

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI
(*SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUAL*) BER-
BANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh:

FARIKA LIANTY

NIM 22210046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI
(*SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUAL*) BER-
BANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

FARIKA LIANTY

NIM 22210046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

TAHUN 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian Kuantitatif dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem” disusun oleh :

Nama : Farika Lianty

NIM 22210046

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar proposal skripsi.

Bojonegoro, 9 Juli 2026

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Rika Pristian Fitri Astuti, M. Pd
NIDN. 0715068801



Ayis Crusma Fradani, M. Pd
NIDN. 0729048802

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penelitian Kuantitatif dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem” disusun oleh:

Nama : Farika Lianty
Nim : 22210046
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, 16 Juli 2026.

Ketua,

Bojonegoro, 21 Juli 2026
Sekretaris,


Dr. Ernita Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001


Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M.
NIDN. 0417078206


Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.
NIDN. 0727128002

Rektor

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 00140165011

MOTTO

“Jika bukan Allah yang mampukan, aku mungkin sudah lama menyerah”

(Q.S AL-Insyirah:05-06)

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan.
Lambungkanlah setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang
kau harapkan”

-Maudy Ayunda-

“Perang telah usai, aku bisa pulang Kubaringkan
panah dan teriak MENANG”

-Nadin Amizah-

“Selesaikan apa yang sudah kamu mulai, lewati saja badainya jangan ubah
tujuanya”

Pendidikan memang menentukan cara seseorang memadamkan sesuatu dan merespon keadaan. Selagi ada kesempatan, didik dirimu sebaik mungkin. Agar kamu paham kursi tempat dudukmu, tapi jangan lupa mengisi nurani. Sebab yang berpendidikan tinggi tanpa nurani, sering menyalahgunakan kesempatan di kursi yang mereka duduki.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran serta kekuatan dan karunia indah sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena ini Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku. Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk:

1. Kepada Ayah penulis, Ayah Lies Sukoco. Terimakasih selalu berjuang tanpa kata Lelah dan menyerah demi mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku kuliah, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. Sekali lagi, terima kasih untuk setiap keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah hingga anakmu bisa sampai di tahap ini.
2. Kepada Ibu penulis, Ibu Kusyanti. Seorang Wanita luar biasa yang perlukannya adalah tempat paling tenang, nasihatnya menjadi panutan sebagai langkah, dan doanya senantiasa menjadi kekuatan dibalik setiap perjuangan. Terima kasih atas saying yang tak pernah lelah, perhatian yang tak pernah pudar, serta doa doa yang harus mengiringi tanpa henti.
3. Kepada Almarhum Kakek tercinta, H. Tasrip, dan Almarhumah Nenek tercinta, Hj. Ngasri. Karya sederhana ini saya persembahkan sebagai wujud rasa cinta, hormat, terima kasih, dan doa yang tulus. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, bimbingan, serta nilai-nilai kehidupan yang telah kalian wariskan. Meskipun raga kalian telah tiada, doa, keteladanan, dan kenangan indah bersama kalian akan selalu hidup di hati dan menjadi penyemangat dalam setiap langkah kehidupan saya.
4. Kepada Kakak penulis, Ferdy Firmansyah Yang selalu memberikan perhatian, dukungan, motivasi, serta semangat dalam setiap proses yang saya lalui. Meski kami tidak akur, terimakasih selalu hadir sebagai penyemangat dan penguat hingga saya mampu menyelesaikan Pendidikan ini.

