

MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTU MACROMEDIA FLASH BERBASIS LESSON STUDY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 SUNGAI RAYA

Rimalastari¹⁾, Arif Didik Kurniawan¹⁾, Adi Pasah Kahar¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Pontianak

Jalan. Ahmad Yani No. 111, Pontianak, Kalimantan Barat

HP: 085389989469, Email: rimalastari19@gmail.com

ABSTRAK

Model pembelajaran yang digunakan guru biologi selama ini adalah model konvensional dengan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan dan pengaruh model pembelajaran SAVI berbantu *macromedia flash* berbasis *lesson study* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Sungai Raya. Bentuk penelitian yang digunakan adalah *Quasy Exsperimental Design* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil uji-t data signifikansi yaitu $0,034 < 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu *macromedia flash* dengan siswa yang diajar menggunakan metode ceramah berbantuan *macromedia flash*. Berdasarkan perhitungan *Effect Size*, model pembelajaran SAVI berbantu *macromedia flash* berbasis *lesson study* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada materi rangka dan otot memberikan kontribusi terhadap persentasi peningkatan motivasi belajar sebesar 79,4 %. Hal ini menunjukkan model pembelajaran SAVI berbantu *macromedia flash* berbasis *lesson study* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Sungai Raya dengan nilai *Effect Size* (ES) 1,9 (kategori tinggi).

Kata Kunci: SAVI, *macromedia flash*, *lesson study*, motivasi belajar.

ABSTRACT

Biology teacher still used conventional model and method in learning process. The aims of this research to difference and determined the effect of SAVI teaching model assisted by *MacromediaFlash*-based *lesson study* on eighth grade of SMP (junior high school) N 7 Sungai Raya students motivation to learn. The research design used experiment design with nonequivalent control group design. Sample determination used *purposive sampling technique*. T-test results of significance is $0,034 < 0,05$ showed that there were differences of students' learning motivation that taught by using SAVI teaching model assisted by *macromedia flash* with the students taught by using lecturing method assisted *macromedia flash*. Based on the calculation of effect size, SAVI teaching model assisted by *Macromedia Flash*-based *lesson study* on the students' learning motivation in science subjects on skeleton and muscles material; it had contributed to increase the percentage of the students' learning motivation which was 79.4%. It indicated that SAVI-learning method assisted by *Macromedia Flash*-based *lesson study* on students learning motivation of in science subjects for eighth grade students of SMP N 7 Sungai Raya with the value of the effect size (ES) 1.9 (high category).

Key words: SAVI, *Macromedia Flash*, *Lesson Study*, *Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung (Jihad,2012:11). Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Untuk mengukur tingkat keberhasilan guru saat mengajar, seorang guru perlu melakukan kegiatan evaluasi.

Pada kenyataannya hasil evaluasi yang dilaksanakan di SMP Negeri 7 Kubu Raya belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 69.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMP 7 Sungai Raya 6 April 2016, bahwa pada saat guru akan mengajar guru tidak pernah mendiskusikan dengan guru sejawat sehingga proses pembelajaran tidak berkembang. Setelah proses pembelajaran guru tidak pernah mengevaluasi dengan guru sejawat. Guru pada saat membuat RPP jarang berdiskusi dengan guru sejawat. Didukung berdasarkan hasil wawancara dengan siswa pada saat guru mengajar guru selalu menggunakan model diskusi tetapi tidak ada tindak lanjut dari proses diskusi tersebut. Guru pada saat mengajar tidak pernah menggunakan media elektronik sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa tidak berkembang karena proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih belum maksimal. Untuk itu diperlukan solusi yang tepat supaya proses pembelajarannya lebih baik salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yaitu model pembelajaran SAVI.

