



ISSN 2252-9063

*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika  
(KARMAPATI)*

*Volume 2, Nomor 1, Januari 2013*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SAVI PADA MATA  
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SEKOLAH DASAR  
KELAS III SEMESTER II**

Oleh

**I Gusti Made Adi Suryawan, 0815057053**  
**Jurusan Pendidikan Teknik Informatika**  
**Fakultas Teknik dan Kejuruan**  
**Universitas Pendidikan Ganesha**  
**Email : ndikdoangbali@gmail.com**

**Abstrak**

Penelitian yang dilakukan, ini bertujuan untuk (1) merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis SAVI pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk sekolah dasar kelas III semester II siswa SD No. 3 Sukasada; (2) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis SAVI.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model pengembangan hasil adaptasi model pengembangan *Dick and Carey* dan *Alessi & Trollip*. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III semester II Sekolah Dasar No. 3 Sukasada tahun ajaran 2012/2013, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Data tentang sumber belajar siswa diperoleh dengan menggunakan wawancara dan angket. Kevalidan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar berbasis SAVI serta respon siswa diperoleh dengan menggunakan angket. Data yang diperoleh tersebut dianalisis secara deskriptif.

Hasil analisis data respon siswa menunjukkan bahwa skor rata-rata persentase hasil uji perorangan sebesar 97.7% dan skor rata-rata persentase uji kelompok sebesar 93.9%. Skor tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar berbasis SAVI berada pada kategori sangat baik.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, SAVI, *Dick and Carrey* dan *Alessi & Trollip*, *Research and Development / R&D*.



**THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON SAVI MODEL ON  
THE SCIENCE SUBJECT OF SECOND SEMESTER OF THE 3<sup>RD</sup> YEAR  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

**I Gusti Made Adi Suryawan, NIM 0815057053  
Department of Educational Information Technology  
Faculty of Technical and Vocations  
Ganesha University of Education**

**ABSTRACT**

The purposes of this research are (1) to develop and to implement the learning media based on SAVI model on the science subject of second semester of the 3<sup>rd</sup> year students elementary school of SD No. 3 Sukasada (2) to exactly know the response of the students of such kind of learning media.

The type of research used is R&D (research and development) system with adapted development model from Dick and Carey, and also Alessi and Trollip. This research involved second semester of the 3<sup>rd</sup> year students of SD No. 3 Sukasada, especially for the science subject. The data were collected by interview and questionnaire. The result of the system were validated using questionnaire and then analyzed statistically using descriptive analysis.

The results have shown that the average percentage of the individual test is 97.7% and the average percentage of the group test is 93.9%, mean that the response of the students of the developed media is categorized as a very good result.

Keywords : Learning Media, SAVI, Dick and Carrey and Alessi&Trollip, Research and Development/R&D.

**I. Pendahuluan**

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil survei di Sekolah Dasar No. 3 Sukasada adalah diharapkan adanya media pembelajaran ilmu pengetahuan alam sekolah dasar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan mampu merangsang siswa lebih aktif dalam belajar serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran, serta guru harus mengetahui beberapa karakteristik anak di usia sekolah dasar, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat sekolah dasar. Adapun karakteristik dan kebutuhan peserta didik sebagai berikut: Karakteristik anak sekolah dasar adalah (1) senang bermain, (2) senang bergerak, (3)



anak senang bekerja dalam kelompok, (4) senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret. (Suparmin. 2010).

Model pembelajaran SAVI merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran SAVI dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan, keberanian, kebermaknaan dalam pembelajaran, sosial, demokrasi, penanaman konsep yang melekat dari hasil penyelidikan, penyimpulan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, membangkitkan minat dan partisipasi, serta meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

Disini kenapa menggunakan model pembelajaran SAVI adalah sesuai dengan singkatan SAVI sendiri yaitu Somatic yang artinya tubuh, Auditori yang berarti berbicara dan mendengar, Visual yang berarti belajar mengamati dan menggambarkan sedangkan Intektual yang berarti belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Dengan karakteristik murid sekolah dasar dan karakteristik dari SAVI yang sesuai maka disini dalam media pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran SAVI.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis ingin mengembangkan media pembelajaran dengan materi gerak benda dalam penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis SAVI pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar Kelas III Semester IP*”.

## **II. Metodologi**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

### **2.1. Pengembangan**

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menekankan kemampuan peneliti dalam membuat suatu produk baik berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran.

Model penelitian dan pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk pendidikan yang efektif yang berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran untuk



digunakan disekolah, bukan untuk menguji teori. Dalam pengertian peneliti disini lebih difokuskan untuk mengembangkan serta menguji produk pendidikan, bukan hanya untuk menguji produk dari teorinya tetapi juga untuk mengujikan relevansi materi yang dikandung di dalamnya.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan yang dimaksud pengembangan dalam penelitian ini adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan.