5. Kepada Tante cicik dan Mbak dhika, terimakasih atas doa, perhatian, dukungan, serta dukungan segala bentuk bantuan yang telah diberikan selama penulis menempuh Pendidikan. Kabikan dan kepedulian yang kalian berikan menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada seseorang yang belum bisa penulis tulis dengan jelas namanya disini, di belahan bumi mana kehadiranmu? Entah kita pernah berpasangan atau bahkan belum pernah bertemu sekalipun. jika Allah mengizinkan, ku-persembahkan karya ini sebagai langkah awal mempersiapkan diri sebaik-baiknya untuk berdampingan denganmu kelak. Tanpa rasa takut, apakah sudah ada seseorang di masa penantian ini yang sudah masuk kehatimu? Semoga itu hanya ujian. Seperti kata B.J. Habibie **"Kalau memang dia di lahirkan untukku, kamu jungkir balik pun aku yang bisa"** Semoga setiap usaha dan doa ini menjadi bekal yang menyatukan kita di waktu yang telah ditetapkan-Nya dan semoga kita di beri kesempatan bertemu terlebih dahulu sebelum panggilan-Nya datang. Aamiin.
7. Kepada teman teman kuliah grup “geger” (Anggun, Melu, Shania, Nirmala) yang telah menemani perjalanan penulis sejak semester awal hingga akhir perkuliahan. Terimakasih atas kebersamaan, canda tawa, cerita, serta kenangan indah sederhana yang terkesan dan bermakna.
8. Kepada (Dwi dilla dan Nirmala), teman satu prodi sekaligus teman 1 dosen pembimbing dalam proses skripsi. Terima kasih telah membantu, berbagai ilmu, bertukar semangat, dan saling menguatkan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala perjuangan yang telah kita lalui menjadi awal dari kesuksesan dimasa depan.
9. Kepada Dellya Putri, Terima kasih telah menjadi tempat bernaung selama masa perkuliahan dan menjadi teman baik yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta kebaikan. Semoga segala kebaikanmu dibalas oleh Allah Swt. Terima kasih atas semua bantuan dan kebersamaannya.

10. Kepada Teman Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Kelas B Angkatan 2022
Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, toleransi, dukungan, dan kenangan yang telah kita ciptakan selama menempuh pendidikan. Semoga tali silaturahmi dan pertemanan kita tetap terjaga hingga kapan pun.
11. Kepada *playlist* yang selalu menemani penulis selama perjalanan skripsi ini, diantaranya *Guyon waton, Deny Caknan, Ndx aka, dan Masdho* Terima kasih untuk karya nya yang luar biasa selalu membuat penulis bersemangat untuk skripsi ini.
12. *Last but not least*, terima kasih untuk Farika Lianty, diri penulis sendiri atas perjuangan yang mungkin tidak banyak terlihat oleh orang lain, atas mimpi tentang karir besar yang diam-diam kamu perjuangkan meskipun belum menjadi takdirmu untuk berjalan ke arah itu. Namun kamu membuktikan bahwa kamu mampu mengimbangi segalanya dengan baik dan menyelesaikan perjalanan ini tepat waktu. Setiap lelah, setiap air mata, dan setiap doa yang terucap dalam diam adalah bukti keteguhan hatimu. Kamu telah melakukan yang terbaik. Teruslah melangkah dengan penuh keyakinan, dan jangan pernah meragukan kekuatan yang ada di dalam dirimu. Kamu layak bangga, kamu layak bahagia. Dan hari ini, izinkan penulis berkata: Aku sangat bangga padamu, Farika Lianty.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farika Lianty

Nim : 22210046

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Soaial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**"Eksperimentasi Model Pembelajaran SAVI (*SOMATIC, AUDITORY, VIS-
UAL, INTELLECTUAL*) Berbantuan Media Educaplay Di SMA NEGERI 1
Kedungadem"**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terikat dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 13 juli 2026



Farika Lianty
NIM:22210046

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul "Eksperimentasi Model Pembelajaran SAVI (Somatic,Auditory,Visual,Intellectual) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem". Penelitian ini disusun sebagai bagian dari upaya untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini, terutama kepada pihak IKIP PGRI Bojonegoro khususnya mahasiswa Pendidikan ekonomi.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini dan peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Dra. Junarti. M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. selaku Dosem Pembimbing I dan Bapak Ayis Crusma Fradani, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu serta dengan kesabaran membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh dosen Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial. khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro
4. Bapak/Ibu Guru SMA Negeri 1 Kedungadem yang telah memberikan izin dan informasi yang peneliti perlukan dalam penelitian ini.

5. Para peneliti terdahulu yang telah membagikan karya ilmiah penelitiannya sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi kepada penulis.

Besar harapan peneliti, semoga Allah SWT dapat membalas perbuatan baik dari semua pihak yang dengan bersusah payah bersedia membantu. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan peneliti yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bojonegoro, 13 Juli 2026

Peneliti

Farika Lianty

ABSTRAK

Lianty, Farika, 2026. Eksperimentasi Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Berbantuan Media Educaplay terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. Pembimbing II Bapak Ayis Crusma Fradani, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran SAVI, Educaplay, Prestasi Belajar, Ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan prestasi belajar ekonomi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) berbantuan media Educaplay dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan 36 siswa kelas kontrol di SMA Negeri 1 Kedungadem. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan, independent sample t-test, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 84,72 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol 79,17. Uji hipotesis memperoleh $t = 5,354$ dengan (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Nilai rata-rata N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen 53,31% (cukup efektif), sedangkan kelas kontrol 36,30% (tidak efektif) berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) berbantuan media Educaplay terbukti lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kedungadem dibandingkan pembelajaran konvensional.