Pembelajaran SAVI menghendaki kegembiraan dalam belajar serta keterlibatan aktif siswa melalui keaktifan tubuh, indra, intelektual dan emosional dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengkonstruksi sendiri pemahaman konsepnya (Isnaeni,2012:2). SAVI adalah *Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectually*. Selain model pembelajaran, pemakaian media dalam proses pembelajaran sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Priandana (2015:178) ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. *Software-software* presentasi juga sudah familiar di masyarakat. *Macromedia Flash* merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara, sehingga program ini cukup baik dalam pembuatan berbagai macam aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menarik (Kinaseh,2015:318). Kurangnya komunikasi antara guru IPA yang satu dengan guru IPA yang lainnya menyebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru tersebut kurang maksimal. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran berbasis *Lesson Study (LS)*. *Lesson Study* merupakan pembinaan guru supaya guru menjadi lebih profesional.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Model Pembelajaran SAVI Berbantu *Macromedia Flash* Berbasis *Lesson Study* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Sungai Raya.

METODE PENELITIAN

Metode dan Bentuk Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk *quasi experiment design*. Jenis desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar

- a. Pengelolaan data hasil motivasi awal dan motivasi akhir siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Jenis test yang digunakan peneliti adalah menggunakan pernyataan . Banyak jumlah pernyataan yaitu sebanyak 18 pernyataan. Angket yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala Linkert dengan 4 (empat) alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS)

dengan jumlah angket 18 pertanyaan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Skor akan di konversikan dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor sub indikator}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

b. Pengelolaan pengaruh motivasi belajar siswa.

Pengukuran motivasi belajar siswa didapat dan di analisis dengan menggunakan nilai *effect size*.

$$ES = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{S_c}$$

Selanjutnya melakukan analisis statistik untuk menguji perbedaan motivasi belajar, melalui uji sebagai berikut:

1) Uji prasyarat

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data angket dari kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05.

Setelah dilakukan uji normalitas, data kelas kontrol berdistribusi normal sedangkan data kelas eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas kedua kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan homogenitas.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan apabila data angket berdistribusi normal. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan F test (*Levene's Test*) dengan aplikasi *SPSS 17,0 for windows* dengan P_{value} sebesar 0,05.

3) Uji *t*

Uji-t merupakan teknik statistik parametrik. Uji ini dilakukan jika kedua data berdistribusi normal dan variannya homogen. Jika variannya sama maka uji-t menggunakan *Equal Varians Assumed* (diasumsikan varian sama) dan jika varian berbeda menggunakan *Equal Varians Not Assumed* (diasumsikan varian berbeda) *SPSS 17,0 for windows*.

Hipotesis dalam uji ini adalah sebagai berikut:

Menentukan hipotesis

H_0 : Tidak ada perbedaan antara motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_a : Ada perbedaan antara motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kriteria pengujian berdasarkan probabilitas satu signifikansi

H_0 diterima jika Sig. > 0,05

H_0 ditolak jika Sig. < 0,05

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil dari Uji *T*-angket diperoleh nilai sig.(*2-tailed*) atau *Pvalue* sebesar 0,034. Hasil tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan signifikansi, nilai *Pvalue* lebih besar dari taraf signifikansi (0,034 < 0,05 yang artinya H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan untuk melihat pengaruh menggunakan *effect size* yaitu sebesar 79,4% atau 1,9 (katagori tinggi).

Pembahasan

Perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat dari nilai rata-rata angket kedua kelas. Motivasi belajar siswa kelas lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah berbantu *macromedia flash*. Pada motivasi awal kelas eksperimen rata-rata nilai angket yaitu 48.03 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai angket yaitu 40.56. Pada motivasi akhir kelas eksperimen rata-rata nilai angket yaitu 82.58 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata angket 67.12. kelas Eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Menurut Sardiman (2009:84-85) motivasi sangat dibutuhkan dalam belajar, hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Motivasi di dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Pada motivasi awal siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar pada kelas eksperimen sebesar 79.16 %, sedangkan pada kelas kontrol 87,5 %. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada kelas eksperimen sebesar 20.83 % sedangkan kelas kontrol 12,50 %. Sedangkan pada motivasi akhir Siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar pada kelas eksperimen sebesar 8,33 % sedangkan pada kelas kontrol 50 %. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada kelas eksperimen sebesar 91,66 % sedangkan kelas kontrol 50 %. dengan Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA di SMP Negeri 7 Sungai Raya sebesar 69. Siswa yang tidak tuntas pada kelas kontrol lebih banyak dibandingkan kelas eksperimen. Menurut Sardiman (2009) model pembelajaran yang berpengaruh signifikan pada peningkatan motivasi belajar sesungguhnya menjadi modal dasar dalam pembelajaran.

Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu *macro media flash* berbasis *lesson study*. Unsur SAVI lebih terlihat karena siswa benar-benar memanfaatkan alat indra yakni dengan mengerakan fisik dan aktivitas intelektualnya. Menurut Ibrahim (2015:3) Keunggulan model pembelajaran SAVI adalah optimalisasi partisipasi siswa dalam pembelajaran karena secara tidak langsung model pembelajaran ini menuntut semua siswa berpartisipasi aktif menggunakan panca indra. Model pembelajaran SAVI, diperlukan integritas dan perpaduan antara *Somatic* (gerakan tubuh), *Auditory* (perpaduan mendengar, menyimak berbicara, presentasi, argumentasi, berpendapat, atau menanggapi), *Visualization* (mendemonstrasikan atau membaca), dan *Intellectually* (kemampuan berpikir).

Siswa di minta satu persatu untuk memperaktekan gerakan tentang materi rangka dan otot. Hal ini tentu dapat membuat siswa menemukan konsep pembelajaran secara mandiri, karena siswa berproses secara langsung dalam pembelajaran. Penelitian yang berperan sebagai guru menyajikan materi rangka dan otot menggunakan *macromedia flash*. Dengan menggunakan *macromedia flash* tentang penyajian gambar dan video ini membuat siswa memanfaatkan kemampuan *visual* secara maksimal untuk mengamati gambar dan video, kemampuan *auditory* untuk mendengarkan penjelasan video, serta *intelektual* untuk menganalisis gambar dan video yang disampaikan. *Macromedia flash* merupakan media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya dapat membuat simulasi yang diperlukan dalam proses belajar mengajar sehingga tidak monoton (Gusti,2015:178).

Menurut Mayliana dan Sofyan (2013 :18) menyatakan bahwa "motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai". Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat nonintelektual, berperan untuk me-numbuhkan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar.

Perbedaan gaya belajar yang tidak dapat dilayani dengan merata akan menjadikan adanya perbedaan motivasi dan hasil belajar karena gaya belajar merupakan suatu kunci untuk proses penerimaan informasi yang akan diberikan kepadasiswa . Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar diperlukan suatu bahan ajar agar siswa dapat aktif dalam belajar serta mudah dalam menerima pelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan

untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar sebaiknya mampu memenuhi syarat sebagai bahan pembelajaran karena banyak bahan ajar yang digunakan didalam kegiatan pembelajaran, umumnya cenderung berisikan informasi bidang studi saja dan tidak terorganisasi dengan baik . Bahan ajar akan lebih terorganisasi apabila digabungkan dengan pendekatan SAVI yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas, baik secara fisik maupun intelektual dan mengoptimalkan penggunaan indera yang dimiliki siswa. SAVI juga mampu mengatasi gaya belajarsiswa yang berbeda-beda baik secara somatis, auditori,visual, intelektual (Pratiwi dan Suratno,2014).

Motivasi sebagai dorongan bukan hanya untuk belajar dan memenuhi kompetensi yang telah ditentukan tetapi juga untuk mencapai taraf prestasi belajar yang setinggi mungkin. faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan menyimpulkan bahwa motivasi terdiri dari beberapa elemen yaitu Penguasaan kebutuhan dapat dilihat dari ketertarikan individu dengan pekerjaan yang menantang dan menuntut kemampuan intelektual yang lebih, menikmati peran sebagai pemimpin dalam kelompok dan mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan baik. Orientasi Kerja, Kompetensi, Ketidakpedulian Pribadi. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat dilihat dalam hal minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat, rasa senang dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan tugas belajar yang tinggi (Mawarni dan Mulyani,2015:32).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan proses atau mutu dan motivasi belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, salah satunya dengan menggunakan *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan sebuah program yang digunakan untuk membuat animasi multimedia yang interaktif dan *website* yang dinamis. Dengan *Macromedia Flash* dapat membantu pembelajaran dengan metode simulasi. Metode simulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan – tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya (Mawarni dan Mulyani,2015:32).