## **2.2. Media Pembelajaran**

### **2.2.1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan suatu alat penunjang proses pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi gurunya sendiri karena dengan adanya media ini baik siswa maupun guru akan termudahkan, siswa akan cenderung mudah dalam menerima pelajaran dan guru pun akan mudah dalam menyampaikan atau memberikan materi pelajarannya.

### **2.2.2. Model Pengembangan Media pembelajaran**

Model Pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model Alessi & Trollip (2001:408-553). Penjelasan tersebut adalah sebagai berikut:

Model pengembangan media Alessi & Trollip (2001:408-409) dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran lebih menekankan aspek fleksibilitas. Alessi & Trollip (2001:548-553) menyatakan dalam tahap pengembangan dilakukan dua macam evaluasi yaitu: Evaluasi Formatif terdiri dari uji alpha dan uji beta. Uji alpha adalah tes utama yang dilakukan oleh tim desain dan pengembangan, yang terdiri dari staf produksi, desainer pembelajran, ahli materi, dan orang-orang yang berkompeten, dan uji beta adalah tes produk akhir. Uji beta merupakan proses formal dengan prosedur yang jelas, tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang harus diobservasi.

## **2.3. Kerangka Berpikir**

Pada latar belakang masalah diungkapkan terdapat adanya kesenjangan antar harapan dengan kenyataan. Kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut perlu

dicarikan pemecahannya yaitu dengan dikembangkannya media pembelajaran alternatif berupa media pembelajaran. Dipilihnya media pembelajaran tersebut dikarenakan memiliki berbagai keunggulan dibandingkan jenis media yang lain. Berdasarkan hasil beberapa penelitian yang relevan, media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran ilmu pengetahuan alam lebih menyenangkan, dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Untuk itu media pembelajaran yang dikembangkan harus sejalan dengan: 1) teori belajar; 2) teori pengembangan media pembelajaran; dan 3) karakteristik peserta didik. Untuk memperoleh produk media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan maka produk tersebut dilakukan evaluasi formatif terhadap media pembelajaran yang melibatkan ahli media, ahli materi dan pengguna (pendidik dan peserta didik).

## **2.4. Ilmu Pengetahuan Alam**

### **2.4.1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu pengetahuan alam atau sains (*science*) dari kata latin *Scientia* yang arti harfiahnya adalah pengetahuan, tetapi kemudian berkembang menjadi khusus Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains. Sund dan Trowbribge merumuskan bahwa sains adalah kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains merupakan produk dan proses yang tidak dapat dipisahkan. *Real Science is both product and process, inseparably joint*" (Agus. S: 2003)

### **2.4.2. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Terdapat tiga kemampuan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, yaitu: 1) kemampuan untuk mengetahui apa yang diamati; 2) kemampuan untuk memprediksi apa yang belum diamati dan kemampuan untuk menguji tindak lanjut hasil eksperimen; dan 3) dikembangkan sikap ilmiah, (Trianto, 2010:151).

## **2.5. Model Pembelajaran SAVI**

### **2.5.1. Pengertian SAVI**

SAVI singkatan dari *Somatic, Auditori, Visual dan Intektual*. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan/kiri; teori otak *triune*; pilihan modalitas (*visual, auditorial dan kinestetik*); teori kecerdasan ganda; pendidikan (*holistic*) menyeluruh; belajar berdasarkan pengalaman; belajar dengan *symbol*. Pembelajaran SAVI menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda. Mengkaitkan sesuatu dengan hakikat realitas yang nonlinear, nonmekanis, kreatif dan hidup. Jadi Pembelajaran SAVI adalah proses pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera.

### **2.5.2. Prinsip Dasar SAVI**

Dikarenakan pembelajaran SAVI sejalan dengan gerakan *Accelerated Learning* (AL), maka prinsipnya juga sejalan dengan AL yaitu: (1) Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh, (2) Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi, (3) Kerjasama membantu proses pembelajaran, (4) Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan, (5) Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik, (6) Emosi positif sangat membantu pembelajaran, dan (7) Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

### **2.5.3. Karakteristik SAVI**

Menurut Meier (2000) sesuai dengan singkatan dari SAVI sendiri yaitu *Somatic, Auditori, Visual dan Intektual*, maka karakteristiknya ada empat bagian yaitu: "*Somatic*" berasal dari bahasa Yunani yaitu tubuh – soma. Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan belajar dengan bergerak dan berbuat. Sehingga pembelajaran *somatic* adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indera peraba, kinestetik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung). *Auditori* adalah belajar dengan berbicara dan mendengar. Pikiran kita

lebih kuat daripada yang kita sadari, telinga kita terus menerus menangkap dan menyimpan informasi bahkan tanpa kita sadari.