ABSTRACT

Lianty, Farika. 2026. The Experimentation of the SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Learning Model Assisted by Educaplay Media on the Learning Achievement of Eleventh-Grade Students in Economics at SMA Negeri 1 Kedungadem. Undergraduate Thesis, Economics Education Study Program, Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I: Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. Supervisor II: Ayis Crusma Fradani, M.Pd.

Keywords: SAVI Learning Model, Educaplay, Learning Achievement, Economics.

This study aimed to analyze the differences in economics learning achievement between students who were taught using the SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) learning model assisted by Educaplay media and those who were taught using the conventional learning method. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 36 students in the experimental class and 36 students in the control class at SMA Negeri 1 Kedungadem. Data were collected through pretest and posttest and were analyzed using the normality test, homogeneity test, balance test, independent samples t-test, and N-Gain analysis. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 84.72, which was higher than that of the control class (79.17). The hypothesis testing yielded a t-value of 5.354 with a significance value (Sig. 2-tailed) of less than 0.05, indicating a significant difference between the two groups. Furthermore, the average N-Gain score showed that the improvement in students' learning achievement in the experimental class reached 53.31% (moderately effective), while the control class achieved 36.30% (less effective). These findings indicate that the SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) learning model assisted by Educaplay media was more effective in improving students' learning achievement in Economics than the conventional learning method for eleventh-grade students at SMA Negeri 1 Kedungadem.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
1. Manfaat Teoritis.....	13
2. Manfaat Praktis.....	13
E. Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	16
A. Kajian Pustaka	16
B. Kerangka Teoritis	29
C. Kerangka Berfikir.....	63
D. Hipotesis Penelitian.....	67
BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Desain Penelitian	68
B. Waktu dan Tempat Penelitian	70
C. Populasi, Sampel dan Sampling	71
D. Teknik Pengumpulan Data.....	75
E. Teknik Analisis Data.....	76
1. Uji Normalitas	76
2. Uji Homogenitas.....	77
3. Uji Hipotesis	77

4. Uji Keseimbangan	78
5. Analisis Gain Score	79
F. Teknik Validasi Data.....	80
1. Validitas Isi	80
2. Reliabilitas Tes	81
3. Uji Daya Beda.....	82
4. Uji Tingkat Kesukaran	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	85
A. Hasil Penelitian.....	85
1. Deskripsi Data	85
B. Uji Instrumen.....	87
1. Uji Validitas.....	87
2. Uji Reliabilitas	89
3. Uji Tingkat Kesukaran	90
4. Uji Daya Beda	91
C. Persyaratan Analisis.....	93
1. Uji Normalitas	93
2. Uji Homogenitas	94
3. Uji Keseimbangan.....	95
D. Pengujian Hipotesis.....	96
E. Analisis Gain Score.....	97
F. Pembahasan.....	99
BAB V PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa SMA N 1 Kedungadem	71
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	83
Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	84

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.2 Tampilan awal media educaplay saat bergabung	53
Tabel 2.3 Tampilan masuk akun educaplay	53
Tabel 3.1 Tampilan pengaturan akun	71
Tabel 2.5 Tampilan mulai dalam media educaplay	54
Tabel 2.6 Kerangka berfikir	66
Tabel 2.7 Kerangka Konseptual	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di abad ke-21 kehidupan seluruh dunia dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan adanya teknologi, memudahkan kita untuk mengakses informasi di mana saja dan kapan saja. Kondisi pendidikan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, terus mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini didorong oleh globalisasi dan integrasi teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membangun dan membentuk karakter individu dan masyarakat pada umumnya. Pendidikan harus mampu membekali individu dengan keterampilan digital dan kemampuan berpikir kritis untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam kehidupan mereka. Memasuki dekade ketiga abad ke-21, dunia pendidikan menghadapi tantangan transformasi digital yang masif akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi tidak lagi sekadar alat pendukung, melainkan menjadi pondasi utama dalam mengakses informasi tanpa batas ruang dan waktu. Globalisasi menuntut sistem pendidikan di Indonesia untuk membekali individu dengan keterampilan digital dan kemampuan berpikir kritis agar mampu beradaptasi dengan lingkungan global yang kompetitif.

