

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pendekatan Somatis, Auditoris, Visual, dan Intelektual (SAVI)

a. Pengertian SAVI

SAVI adalah Suatu pendekatan pembelajaran (Dave Meier). Menurutnya manusia mempunyai 4 dimensi dalam dirinya, yaitu: Somatis (tubuh), Auditoris (pendengaran), Visual (Pengelihatan), dan intelektual (pengetahuan). Dari keempat dimensi tersebut akhirnya Meier menemukan sebuah pendekatan pembelajaran aktif yang dikenal dengan pendekatan SAVI.¹⁰ Meier mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan berdiri dan bergerak kesana kemari itu belum tentu meningkatkan hasil pembelajaran, tetapi pembelajaran akan meningkat apabila aktivitas fisik digabungkan dengan pengetahuan intelektual dan juga menggunakan semua indra yang ada pada tubuh. Berdasarkan pemikiran Meier Pendekatan SAVI memiliki 4 karakteristik yaitu ¹:

1) Somatis

Somatis (Yunani) yang artinya tubuh. Sehingga gaya belajar somatis merupakan gaya belajar menggunakan atau memanfaatkan aktifitas fisik seperti meraba dan menggunakan gerakan tubuhnya. Terdapat langkah-langkah untuk mengoptimalkan gaya belajar somatis, diantaranya adalah:

- a) Membuat model ketika melakukan sebuah proses belajar.
- b) Menggerakkan berbagai komponen fisik ketika belajar.
- c) Membuat diagram, bagan, atau
- d) Ketika mendapat pengalaman, dibicarakan lalu direfleksikan.
- e) Memperagakan suatu proses .
- f) Melengkapi proyek yang melibatkan fisik.
- g) Melaksanakan eksperimen di lapangan.
- h) Menciptakan pelatihan belajar aktif.

¹ Amelia, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pendekatan Somatis, Auditori, Visual, Intelektual, Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Sekolah Menengah Atas Adhyaksa 1 Kota Jambi*, 17-21

i) Melaksanakan pelatihan belajar aktif

2) Auditori

Belajar Auditori merupakan gaya belajar yang melibatkan pendengaran. Gaya belajar ini termasuk gaya belajar standar manusia pada umumnya. Individu yang mempunyai gaya belajar auditori, otomatis telinganya akan menangkap informasi- informasi penting yang nantinya akan merangsang otak untuk berfikir lebih aktif adalah:

- a) Kurang fokus
- b) Ketika berbicara berirama
- c) Bersuara ketika membaca dan juga suka mendengarkan
- d) Suka berkomunikasi atau berdialog baik secara internal maupun eksternal.

Untuk membuat pembelajaran yang menarik bagi anak yang mempunyai gaya belajar auditori maka guru dapat mengajak siswa berkomunikasi tentang apa yang akan dipelajari. Guru bisa memberikan stimulus yang dapat mendorong siswa untuk merespon penjelasan guru. Selain itu guru juga dapat menyuruh siswa untuk berdiskusi dengan temannya agar mereka dapat mengkomunikasikan ide – ide yang didapat dari penjelasan guru.

3) Visual

Belajar Visual merupakan gaya belajar yang membutuhkan penglihatan. Otak manusia lebih mudah memproses informasi yang diterima secara visual daripada indra tubuh yang lain. Otak akan lebih cepat menangkap informasi yang berupa gambar, simbol, dan ikon. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi kemampuan visual, guru dapat menjelaskan menggunakan gambar atau video. Selain itu, guru juga dapat meminta siswa untuk menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan. Aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan oleh siswa dengan kemampuan visual anatar lain :

- a) Mengamati lingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi yang dipelajari
- b) Mengamati gambar, disgram, atau grafik
- c) Memvisualisasikan hasil diskusi menjadi sebuah gambar