*Visual* adalah belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Secara khususnya pembelajar visual yang baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon dan sebagainya ketika belajar. Intektual adalah belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. Hal ini diperkuat dengan makna intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, dan memecahkan masalah.

#### **2.5.4. Kerangka Perencanaan Pembelajaran SAVI**

Pembelajaran SAVI dapat direncanakan dalam empat tahap yaitu : (1) tahap persiapan (kegiatan pendahuluan). Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar, (2) Tahap Penyampaian (kegiatan inti). Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara menari, menyenangkan, relevan, melibatkan pancaindera, dan cocok untuk semua gaya belajar, (3) Tahap Pelatihan (kegiatan inti). Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara, dan (4) Tahap penampilan hasil (kegiatan penutup). Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat.

#### **2.6. Rancangan Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis model pengembangan hasil adaptasi dari model Dick & Carey dan Alessi & Trollip.

Pada penelitian ini, penulis tidak sampai pada tahap pengukuran hasil pembelajaran, hanya pada tahap merancang, mengimplementasikan dan menganalisis

respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media:

Tahap I, Studi Pendahuluan, pada tahap studi pendahuluan ini dilakukan dua tahapan kegiatan diantaranya adalah: Melakukan studi pustaka, yaitu berupa kegiatan dalam hal untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan bahan-bahan pustaka yang dapat menunjang dalam penelitian pengembangan produk, seperti: mempelajari jurnal atau laporan hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, mempelajari buku-buku teks asing maupun teks Indonesia terkait dengan teori pengembangan media pembelajaran.

Melakukan studi lapangan yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan para pendidik dan calon guru tentang materi atau pokok bahasan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, penelitian pengembangan produk pada pengembangan ini dilakukan di Sekolah Dasar No. 3 Sukasada.

Tahap II, Pengembangan Desain Pembelajaran, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah: Menentukan standar kompetensi (SK), standar kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah memahami berbagai macam gerak benda. Mengidentifikasi karakteristik awal peserta didik siswa kelas III Sekolah Dasar No. 3 Sukasada. Melakukan analisis dan menetapkan kompetensi dasar (KD), Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPA kelas III semester II di SD No. 3 Sukasada. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, Materi yang digunakan dalam media ini adalah Gerak Benda. Mengembangkan strategi pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan pada media ini adalah model pembelajaran SAVI.

Tahap III, *Pengembangan Produk*, merupakan kegiatan perakitan bagian-bagian menjadi produk awal media pembelajaran yang dituangkan ke dalam CD. Adapun tahapannya sebagai berikut: (1) merancang *storyboard*, (2) melakukan pengumpulan bahan-bahan Materi mengenai Gerak Benda, Dosen dan guru mata pelajaran sebagai pendukung untuk pengumpulan informasi mengenai materi tentang Gerak Benda, Perangkat hardware dan software pendukung pembangunan media ini, tim Ahli untuk menilai uji kelayakan media yaitu ahli media dan ahli isi, dan siswa untuk mengetahui daya tarik setelah media di uji cobakan di sekolah, (3) penentuan program: pada tahap

ini peneliti menggunakan Macromedia Flash untuk pembuatan media pembelajaran, (4) perakitan atau penggabungan bahan-bahan untuk pembuatan media pembelajaran, (5) melakukan pengemasan kedalam CD media pembelajaran.

Tahap IV: Evaluasi, dalam tahap evaluasi media pembelajaran meliputi tiga tahapan evaluasi yaitu: 1) evaluasi *ongoing* adalah evaluasi yang dilakukan terus menerus yang dilakukan oleh peneliti sendiri dari awal hingga akhir dan bersifat non formal; 2) evaluasi formatif (uji alpha yang melibatkan ahli isi dan ahli media kemudian dilakukan analisis dan revisi tahap pertama, uji beta yang melibatkan siswa setelah itu dilakukan analisis dan revisi akhir.

### 2.7. Subjek dan Obyek Penelitian

Subjek penelitian disini yaitu: guru dan siswa kelas III semester II Sekolah Dasar No. 3 Sukasada, serta para ahli yang ditunjuk sebagai evaluator media. Sedangkan objek penelitiannya adalah tanggapan dari para ahli, respon dari guru, siswa, dosen serta media pembelajaran yang dikembangkan.