Pada abad ke-21 hampir setiap bidang kehidupan menggunakan teknologi canggih, penggunaan media digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, guna tercapainya tujuan belajar (Iskandar dkk., 2022). Belajar merupakan

proses perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman berulang-ulang. Peserta didik dalam proses belajar perlu banyak dilibatkan secara aktif. Teknologi memudahkan keterlibatan aktif peserta didik, membuat proses belajar lebih efektif dan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan pemahaman konsep, peningkatan kemampuan pemecahan masalah, dan juga peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, teknologi berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Namun demikian, dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Proses pembelajaran di kelas sering kali masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum maksimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta kurangnya motivasi belajar siswa. Menurut Iskandar dkk. (2022), pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif cenderung menghasilkan pemahaman yang dangkal dan kurang bertahan lama. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan seluruh potensi belajar siswa secara menyeluruh.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual). Model SAVI menekankan bahwa belajar akan lebih efektif apabila melibatkan gerakan fisik (somatic), pendengaran (auditory), penglihatan (visual), dan kemampuan

berpikir (intellectual) secara terpadu. Hal ini sejalan dengan pendapat Meier (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan berlangsung optimal ketika seluruh indera dan aspek kognitif peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penerapan model SAVI mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara signifikan (Rahmawati, 2023).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Educaplay, yaitu platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan latihan soal. Media pembelajaran berbasis game seperti Educaplay terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Pratama & Lestari, 2022). Hal ini diperkuat oleh penelitian Sari (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.

Kombinasi antara model pembelajaran SAVI dengan media Educaplay diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Peserta didik tidak hanya belajar melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan media digital. Dengan demikian, penerapan model SAVI berbantuan Educaplay berpotensi meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi

Tujuan pendidikan adalah hasil yang telah dicapai peserta didik setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Dengan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran, para pendidik dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran atau pendidikan sudah sepenuhnya tercapai atau belum. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral (Stevani dkk., 2024). Kualitas pendidikan yang bagus akan membawa siswa untuk meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pengajaran. Sehingga inti dari proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pengajaran.

Untuk mengatasi permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran, diperlukan adanya model pembelajaran yang dapat membantu dan menanggulangi problematika pada guru dalam melaksanakan kewajiban mengajar dan mengatasi kesukaran belajar peserta didik. Model pengajaran sebagai acuan rangka konseptual yang mendeskripsikan prosedur yang tertata dalam mengelola pengetahuan tercapainya tujuan belajar. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*). Dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, guru dapat menerapkan berbagai strategi atau metode pembelajaran di kelas (Sohim dkk., 2023).

Namun, beberapa masalah pun muncul seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat, salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Guru merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebab keberhasilan proses pendidikan sangat bergantung pada guru sebagai ujung tombak. Sehingga salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah bagaimana merancang suatu pembelajaran menggunakan media dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai. Hal ini terjadi karena kurangnya inovasi dari pendidik untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang modern terutama pada sekolah-sekolah yang berada di pedesaan. Menurut Situmeang dkk. (2022) mengatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya didesain untuk memudahkan siswa memahami berbagai pelajaran. Tetapi di sini seorang pendidik memiliki peran penting dalam mewujudkan pembelajaran yang mudah, sehingga diperlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di setiap mata pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA), mata pelajaran Ekonomi memegang peranan vital untuk membekali siswa dengan kemampuan pengambilan keputusan finansial yang bijak. Namun, karakteristik mata pelajaran Ekonomi yang sering dianggap abstrak dan teoretis menjadi hambatan tersendiri bagi siswa. Salah satu pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa adalah ekonomi. Rendahnya pemahaman terhadap ekonomi akan berdampak pada kemampuan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat di masa depan. Pemahaman yang baik tentang konsep ekonomi adalah keterampilan penting yang diperlukan di dunia kerja dan

kehidupan sehari-hari. Jika siswa tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang ekonomi, mereka mungkin akan kesulitan membuat keputusan yang bijak dalam konteks finansial, yang dapat berdampak pada kehidupan pribadi dan profesional mereka. Penelitian oleh Hidayati dkk. (2020) menunjukkan bahwa kesulitan dalam memahami materi ekonomi dapat menyebabkan penurunan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Situasi saat ini menunjukkan masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMA NEGERI 1 KEDUNGADEM metode yang digunakan didominasi dengan ceramah, hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi pasif selama proses belajar mengajar. Metode ceramah tanpa media pembelajaran yang interaktif menjadikan kegiatan belajar mengajar tidak kondusif. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran agar tidak monoton. Mata pelajaran ekonomi sering kali dipandang sulit oleh siswa. Oleh karena itu, metode pengajaran yang interaktif dan aplikatif sangat penting untuk membantu siswa menghadapi tantangan ini. Pembelajaran konvensional sekarang kurang sesuai dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat dan intensif (Astuti dkk., 2023). Masalah utama yang sering muncul adalah lemahnya proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru mendominasi kelas sebagai satu-satunya sumber informasi.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yang tinggi mencerminkan penguasaan siswa terhadap materi