- d) Mengamati benda dimensi tiga secara langsung
- 4) Intelektual

Belajar intelektual merupakan gaya belajar yang melibatkan pemikiran, siswa dengan kemampuan intelektual belajar dengan cara merenungkan pengalaman belajar yang dimiliki untuk dapat menciptakan suatu pengalaman belajar yang baru. Siswa dengan kemampuan intelektual juga dapat belajar dengan cara mengerjakan soal- soal dari materi yang telah dipelajari. Adaoun langkah – langkah yang dapat ditempuh untuk mengoptimalkan pembelajaran bagi anak dengan kemampuan intrirktual adalah :

- a) Memecahkan permasalahan matematika
- b) Menciptakan pengalaman pribadi
- c) Menganalisi pengalaman, masalah atau hasil diskusi
- d) Memprediksi implikasi dari suatu gagasan

Pembelajaran yang menggunakan pendekatan SAVI mempunyai empat tahapan yang diawali dengan tahap pendahuluan atau persiapan. Pada tahap persiapan guru diharapkan dapat menmbangkitkan rasa minat siswa untuk belajar, memberikan pesan positif mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari, dan membuat situasi belajar menjadi menarik, misalnya membuat kelompok kecil untuk diskusi. Tahap selanjutnya yaitu tahap penyampaian, tahap penyampaian bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru menggunakan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, guru diharapkan dapat menyampaikan materi pembelajaran menggunakan cara yang inovatif, melibatkan pancaindra dan cocok untuk semua gaya belajar siswa. Setelah tahap penyampaian dilanjutkan dengan tahap pelatihan, dalam tahap pelatihan siswa dilatih untuk terampil dalam pembelajaran matematika, terutama ketika memecahkan permasalahan matematika. Selain ini tahap ini juga bertujuan untuk membantu siswa mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman baru dengan berbagai cara. Dan tahap yang terakhir adalah tahap penampilan hasil, tahap penampilan hasil bertujuan agar siswa mampu mengimplementasikan pengetahuan dan pengalaman baru yang telah diterima pada kegiatan lainnya. Sehingga siswa lebih menguasai pengetahuan baru yang dimiliki dan hasil belajar siswa dapat

meningkat.misalnya siswa menjelaskan hasil diskusi kelompok.²

b. Penggunaan Pendekatan SAVI dalam pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan SAVI merupakan pembelajaran yang dirancang dengan melibatkan keempat karakteristik SAVI, yaitu : Somatis, Auditoris, Visual, dan intelektual. Berikut adalah contoh penggunaan pendekatan SAVI dalam pembelajaran matematika

1) Somatis

Penggunaan unsur somatis dalam pembelajaran matematika bisa dilakukan dengan cara guru meminta siswa untuk bangkit dan berdiri dari tempat duduk. Misalnya meminta siswa untuk menyelesaikan soal matematika di papan tulis.

2) Auditori

Pembelajaran matematika menggunakan unsur Auditori dapat dilakukan dengan cara guru mengajak siswa berkomunikasi tentang materi yang akan dipelajari. Misalnya ketika belajar materi bangun datar, guru dapat meminta siswa untuk menyebutkan benda-benda yang berbentuk lingkaran didalam kelas.

3) Visual

Pembelajaran matematika yang melibatkan unsur visual dapat dilakukan dengan cara guru membawa alat peraga yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Misalnya ketika belajar bangun ruang , guru bisa membawa alat peraga misalnya kaleng susu yang berbentuk tabung maupun yang lainnya. Selain itu guru juga dapat menampilkan sebuah gambar maupun video didepan kelas.

4) Intelektual

Pembelajaran matematika dengan menggunakan unsur intelektual dapat dilakukan dengan cara guru meminta siswa mengerjakan latihan soal matematika.

² Wiranda Sari, Marwan AR, and Melvina, “Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, and Intellectual) Dengan Menggunakan Media Education Card Terhadap Pemahaman Siswa,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika* 1, no. 4 (2017): 111, diakses pada 29 November 2021, <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-fisika/article/view/2189>.

