana kelas yang menyenangkan sangat bermanfaat tidak saja bagi meningkatkan prestasi belajar siswa, tetapi juga menurunkan stress, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan kreativitas siswa.

Sedangkan hasil penelitian untuk kelas kontrol diketahui bahwa tidak terjadi peningkatan kreativitas siswa terhadap pembelajaran matematika setelah menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini dapat dilihat hasil analisis deskriptif angket kreativitas dan lembar observasi yang perbandingan sebelum dan sesudah pembelajaran selama penelitian berlangsung. Rata-rata tingkat kreativitas matematika kelas eksperimen sebelum tindakan = 73,38 dan setelah dilakukan tindakan = 75,90 dengan distribusi frekuensi sebelum tindakan sebesar 65,52% atau 19 orang siswa berada pada kategori sedang dan setelah tindakan sebesar 72,41% atau 21 orang siswa dan juga berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan keadaan kelas yang monoton dari waktu ke waktu, anak-anak hanya dihadapkan pada bagaimana menyelesaikan soal tanpa mereka menyenangi keadaan kelas, suasana belajar, dan tanpa dipancing untuk menunjukkan kreativitasnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Ruslina Ruhi dengan judul peningkatan kreativitas dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) pada siswa kelas VIII<sub>B</sub> SMP Negeri 3 Sungguminasa dan oleh Rohim Carito, Kuswadi dan Chumdari dengan judul penelitian yaitu penerapan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika volume bangun ruang. Hasil penelitian keduanya

menyatakan bahwa pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dapat meningkatkan kreativitas jika diterapkan dalam pembelajaran.

Hal ini diperkuat dengan hasil analisis statistik inferensial. Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* sampel independen, dimana data yang di uji yaitu data tingkat kreativitas kedua kelas setelah diberikan tindakan berbeda. Berdasarkan hasil perhitungan data diperoleh  $t_{hitung} = 7,07$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,07 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima.

Jadi terdapat perbedaan antara tingkat kreativitas siswa yang mendapat pendekatan SAVI dengan yang mendapat pendekatan konvensional terhadap tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika siswa kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea. Dalam artian bahwa penggunaan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea.

## PENUTUP

Berdasarkan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika pada kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea yang diajar dengan menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*) termasuk dalam kategori tinggi, dengan skor rata-rata sebelum di berikan perlakuan 74,59 dan skor rata-rata setelah di berikan perlakuan 89,69. Peningkatan ini terjadi karena inti dari pembelajaran SAVI adalah membahagiakan anak dalam mengikuti pembelajaran, menjadikan belajar bukan sebagai wadah mengejar nilai dan pengetahuan saja, tetapi sebagai wadah berkreasi, bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya di dalam kelas.

2. Tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika pada kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea yang diajar dengan menggunakan pendekatan konvensional termasuk dalam kategori sedang, dengan skor rata-rata sebelum di berikan perlakuan 73,38 dan skor rata-rata setelah di berikan perlakuan 75,90. Hal ini terjadi karena kondisi belajar yang tidak memancing siswanya untuk mengeluarkan potensi kreatifnya, sehingga dalam mengungkapkan gagasan dan menjawab soal, mereka cenderung monoton dan menganggapnya sebagai kewajiban mendesak, bukan sebagai tantangan.
3. Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*) efektif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika pada kelas VII MTs Miftahul Khair Namlea.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afriawan, M., & Binadja, A. (2012). Pengaruh penerapan pendekatan SAVI bervisi SETS pada pencapaian kompetensi terkait reaksi redoks. *Unnes Science Education Journal*, 1(2).
- Amir, N. F. (2021). MENGHITUNG PERKALIAN DENGAN BENDA-BENDA TERDEKAT:(Calculating Multiplication with the Closest Objects). *Uniqbu Journal of Exact Sciences*, 2(1), 20-30.
- Kemalawati, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1).
- Magfirah, I. (2021). RELATIONSHIP BETWEEN SELF-TRUST AND ANXIETY AND LEARNING RESULTS:(Hubungan Antara Kepercayaan Diri dan Kecemasan Dengan Hasil Belajar). *Uniqbu Journal of Exact Sciences*, 2(1), 92-99.
- Mayliana, E., & Sofyan, H. (2013). Penerapan accelerated learning dengan pendekatan SAVI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kompetensi menggambar busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Meier, Dave. (2002). *The Accelerated Learning Handbook*. Jakarta: Kaifa
- Ngalimun, Haris Fadillah dan Alpha Ariani, (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*, Banjarmasin: Aswaja Pressindo
- Pratiwi, D., & Pujiastuti, P. (2014). Pengembangan bahan ajar biologi berbasis pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) pada pokok bahasan sistem pernapasan Kelas XI SMA dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Edukasi*, 5-9.
- Rachmawati, Yeni, Euis Kurniati, (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, Cet ke I; Jakarta: Kencana Prananda Media Group
- Rachmawati, Yeni, Euis Kurniati, (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, Cet ke I; Jakarta: Kencana Prananda Media Group
- Ronnie M, Dani. 2006. *The Power of Emosional & Adversity Qoutien for Teachers*. Jakarta: Penerbit Hikmah
- Sambada, D. (2012). Peranan kreativitas siswa terhadap kemampuan memecahkan masalah fisika dalam pembelajaran kontekstual. *Jurnal*

*Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 2(2), 37-47.

Sholikhah, Z., Kartana, T. J., & Utami, W. B. (2018). Efektifitas Model Pembelajaran Open-Ended terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari kreativitas siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 4(1), 35-46.

Thersia, V., Arifuddin, M., & Misbah, M. (2019). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui pendekatan somatis auditori visual intelektual (SAVI) dengan model pengajaran langsung. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(01).