### 2.8. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, dokumentasi dan metode kuisisioner (angket). Berikut ini dipaparkan metode yang digunakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1. Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Metode	Alat Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Informasi tentang persiapan mengajar	Wawancara, Dokumentasi	Pertanyaan wawancara	Guru/Siswa/ /Dosen
2	Kevalidan Media Pembelajaran	Angket	Angket	Ahli Isi dan Ahli Media
3	Respon terhadap media pembelajaran	Angket	Angket	Siswa (uji perorangan & uji kelompok)

### 2.9. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ada dua yaitu analisis data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi dan pengguna (pendidik dan peserta didik) pada saat uji alpha, uji beta, dan validasi program dihimpun dan disarikan sebagai pedoman untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan dan analisis data deskriptif yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan pengguna (pendidik dan peserta didik). Data deskriptif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 2.2 Konversi tingkat pencapaian dengan skala 5. (Tegeh, 2006)

Tingkat pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
90 – 100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
75 – 89	Baik	Tidak perlu revisi
65 – 74	Cukup	Direvisi
55 – 64	Kurang	Direvisi
0 – 54	Sangat kurang	Direvisi

### III. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, pengembangan produk, hingga evaluasi produk. Berdasarkan validasi oleh ahli isi, ahli media, uji perorangan, uji kelompok, dan analisis data dapat diketahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam katagori sangat baik.

Aspek media pembelajaran yang direvisi berdasarkan data yang diperoleh selama uji coba serta masukan dari ahli media, adapun kualitas media pembelajaran ini dapat diketahui dari beberapa aspek berikut: kualitas aspek isi materi termasuk dalam

kriteria sangat baik dengan capaian 96% yang meliputi penjelasan materi pembelajaran, kejelasan media pembelajaran berbasis SAVI, pemakaian kata & bahasa, balikan, dan respon. Kualitas aspek media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik dengan capaian 90,6% yang meliputi desain *interface*, pemakaian kata & bahasa, grafis, animasi pembelajaran, suara, pengoprasian program, keamanan program, penanganan kesalahan, kualitas fisik kemasan, dan respon. Tanggapan dari siswa tentang media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik dengan capaian 97.7% untuk uji perorangan, dan 93.9% untuk uji coba kelompok.

### 3.1. Implementasi Tampilan Menu Media Pembelajaran

Berikut adalah tampilan *form* menu intro, *form* menu utama, dan *form* menu penutup pada Media Pembelajaran Berbasis SAVI Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar Kelas III Semester II .



Gambar 1. Tampilan *form* menu intro



Gambar 2. Tampilan *form* menu utama



Gambar 3. Tampilan *form* menu penutup



#### IV. Penutup

##### 4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis SAVI pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk sekolah dasar kelas III semester II ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pengembangan media pembelajaran berbasis SAVI pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk sekolah dasar kelas III semester II dapat dirancang dan diimplementasikan dengan menggunakan model pengembangan hasil adaptasi dari model pengembangan *Dick and Carey* dan *Alessi & Trollip*, dan menggunakan *software* Macromedia flash 8, dimana dalam pembuatan desain, *sound* dan tokoh dalam animasi menampilkan karakter tokoh yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses belajar di sekolah maupun di rumah.

Respon siswa terhadap pengembangan media berbasis SAVI pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk sekolah dasar kelas III semester II menunjukkan bahwa persentase uji perorangan sebesar 97.7% dan uji kelompok sebesar 93.9% dengan demikian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

##### 4.2. Saran

Keterbatasan waktu yang dimiliki penulis menyebabkan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan yang dilakukan. Untuk itu bagi pembaca yang berminat mengembangkan penelitian ini, dapat mengembangkannya sampai dengan tahap pengukuran hasil pembelajaran

#### V. Daftar Pustaka

- Agus. S. dalam Wikipedia. 2003. "*Ilmu Alam*". Tersedia pada [http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu\\_alam](http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_alam) (diakses tanggal 12 Agustus 2012).
- Alessi, Stephen M. & Stanley R. Trollip. 2001. *Multimedia for Learning; Methods and Development*. Massachusetts: A Pearson Education Company.
- Meier. Dave. 2000. *The Accelerated Learning Handbook*. New York.



**ISSN 2252-9063**

*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika  
(KARMAPATI)*

*Volume 2, Nomor 1, Januari 2013*

- Suparmin. M. 2010. "Makna Psikologi Perkembangan Peserta Didik". ISSN : 1411-8319 Vol. 10. No. 2. (hlm. 52)
- Tegeh I Made. 2006. Pengembangan Paket Pembelajaran Mata Kuliah Sinetron Pendidikan di Jurusan Teknologi Pendidikan FIP IKIP Singaraja. *Tesis* (tidak diterbitkan) Malang: Universitas Negeri Malang.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.