2. Index Card Match

a. Pengertian Strategi *Index Card Match*

Strategi pembelajaran dengan inovasi menarik dan menyenangkan bagi siswa. Strategi ICM dapat menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa. Strategi ini memerlukan pasangan kartu tertulis pertanyaan dan jawaban. Pasangan tersebut diberi nomer indeks lalu diacak. Dalam pembelajaran matematika yang menggunakan strategi ICM maka siswa diminta untuk mencari pasangan kartunya. Kegiatan belajar dengan strategi ini cukup efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, karena siswa akan berusaha mencari pasangan dari pertanyaan dan jawaban sambil belajar tentang sebuah konsep dengan suasana yang menyenangkan.³

Menurut Djamarah dan Zain penggunaan strategi pembelajaran ICM dapat diawali dengan cara menyiapkan kartu berisi pernyataan dan jawaban. Pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang sesuai diberikan nomer index yang sama. Kartu kemudian diacak sampai tercampur. Setelah kartu teracak, guru menyuruh siswa untuk mengambil satu buah kartu kemudian siswa diperintahkan untuk mencari pasangan kartunya. Setelah siswa menemukan pasangan kartunya, guru meminta keduanya untuk duduk berdekatan dan membacakan pertanyaan dan jawaban yang ada dikartunya. Pertanyaan dan jawaban yang telah dibacakan kemudian dibahas bersama dengan teman – teman yang lain. Lalu diakhiri dengan guru dan siswa menyimpulkan materi.⁴

b. Kelebihan dan Kekurangan Strategi pembelajaran *Index Card Match*

Strategi pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan dalam praktiknya, seperti halnya strategi *Index Card Match*. Menurut Marwan strategi pembelajaran *Index Card Match* memiliki kelemahan dan kelebihan, antara lain:⁵

³ Giawa, *Farabi Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*,81

⁴ Asnimar Asnimar, “Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V Sd Negeri 002 Batu Bersurat,” *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. 2 (2017): 209, diakses pada 29 November 2021, <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i2.4590>.

⁵ Siti Muzkiyah, “Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv Sdn 1 Balekencono Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018” (2018),20

- 1) Kelebihan
 - a) Membuat siswa merasa gembira ketika belajar
 - b) Kegiatan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa
 - c) Membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan
 - d) Meningkatkan hasil belajar siswa
 - e) Penilaian dapat dilakukan oleh pemain dan pengamat.
- 2) Kelemahan
 - a) Memerlukan waktu yang cukup lama ketika mengambil kartu dan juga membahas isi dari kartu
 - b) Guru membutuhkan waktu lama untuk mempersiapkan kartu
 - c) Menuntut kerjasama antar siswa untuk menyelesaikan masalah

3. Pemecahan Masalah Matematis

a. Pemecahan Masalah

Proses yang harus dihadapi semua orang untuk menyelesaikan kesulitan. Pemecahan masalah sangat diperlukan dalam bidang Pendidikan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan belajar yaitu melalui pemecahan masalah. Menurut Polya pemecahan masalah adalah upaya mencari solusi dari kesulitan dan untuk mencapai tujuan dengan waktu yang cepat. Dalam kegiatan pembelajaran, pemecahan masalah bisa diartikan upaya untuk menyelesaikan pertanyaan yang menantang dan susah diselesaikan. Slavin juga berpendapat pemecahan masalah adalah implementasi dari pengetahuan atau pengalaman yang telah didapatkan yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hudoyo juga berpendapat bahwa pemecahan masalah adalah menyelesaikan masalah sampai tuntas dan tidak menjadi masalah lagi dengan proses yang tidak langsung.

Berdasarkan pendapat para ahli, pemecahan masalah dapat diartikan suatu proses menemukan solusi dari kesulitan yang dihadapi sehingga tidak menjadi kesulitan lagi baginya.⁶

https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2081/1/SKRIPSI_SITI_MUZKIYAH_NPM.13105845.pdf.