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu poin penting demi menunjang motivasi siswa, untuk itu seorang guru hendaknya dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dengan didukung media pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Media ini bisa mengurangi metode ceramah yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran dan mempunyai keunggulan lebih interaktif dengan siswa karena adanya animasi yang menarik serta audiovisual. Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak bosan yang akhirnya pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien (Hardiyanto,dkk,2012:53).

Penelitian ini juga melaksanakan kajian pengembangan professional guru yaitu *Lesson Study*. Dilakukannya *Lesson Study* dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dari pertemuan ke pertemuan berikutnya pada masing-masing siklus pembelajaran. Perbaikan yang selalu dilakukan akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran guru dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas (Dewi,2013).

Selain model dan media pembelajaran, *lesson study* juga berperan penting dalam pembelajaran.*Lesson study* sebagai suatu kegiatan dimana para pendidik (guru/dosen) secara bersama-sama merencanakan, mengamati, menganalisis, dan memperbaiki pembelajaran yang dilakukannya. Kegiatan *lesson study* dilaksanakan melalui tiga tahapan pokok, yaitu *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan), dan *see* (refleksi) (Ningsih,2013).

Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan model konvensional dengan metode ceramah. Pada model ini, guru (peneliti) menyampaikan materi secara langsung kepada siswa dengan menggunakan *macromedia flash* yang sama dengan *macromedia flash* yang disajikan di kelas eksperimen. Sehingga, pada proses pembelajaran siswa lebih bersifat pasif. Setelah mendapat materi secara satu arah yang disampaikan oleh guru, guru membagikan LKS pada setiap masing-masing siswa, siswa mengerjakan LKS secara individu. Pada kelas Kontrol tidak dilakukan *Lesson Study*.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada hasil penelitian dapat dikatakan pembelajaran dengan model SAVI Berbantu *Macromedia Flash* Berbasis *Lesson Study* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Hal ini didukung oleh perbedaan motivasi belajar dilihat dari rata-rata angket kelas eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata

angket motivasi awal pada materi rangka dan otot kelas eksperimen sebesar 48.03 dan kelas kontrol 40.56. Pada angket motivasi akhir nilai rata-rata angket kelas eksperimen sebesar 82.58 dan kelas kontrol sebesar 67.12.

Selain perbedaan motivasi belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil penelitian ini didukung oleh hasil perhitungan *Effect Size* (ES) yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui berapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diperoleh hasil ES. Pada motivasi akhir tergolong dalam kategori tinggi (79,4%). Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu guru harus selektif memilih model pembelajaran yang cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai.

Tingginya pengaruh model pembelajaran SAVI berbantu *macromedia flash* berbasis *lesson study* pada materi rangka dan otot terhadap motivasi belajar siswa berbagai faktor, diantaranya model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Wahyudin (2010) bahwa multimedia menyediakan informasi untuk pelajar secara sederhana dengan jalan bagaimana pun, multimedia interaktif memberi kendali informasi kepada para pemakai dan memastikan keikutsertaan mereka. Multimedia berbasis komputer mampu membantu memvisualisasikan objek kajian biologi yang abstrak dan beberapa fungsi indera akan bekerja ketika belajar dengan menggunakan multimedia tersebut, sehingga pemahaman dan penguasaan konsep akan diperoleh lebih cepat.