yang diajarkan dan juga keterampilan yang mereka kuasai. Prestasi belajar tidak hanya dilihat dari nilai ujian atau tugas, tetapi juga mencakup pemahaman materi dan keterampilan yang diperoleh selama proses belajar. Salah satu penyebab utama rendahnya prestasi adalah kurangnya minat belajar yang dimiliki siswa. Minat belajar yang rendah dapat memengaruhi motivasi siswa untuk lebih mendalami materi pelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil prestasi belajar mereka (Syifa dkk., 2025). Minat belajar yang rendah seringkali disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Prestasi belajar diartikan sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai siswa yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, angka atau tulisan. Kenyataannya, semakin baik usaha belajar pada siswa maka semakin baik pula prestasi yang dicapai. Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar tidak hanya sekedar angka di raport, tetapi juga mencerminkan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa selama proses belajar. Tentunya hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan Ibu Etien Ruswartini, S.Pd. selaku guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem prestasi belajar siswa kelas XI-6, XI-7 masih kurang maksimal. Salah satu faktornya yaitu pembelajaran satu arah membuat siswa menjadi pasif sehingga siswa kesulitan memahami materi pelajaran ekonomi. Ditambah dengan keabstrakan mata pelajaran ekonomi membuat motivasi belajar siswa menjadi menurun. Pada saat proses pembelajaran, siswa masih ada yang asyik ramai

dengan teman sebangku tanpa memperhatikan materi yang diajarkan. Hal ini berdampak terhadap prestasi belajar yang menurun dan perlu adanya tindakan lebih lanjut mulai dari model pembelajaran dan lain sebagainya. Dari jumlah kelas XI SMA Negeri 1 Kedungadem sebanyak 8 kelas yaitu kelas XI 1, XI 2, XI 3, XI 4, XI 5, XI 6, XI 7, XI 8 dengan jumlah siswa sebanyak 288 siswa. Pada kelas XI-6 dan XI-7 perlu mendapatkan perhatian lebih, karena siswa sebanyak 65% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran ekonomi. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa menurun.

Data hasil ulangan harian dan penilaian semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas XI masih rendah. Hal ini terlihat dari separuh siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Kondisi tersebut menunjukkan fenomena rendahnya prestasi belajar siswa, khususnya di kelas XI-6 dan XI-7. Dari sisi faktor internal, lingkungan pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mendukung proses belajar secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa kurang berjalan secara efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, dari faktor internal, rendahnya prestasi belajar juga dipengaruhi oleh kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta belum terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman konsep. Hal ini

menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan. (Sohim et al., 2023)

Rendahnya prestasi belajar siswa dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang variatif dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan konvensional cenderung membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan sulit mengingat materi pelajaran (Sudjana, 2021). Jika masalah rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kedungadem tidak segera diatasi, dampak negatif yang ditimbulkan akan sangat signifikan dan berkepanjangan. Pertama, prestasi akademik yang rendah dapat menyebabkan penurunan prestasi siswa secara keseluruhan. Kegagalan dalam memahami materi pelajaran dapat menyebabkan penurunan kepercayaan diri dan berujung pada masalah kesehatan mental pada siswa. Kegagalan dalam menangani rendahnya prestasi ini dapat berdampak signifikan pada penurunan kepercayaan diri siswa dan kegagalan pencapaian kompetensi di masa depan.

Salah satu pendekatan yang bisa ditawarkan adalah model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*). Model pembelajaran SAVI diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa, serta dapat melatih peserta didik untuk dapat memahami pokok bahasan kebijakan fiskal dalam pembelajaran ekonomi. Model ini mengintegrasikan seluruh panca indra: gerakan fisik (*Somatic*), pendengaran/berbicara (*Auditory*), pengamatan visual (*Visual*), dan pemecahan masalah secara kritis (*Intellectual*). Oleh karena itu,

proses pembelajaran harus didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran yang baik seperti sarana dan prasarana, model pembelajaran yang diterapkan pendidik, kondisi lingkungan sekolah, dan sistem evaluasi yang diberikan oleh pendidik. Dari semua elemen tersebut, sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media dan metode pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media pembelajaran turut memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi untuk merangsang dan menarik rasa ingin tahu, minat, perhatian dan kemampuan siswa dalam belajar.

Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Shabrina et al., 2025). Di era digital, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan memilih media yang sesuai, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada prestasi belajar peserta didik (Riskiani et al., 2025).

Agar penerapan model pembelajaran SAVI lebih efektif, diperlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Efektivitas SAVI akan semakin optimal jika didukung oleh media Educaplay, platform gamifikasi

berbasis web yang mampu mengubah materi kuis dan teka-teki menjadi aktivitas yang menyenangkan. Media pembelajaran berbasis digital, seperti Educaplay, dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan Educaplay terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam belajar melalui aktivitas permainan edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran (Febrianti et al., 2024). Media pembelajaran interaktif juga memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar. Media digital berbasis permainan seperti Educaplay memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis, teka-teki, puzzle edukatif, dan permainan interaktif yang menarik. Media ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif, memberikan umpan balik langsung, dan meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan. Misalnya, Rahmayanti et al. (2024) menemukan bahwa kuis interaktif berbasis Educaplay meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa karena media ini menggabungkan unsur permainan dengan materi pelajaran. Penelitian Ramadhan & Koryati (2025) juga menegaskan bahwa penggunaan Educaplay pada pembelajaran ekonomi meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi belajar siswa secara signifikan. Kombinasi ini diharapkan mampu menciptakan *meaningful learning experience* yang meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa. Dengan demikian, kombinasi antara model pembelajaran SAVI dan media Educaplay diharapkan dapat menjadi solusi

yang tepat dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengangkat permasalahan tersebut ke dalam bentuk penelitian ilmiah dengan judul **“Eksperimentasi Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kedungadem”**.

B. Rumusan Masalah

Apakah perbedaan prestasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)* berbantuan *Media Educaplay* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi?

C. Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis perbedaan prestasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)* berbantuan *Media Educaplay* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan atau referensi mengenai model dan media pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian bisa menjadi rekomendasi untuk guru dalam penerapan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan media *educaplay*, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

2) Bagi Siswa

Model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa

3) Bagi Sekolah

Dengan hasil penelitian ini sekolah dapat menerapkan model pembelajaran yang efektif, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar secara keseluruhan dan meningkatkan reputasi sekolah di mata masyarakat.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut, misalnya dengan mengkaji efektivitas metode lain atau pada kelompok siswa yang berbeda.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*)

Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*) adalah model pembelajaran yang mengkorelasikan empat kemampuan siswa, yaitu *somatic* (belajar menggunakan gerakan) adalah belajar melakukan; *auditory* (belajar dengan mendengar dan berbicara) adalah pembelajaran dengan cara mendengarkan, mengemukakan pendapat, berargumentasi, mempresentasikan dan merespon; *visual* (belajar dengan mengamati dan menggambar) adalah pembelajaran menggunakan indera mata untuk mengamati, melakukan, mendeskripsikan, membaca, dan menggunakan bahan dan alat peraga; dan *intellectual* (belajar dengan memecahkan masalah melalui proses refleksi) adalah pembelajaran harus fokus menggunakan pikiran, menggunakan akal, kemampuan menciptakan solusi untuk memecahkan masalah.

2. Media *Educaplay*

Educaplay merupakan platform berbasis *web* yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan banyak lagi. Dengan tampilan yang menarik dan berbasis permainan, platform ini memungkinkan siswa untuk belajar tanpa merasa terbebani. Guru dapat dengan mudah membuat aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah ukuran yang diperoleh siswa sepanjang proses pembelajaran, yang kemudian akan dievaluasi setelah dilakukan penilaian. Dalam penelitian ini, fokus pengukuran prestasi belajar terletak pada ranah kognitif, yang merupakan elemen krusial dalam proses pembelajaran. Pada ranah kognitif mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi. Kemampuan-kemampuan tersebut menjadi indikator penting dalam mengukur pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik.

4. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. Pada penelitian ini akan meneliti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan topik mengenai permintaan dan penawaran. Materi yang diajarkan mencakup pengertian permintaan, pengertian penawaran, serta konsep-konsep yang berkaitan dengan keduanya. Siswa diharapkan dapat menganalisis materi yang telah dipelajari bersama dan menyampaikan hasil diskusi kelompok mengenai topik tersebut.