⁶ Wahyudi and Indri Anugraheni, *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*, (Satya Wacana University Press, 2017), 15, <https://herryyps.files.wordpress.com/2010/09/strategi-pemecahan-masalah-matematika.pdf>.

b. Kemampuan pemecahan masalah matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan dimana siswa diharapkan memperoleh pengetahuan serta pengalaman yang nantinya dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang bersifat tidak rutin.⁷

c. Langkah – langkah pemecahan masalah

Dalam memecahkan masalah matematika terdapat beberapa tahapan. Berdasarkan penuturan Polya, tahap pemecahan masalah terbagi menjadi empat, yaitu:⁸

- 1) Memahami dan mengeksplorasi masalah (*Understanding*)
- 2) Merencanakan strategi untuk penyelesaian (*Devising a plan*)
- 3) Melaksanakan penyelesaian dengan strategi yang telah dirancang (*Carrying out the plan*)
- 4) Meninjau ulang hasil penyelesaian (*Looking back*)

Menurut Gagne , dalam memecahkan masalah terdapat lima tahapan, yaitu:

- 1) Memaparkan masalah dengan jelas
- 2) Menyatakan masalah dalam model matematis
- 3) Menyusun hipotesis dan memperkirakan rencana penyelesaian
- 4) Menguji hipotesis dan melaksanakan rencana yang disusun
- 5) Meninjau ulang hasil yang diperoleh

d. Indikator Pemecahan Masalah Matematis

Menurut *National Council Of Teacher* (NCTM) untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah dapat dilakukan dengan beberapa indikator, yaitu:⁹

- 1) Mengembangkan pengetahuan matematika yang baru melalui pemecahan masalah
- 2) Memecahkan masalah dalam konteks lain dengan melibatkan matematika.
- 3) Menggunakan berbagai strategi yang tepat untuk memecahkan permasalahan

⁷ Tan Hamimah, “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–9.

⁸ Wahyudi and Anugraheni, *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*, 16.

⁹ Samsul Arifin, Kartono, Isti Hidayah, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Model Problem Based Learning Disertai Remedial Teaching,” *EduMa* 8, no. 1 (2019): 86, diakses pada 24 Desember 2021 <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/3355>.

- 4) Siswa mampu merefleksikan proses ketika memecahkan masalah

4. Pembelajaran Konvensional

Pendekatan Pembelajaran Konvensional adalah pendekatan yang masih digunakan saat ini yang dimaksud yaitu ketika guru masih memposisikan sebagai transformatur artinya guru menyampaikan informasi secara satu arah atau guru sebagai informan satu- satunya. Pembelajaran ini berasumsi bahwa guru hanya bertugas menyampaikan pengetahuan kepada siswa sesuai dengan materi sesuai kurikulum. Ariasti berpendapat, pembelajaran konvensional mengacu pada psikologi behavioristik yaitu guru sebagai pusat informasi sedangkan siswa hanya komponen pasif yang bertugas membendung informasi dan pengajaran yang diberikan oleh guru bahkan untuk praktek yang mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari sangat minim bahkan tidak tampak. Pembelajaran konvensional dilaksanakan menggunakan metode ekspositori yaitu guru lebih mendominasi jalannya pembelajaran sedangkan siswa hanya diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi karena pembelajaran ini lebih menekankan pada penghafalan, kemampuan berhitung dan berpusat pada guru sehingga pembelajarannya hanya bersifat searah yaitu guru ke siswa. Langkah-langkah pembelajaran dengan metode ini yaitu :

- a. Persiapan, merupakan tahapan menyiapkan siswa untuk melaksanakan pembelajaran
- b. Penyajian, merupakan tahapan guru dalam menyampaikan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan
- c. Korelasi, merupakan tahapan menghubungkan antara pembelajaran dengan pengalaman siswa
- d. Menyimpulkan, merupakan tahapan pemahaman siswa terhadap inti pembelajaran
- e. Mengaplikasikan, merupakan tahapan siswa menunjukkan kemampuannya setelah menerima penjelasan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional merupakan pendekatan yang menitik beratkan pada guru sebagai sumber utama dalam pembelajaran dan tidak melibatkan siswa sepenuhnya. Tugas siswa hanya

sebagai pendengar, melihat, dan menulis apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa berperan pasif ketika pembelajaran.¹⁰

B. Penelitian Terdahulu

1. Pada Rr. Wigati sayekti “Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, Intelektual (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 9 Bandar Lampung” menjelaskan bahwa model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 9 Bandar Lampung.¹¹

Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama – sama meneliti tentang pengaruh pendekatan SAVI ketika diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Rr. Wigati Sayekti dengan penelitian saya yaitu terletak pada variabel terikat dimana dalam penelitian tersebut menggunakan hasil belajar matematika sebagai variabel terikatnya sedangkan dalam penelitian saya menggunakan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu perbedaannya juga terdapat pada tempat penelitian. Dalam penelitian diatas meneliti di MIN 9 Bandar Lampung sedangkan dalam penelitian saya meneliti di MTs Miftahul Huda sarang

2. “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah melalui pendekatan somatic, auditori, visual, intelektual (SAVI) dengan model pengajaran langsung” yang dilakukan oleh Vita Thersia, Muhammad Arifuddin, dan misbah menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar menggunakan pendekatan SAVI melalui model pengajaran langsung mengalami peningkatan yang awalnya rata -rata nilai pada siklus I sebesar 95,11% meningkat menjadi 97,48%.¹²

Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama – sama meneliti tentang pengaruh pendekatan SAVI terhadap kemampuan pemecahan

¹⁰ Farhan Perdana Ramadani, “Pengaruh Pendekatan SAVI Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa” (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014).

¹¹ Sayekti, “Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, Intelektual (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 9 Bandar Lampung.”

¹² Vita Thersia, M Arifuddin, and Misbah Misbah, “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pendekatan Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Dengan Model Pengajaran Langsung,” *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika* 7, no. 1 (2019): 19, diakses pada 12 November 2021 <https://doi.org/10.20527/bipf.v7i1.5638>.

masalah. Sedangkan perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, dalam penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran langsung sedangkan dalam penelitian saya menggunakan strategi *Index Card Match*. Dalam penelitian diatas meneliti di SMAN 1 Banjarmasin, sedangkan dalam penelitian saya meneliti di MTs Miftahul Huda sarang.

3. Farhan Perdana Ramdeni ‘Pengaruh Pendekatan SAVI terhadap Kemampuan pemecahan Masalah Matematika Siswa’ menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diterapkan Pendekatan SAVI lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional. Sehingga pendekatan SAVI memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.¹³

Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama – sama meneliti tentang pengaruh pendekatan SAVI terhadap kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan perbedaannya yaitu saya menambahkan strategi pembelajaran *Index Card Match*. Dalam penelitian diatas meneliti di MTS Negeri 138 Jakarta, sedangkan dalam penelitian saya meneliti di MTs Miftahul Huda sarang

4. Syeiliva Amelia “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan Somatis, Auditori, Visual, Intelektual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di Sekolah Menengah Atas Adhyaksa 1 Kota Jambi” menjelaskan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah diajar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan SAVI lebih baik dari pada sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan SAVI.¹⁴

Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama – sama meneliti tentang pengaruh pendekatan SAVI terhadap kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan, dalam penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran berbasis masalah sedangkan dalam penelitian saya menggunakan strategi *Index Card Match*. Dalam penelitian diatas

¹³ Ramadani, “Pengaruh Pendekatan SAVI Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.”

¹⁴ Amelia, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan Somatis, Auditori, Visual, Intelektual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di Sekolah Menengah Atas Adhyaksa 1 Kota Jambi”

meneliti di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi, sedangkan dalam penelitian saya meneliti di MTs Miftahul Huda sarang.

5. Yulina Giawa “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* (ICM) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik” menyatakan bahwa melalui strategi pembelajaran ICM kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat meningkat.¹⁵

Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama – sama meneliti tentang strategi *Index Card Match* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatan yang saya gunakan menggunakan pendekatan SAVI. Dalam penelitian diatas meneliti di MTS Swasta BNKP Luzamanu, sedangkan dalam penelitian saya meneliti di MTs Miftahul Huda sarang.