Sebagai salah satu cara lain untuk membangkitkan semangat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran sebaiknya keterlibatan anak perlu diatur seefektif mungkin dengan menggunakan strategi atau model yang lebih tepat di antaranya adalah dengan menerapkan pembelajaran inovatif, salahsatu bentuk pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran SAVI berbantuan media gambar. Model pembelajaran SAVI berbantuan media gambar berbeda dengan model pembelajaran yang lain, karena dengan model ini siswa dapat belajar dengan memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki oleh siswa. Istilah SAVI adalah *Somatis* bermakna belajar dengan menggunakan gerakan tubuh, *Auditory* bermakna belajar melalui mendengar, menyimak, dan berbicara, *Visual* bermakna belajar dengan menggunakan indra mata melalui mengamati, membaca, menggunakan media dan alat peraga, dan *Intelektual* bermakna belajar harus dengan kemampuan berpikir, dan memecahkan masalah. Dengan menggunakan model pembelajaran SAVI dalam pembelajaran, maka siswa tidak lagi menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa akan merasa senang dan tertarik belajar karena model ini disertai dengan media gambar sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran (Yulianitha, 2013).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA, Materi rangka dan otot memiliki cakupan yang sangat luas, waktu yang disediakan untuk menyampaikan materi hanya enam jam, selama ini guru sering menggunakan model konvensional dan bersifat abstrak yang menyebabkan motivasi belajar IPA materi rangka dan otot selama ini belum maksimal. Sehingga, dengan model pembelajaran SAVI berbantuan *macromedia flash* berbasis *lesson study* yang diterapkan dalam penelitian menjadikan suatu solusi dalam menyampaikan materi rangka dan otot yang memiliki cakupan yang sangat luas, waktu yang relatif lebih sedikit serta dalam penyampaian sering menggunakan model konvensional dengan metode ceramah.

Peningkatan motivasi belajar penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan *macromedia flash* berbasis *lesson study* dalam penelitian ini tergambar dari perbedaan motivasi belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil penelitian ini didukung oleh hasil perhitungan *Effect Size* (ES) yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui berapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diperoleh hasil ES tergolong dalam kategori tinggi (79,4 %). Berdasarkan perhitungan *effect size* kriteria interpretasi dari Cohen (1988) yaitu 0.0-0.2 dikategorikan kecil, 0.3-0.6 dikategorikan sedang, dan 0.7-2.0 dikategorikan besar.

Sehubungan dengan hal di atas, maka alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan adalah dengan mengimplementasikan suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dimana siswa diajak lebih aktif mempresentasikan atau mengkomunikasikan pemahamannya dalam beberapa langkah atau siklus melalui model pembelajaran, dengan mengoptimalkan media multimedia sebagai media pembelajaran dalam mensiasati proses pembelajaran supaya lebih menarik dan independen dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa adalah model pembelajaran *somatis, auditori, visual dan intelektual (SAVI)* (Arsyad, 2013).

Penggunaan metode pembelajaran yang monoton (ceramah), dimungkinkan siswa akan mengantuk dan perhatiannya kurang karena membosankan. Model pembelajaran harus bisa mengubah gaya belajar siswa dari siswa yang belajar pasif menjadi aktif dalam mengkonstruksikan konsep. Oleh karena itu guru harus mampu menawarkan metode dalam mengajar yang lebih efektif yang dapat membangkitkan perhatian siswa sehingga siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk belajar, serta harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai metode tersebut. Salah satunya adalah melalui pendekatan “SAVI” (*Somatic, Auditory, Visualization and Intellectually*) (Afriawan, 2012 :51).

Kepercayaan diri siswa mulai muncul ketika siswa telah memahami materi yang diajarkan sehingga siswa merasa mampu untuk menyelesaikan tugas dengan baik, lebih berani untuk mengajukan pertanyaan, dan mengeluarkan pendapatnya. Perlu ada dorongan dalam diri siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri yang dimiliki seperti guru model pada kegiatan *Lesson Study* yang seringkali memberikan penghargaan atas kinerja baik secara verbal (pujian) dan non verbal (tambahan nilai dan hadiah) (Dewi, 2013).

Macromedia flash sebagai media bantu dalam menyampaikan materi rangka dan otot digunakan untuk membuat objek dalam aplikasi menjadi lebih interaktif. Sehingga, materi rangka dan otot yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan membuat siswa semakin tertarik untuk belajar yang akhirnya dapat membuat motivasi belajar siswa lebih baik. Dengan adanya tahap *Plan, Do, See* merupakan sebuah proses dimana sekelompok guru bekerjasama untuk merencanakan, mengajarkan, mengobservasi, merevisi. Sebuah *lesson study* berhasil tidak hanya akan menghasilkan rencana pelajaran yang menitik beratkan siswa untuk memaksimalkan pemahamannya, tetapi juga mendorong memusatkan kerjasama para guru untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran siswa (Winarsih, 2012:49). Kinaseh (2015) menyatakan melalui *macromedia flash* maka pengenalan materi dapat dibuat berupa dua dimensi berwarna-warni dengan disertai gerakan dan keterangan. Hal ini akan memperjelas materi yang bersifat abstrak sehingga membuat siswa tidak merasa bosan, selain itu disertai audio yang akan memperjelas materi serta konsep yang ditampilkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran SAVI berbantu *macromedia flash* berbasis *lesson study* dan siswa yang diajar dengan model konvensional dengan metode ceramah berbantu *macromedia flash* pada materi rangka dan otot di kelas VIII SMP Negeri 7 Sungai Raya . Hal ini dibuktikan dari hasil $P_{value} < 0,05$ ($0,034 < 0,05$) pada taraf $\alpha = 5\%$ ($0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Model pembelajaran SAVI berbantu *macromedia flash* berbasis *lesson study* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap motivasi belajar siswa pada materi rangka dan otot kelas VIII SMP Negeri 7 Sungai Raya dilihat dari tabel Z. Pada motivasi akhir diperoleh nilai 79,4% dengan nilai *Effect Size* (ES) sebesar 1,9.

REFERENSI

- Afriawan, Muhammad. 2012. Pengaruh Penerapan Pendekatan SAVI Berbasis SETS Pada Pencapaian Kompetensi Terkait Reaksi Redoks. *Jurnal Unnes. Vol 1. No 2. Hal 51-59.*
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Dewi, Rimbi Paulina. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5e Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa 2 Sma Brawijaya Smart School Malang*. Malang.

- Hardiyanto, Widi, dkk. 2012. Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Macromedia Flash* 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X Tkj 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Radiasi*. Vol 1. No 1. Hal 53.
- Ibrahim, Nini. 2015. Model Pembelajaran SAVI Untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi. *Jurnal PGSD FKIP UNS*. Vol 02. No 01. Hal 21-25.
- jihad, Asep. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kinaseh, 2015. Pengaruh Medel Problem Based Learning Dengan Media Animasi Flash Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Of Biology Education*. Vol 4. No 3. Hal 317-321.
- Mawarni, Enggar dan Mulyani Bakti. 2015. Penerapan *Peer Tutoring* Dilengkapi Animasi *Macromedia Flash* Dan *Handout* Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelasxi IPA 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. Vol. 4 No. 1. Hal 32.
- Mayliana, Esther dan Sofyan, Herminarto. 2013. Penerapan *Accelerated Learning* Dengan Pendekatan *Savi* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kompetensi Menggambar Busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol 3. No1. Hal 18.
- Pirandana, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software *Macromedia Flash* Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Rangkaian Logika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 04. No 01 .Hal 177-181.
- Pratiwi, Diah dan Suratno. 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 *Development of Teaching Materials of Biology Based SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) in Subject of Respiratory System Class XI High School to Increase Motivation And Learning Outcomes*. *Jurnal Edukasi UNEJ*. Vol 1. No 2. Hal 5-9.
- Sardiman, 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Megajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Winarsih, A. 2012. Peningkatan Profesionalisme Guru IPA Melalui Lesson Study Dalam Pengembangan Model Pembelajaran PBI. *Jurnal PII*. Vol 1. No 1. Hal 43-50.
- Yulyanitha, Devi. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Di Gugus V Kecamatan sukasada. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* . Vol 2. No. 1. Hal 210-215.