6. “Penerapan strategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Pkn Kelas IV SDN 1 Balekencono Batanghari lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018” yang dilakukan oleh Siti Muzkiyah menyakatan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan bukti didapatkan nilai rata – rata yang semula 61,78% meningkat menjadi 67,5%.¹⁶

Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama – sama meneliti tentang strategi *Index Card Match*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya, dalam penelitian tersebut meneliti terhadap hasil belajar PKN sedangkan dalam penelitian saya menggunakan variabel terikat kemampuan pemecahan masalah matematis dan pendekatan yang saya gunakan menggunakan pendekatan SAVI. Dalam penelitian diatas meneliti di SDN 1 Balekencono Batanghari lampung Timur, sedangkan dalam penelitian saya meneliti di MTs Miftahul Huda sarang.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan dalam kegiatan belajar matematika agar peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan matematika. Kemampuan pemecahan masalah sendiri

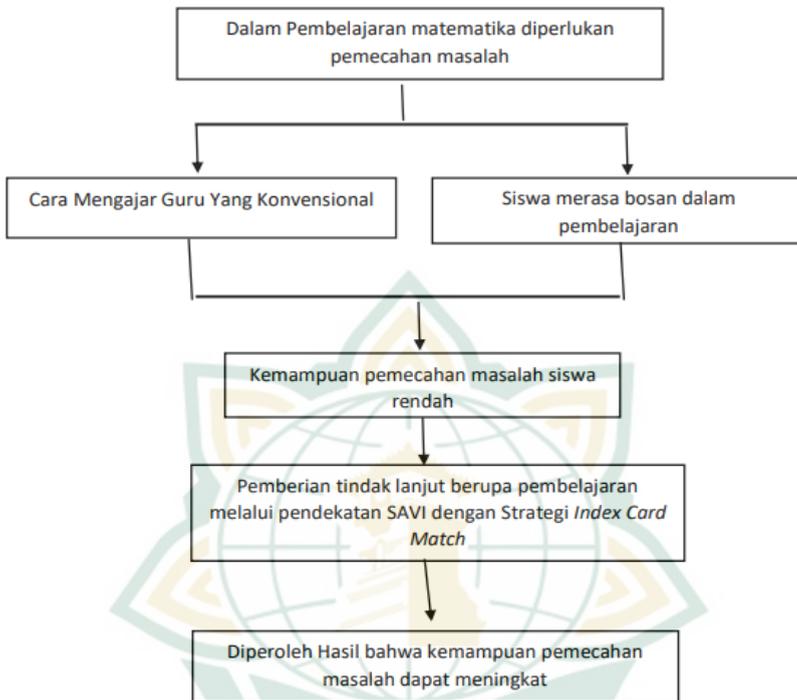
¹⁵ Giawa, “Farabi Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika.”

¹⁶ Muzkiyah, “Penerapan Strategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv Sdn 1 Balekencono Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.”

meliputi kemampuan memahami masalah, kemampuan menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah, kemampuan menerapkan strategi, dan kemampuan menyimpulkan hasil dari permasalahan.

Fakta dilapangan menunjukkan masih banyak peserta didik yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah. Hal tersebut terjadi karena kebanyakan guru masih mengajar dengan cara konvensional. Hal itu menjadikan siswa merasa jenuh dan bosan, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatannya. Salah satu pendekatan yang dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran adalah pendekatan SAVI. Pendekatan SAVI mencakup semua gaya belajar siswa, mulai dari Somatis, Auditoris, Visual, dan intelektual.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, guru harus inovatif membuat strategi pembelajaran yang dapat menyenangkan siswa. Sehingga siswa dapat berperan aktif ketika belajar. Jika siswa merasa senang, maka siswa lebih bersemangat dan juga lebih aktif ketika melakukan kegiatan belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi *Index Card Match*. Dalam strategi ini siswa diajak bermain – main menemukan kartu pasangannya yang diacak, strategi ini dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga siswa dengan mudah pula menyelesaikan masalah pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti memprediksi kemampuan pemecahan masalah siswa akan meningkat apabila guru menerapkan pendekatan SAVI dengan strategi *Index Card Match* dalam pembelajarannya

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**D. Hipotesis**

Berdasarkan Landasan Teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

1. Penerapan Pendekatan SAVI dengan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTS.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar menggunakan pendekatan SAVI dengan strategi *Index Card Match* lebih baik dibandingkan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional.