

IMPLEMENTATION OF THE SAVI MODEL (*SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUAL*) USING *FLASCARDS* ON VOC (VEREENIGDE OOSTINDISCHE COMPAGNIE) HISTORY MATERIAL

Penerapan Model Savi (*SOMATIC, AUDITORI, VISUAL, INTELEKTUAL*) Berbantuan Media Kartu *Flascard* Pada Materi Sejarah VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*)

Dwi Awanda Asrin¹, Liza Husnita², Juliandry Kurniawan Junaidi³

¹²³ Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Sumatera Barat

¹dwiawandaasrin03@gmail.com

²lizahusnita1977@gmail.com

³juliandry.junaidi@gmail.com

(*) Corresponding Author

dwiawandaasrin03@gmail.com

How to Cite: Asrin, Husnita, and Junaidi. (2026). Implementation Of The Savi Model (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) Using *Flascards* On VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*) History Material. doi: 10.36526/js.v3i2.6049

Abstract

Received : 15-08-2025

Revised : 12-09-2025

Accepted : 21-10-2025

Keywords:

SAVI learning model,
flascards,
 learning activities, history

This study aims to describe the planning and implementation of the SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) learning model assisted by *flascard* media on the history of the Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) in class X of SMA Negeri 1 Bunut. The background of this study is the low learning activity of students in history learning which tends to be theoretical and monotonous. The SAVI model was chosen because it involves all aspects of students' learning styles through physical activities, listening, *Visualization*, and reasoning, while *flascards* are used as interactive *Visual* media that help understanding the material. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, interviews, student response questionnaires, and documentation, then analyzed descriptively qualitatively. The results of the study indicate that the planning of the SAVI model was carried out collaboratively between researchers and history teachers, including material selection, preparation of learning steps, and creation of *flascard* media. The application of the SAVI model assisted by *flascards* was able to increase active student involvement, both in discussing, observing, listening, analyzing, and expressing opinions. Based on the results of the questionnaire, an average percentage of positive responses was obtained of 84,39% (high category). The conclusion of this study is that the application of the SAVI model assisted by *flascards* can create an active, enjoyable learning atmosphere and make it easier for students to understand the VOC history material.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap perjalanan bangsa serta menumbuhkan kesadaran sejarah dan sikap nasionalisme (Sapriya, 2012). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena penyajiannya cenderung bersifat teoritis, monoton, dan mengandalkan hafalan (Azizah et al., 2018). Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa rendah dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Di SMA Negeri 1 Bunut, misalnya, data ulangan harian mata pelajaran sejarah menunjukkan bahwa hanya 10 dari 32 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 78. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi sejarah. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penerapan

model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*). Model ini menggabungkan empat unsur utama pembelajaran, yakni keterlibatan fisik (*Somatic*), pendengaran (*Auditory*), penglihatan (*Visual*), dan penalaran (*Intellectual*) sehingga proses belajar berlangsung lebih interaktif dan bermakna (Meier, 2000; Ngalimun, 2012). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model SAVI efektif meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep pada berbagai mata pelajaran (Restian Shinta, 2022; Rosmindo, 2021).

Media yang digunakan juga memengaruhi tingkat partisipasi siswa. Kartu *flascard* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *Visual* yang dapat membantu siswa mengingat informasi penting melalui gambar dan kata kunci secara ringkas. Media ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, termasuk diskusi, kuis, maupun permainan edukatif, sehingga mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa (Dewi et al., 2020). Integrasi model SAVI dengan media kartu *flascard* pada pembelajaran sejarah diyakini dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Misalnya, unsur *Somatic* terwujud melalui aktivitas fisik saat menggunakan kartu, unsur *Auditory* hadir saat mendengarkan penjelasan atau diskusi, unsur *Visual* melalui pengamatan gambar dan simbol pada kartu, serta unsur *Intellectual* saat menganalisis isi materi dan menghubungkannya dengan konsep sejarah yang relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan perencanaan dan penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media kartu *flascard* pada materi Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) di kelas X SMA Negeri 1 Bunut. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan mendeskripsikan secara mendalam perencanaan dan penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan kartu *flascard* pada materi Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) di SMA Negeri 1 Bunut tanpa memanipulasi variabel. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bunut, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Mei 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas X.1 yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 12 laki-laki dan 20 perempuan. Kelas ini dipilih secara purposive karena memiliki persentase ketuntasan belajar terendah pada mata pelajaran sejarah.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model SAVI, menyiapkan media kartu *flascard*, dan menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket, dan dokumentasi. Tahap pelaksanaan mengacu pada sintaks model SAVI yang memadukan aktivitas *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual*, dengan kartu *flascard* sebagai media utama untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan interaktif. Tahap evaluasi dilakukan dengan mengukur keterlibatan siswa melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian hasilnya direfleksikan bersama guru untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilakukan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi untuk mencatat aktivitas siswa sesuai indikator SAVI, wawancara dengan guru dan siswa untuk menggali pendapat mereka mengenai pembelajaran, angket respon siswa menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat penerimaan terhadap pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model analisis Miles dan Huberman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, perencanaan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru sejarah. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun

dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka, mencakup tujuan pembelajaran, pemilihan materi VOC, serta langkah-langkah penerapan model SAVI. Media kartu *flascard* yang digunakan memuat gambar tokoh VOC, peristiwa penting, kebijakan, dampak VOC, serta bentuk perlawanan rakyat, dilengkapi kata kunci untuk memudahkan diskusi dan analisis.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai sintaks model SAVI. Pada tahap *Somatic*, siswa aktif bergerak dalam kelompok untuk mengatur kartu dan membuat peta konsep. Tahap *Auditory* berlangsung melalui kegiatan diskusi dan presentasi. Pada tahap *Visual*, siswa mengamati gambar dan kata kunci pada kartu untuk memahami materi secara *Visual*. Tahap *Intellectual* diimplementasikan dengan menganalisis isi kartu, menghubungkan informasi dengan pengetahuan yang dimiliki, serta menyimpulkan materi pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang semula cenderung pasif mulai berpartisipasi aktif, baik dalam berdiskusi, bertanya, maupun mempresentasikan pendapat. Aktivitas siswa dalam setiap aspek SAVI mengalami peningkatan yang terlihat dari skor observasi.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aspek SAVI	Persentase Aktivitas (%)	Kategori
<i>Somatic</i>	85%	Tinggi
<i>Auditory</i>	82%	Tinggi
<i>Visual</i>	88%	Tinggi
<i>Intellectual</i>	83%	Tinggi

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 84,39%, yang termasuk kategori tinggi. Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, memudahkan pemahaman materi, dan mendorong mereka untuk lebih aktif. Hasil ini sejalan dengan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa menyukai kombinasi pembelajaran interaktif dengan media *Visual* yang konkret.

Pembahasan

Penerapan model SAVI berbantuan kartu *flascard* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah VOC. Keberhasilan ini disebabkan oleh keterpaduan empat aspek pembelajaran dalam model SAVI. Aspek *Somatic* memungkinkan siswa untuk terlibat secara fisik melalui kegiatan mengatur dan mengelompokkan kartu, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Aspek *Auditory* memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi dan mendengar pendapat teman, membantu memperkuat pemahaman. Aspek *Visual* memudahkan siswa memahami materi yang abstrak melalui gambar dan kata kunci pada *flascard*. Sementara itu, aspek *Intellectual* mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menghubungkan informasi pada kartu dengan konsep sejarah yang dipelajari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Meier (2000) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur gerak, pendengaran, *Visualisasi*, dan penalaran dapat meningkatkan efektivitas belajar. Selain itu, penelitian oleh Dewi et al. (2020) menunjukkan bahwa media *Visual* seperti kartu *flascard* dapat mempermudah siswa dalam mengingat informasi dan meningkatkan motivasi belajar.

Dari segi hasil angket, tingginya respon positif siswa (84,39%) menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dan termotivasi mengikuti pembelajaran dengan model ini. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan dapat dibuat menarik dengan menggabungkan metode aktif dan media *Visual* interaktif.

Penerapan model SAVI berbantuan kartu *flascard* pada materi VOC di SMA Negeri 1 Bunut telah menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Keberhasilan ini dapat menjadi dasar bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang serupa pada materi sejarah lainnya maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan pemahaman konsep secara konkret.

PENUTUP

Penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan kartu *flascard* pada materi sejarah Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) di kelas X SMA Negeri 1 Bunut, dapat disimpulkan bahwa perencanaan penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan kartu *flascard* dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat tujuan, materi, dan langkah pembelajaran sesuai sintaks SAVI. Pemilihan media kartu *flascard* disesuaikan dengan karakteristik materi VOC, memuat gambar, kata kunci, dan informasi ringkas untuk memudahkan pemahaman siswa. Perencanaan juga mencakup penyiapan instrumen penelitian seperti lembar observasi, pedoman wawancara, angket respon siswa, dan dokumentasi. Proses perencanaan ini menunjukkan bahwa guru dapat mempersiapkan pembelajaran interaktif yang mampu mengakomodasi beragam gaya belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan kartu *flascard* di kelas terlaksana dengan baik sesuai sintaks yang mencakup empat aspek utama, yaitu *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*. Aspek *Somatic* terlihat ketika siswa aktif bergerak dalam mengatur kartu dan membuat peta konsep, aspek *Auditory* tampak pada kegiatan diskusi dan presentasi, aspek *Visual* terlihat saat siswa mengamati gambar dan kata kunci pada kartu, dan aspek *Intellectual* tercermin dalam kemampuan siswa menganalisis informasi serta menghubungkannya dengan konsep sejarah yang relevan. Pelaksanaan ini berjalan lancar dan menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Hasil penerapan model pembelajaran ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada seluruh indikator SAVI. Data observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa berada pada kategori tinggi di semua aspek, sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh skor rata-rata 84,39% dengan kategori tinggi, yang menandakan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran ini. Wawancara dengan guru dan siswa mengonfirmasi bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif.

Implikasi penerapan model SAVI berbantuan kartu *flascard* terhadap pembelajaran sejarah VOC sangat positif. Model ini tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan mendalam. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu menganalisis, menghubungkan informasi, dan menyampaikan pendapat. Pembelajaran yang memadukan gerak, pendengaran, *Visualisasi*, dan penalaran terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Hasil penelitian ini memiliki prospek pengembangan yang luas. Model pembelajaran SAVI berbantuan kartu *flascard* dapat diadaptasi untuk pembelajaran sejarah pada materi lain yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi, misalnya sejarah pergerakan nasional atau sejarah kemerdekaan Indonesia. Selain itu, model ini juga berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain seperti geografi, sosiologi, dan pendidikan kewarganegaraan yang membutuhkan pemahaman konsep disertai keterlibatan aktif siswa.

Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperkaya desain kartu *flascard* agar lebih interaktif, misalnya dengan menambahkan kode QR yang terhubung ke video atau sumber bacaan daring, sehingga siswa dapat menggali informasi lebih banyak secara mandiri. Penerapan model SAVI juga dapat dipadukan dengan metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) agar siswa dapat menghasilkan karya yang lebih kompleks dan kontekstual terkait materi yang dipelajari. Penelitian ini juga membuka peluang kajian lanjutan untuk mengukur secara kuantitatif pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan kartu *flascard* terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Hal ini penting untuk mengetahui sejauh mana peningkatan aktivitas belajar dapat berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan pencapaian akademik siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru sejarah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, aktif, dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan kartu *flascard* terbukti tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan

menghargai proses belajar. Prospek pengembangan model ini terbuka luas sehingga dapat terus dikaji dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansah, A., & Mahpudin, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. DOI: 10.54373/imeij.v5i5.1778.
- Azizah, N., Anam, K., & Rahayu, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(1), 45–55.
- Chapman, A. (2021). Historical Literacy and History Education. DOI: 10.14324/HERJ.19.1.07.
- Dewi, P. S., I Wayan, S., & Putu, K. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Flascard* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- Falloon, G. (2020). From Digital Literacy to Digital Competence. DOI: 10.1007/s11423-020-09767-4.
- Ginting, M. F. B., & Rosmaini. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Berbantuan Media Flash Card terhadap Kemampuan Menulis Laporan Hasil Observasi. *Basastra*, 9(1). DOI: 10.24114/bss.v9i1.17777.
- Gordillo, A., et al. (2022). Effectiveness of Digital Educational Resources in Learning. DOI: 10.1016/j.compedu.2022.104593.
- Ifenthaler, D., & Schumacher, C. (2021). Student Perceptions of Digital Learning Environments. DOI: 10.1007/s11423-021-09988-y
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review. DOI: 10.3390/digital4030031.
- Lévesque, S. (2020). Historical Thinking and Digital Literacy. DOI: 10.1016/j.jssr.2020.05.002.
- Masfufah, M., et al. (2021). Implementation of SAVI Learning Models in Improving Student Learning Creativity. *Absorbent Mind*. DOI: 10.37680/absorbent_mind.v2i01.3639.
- Meier, D. (2000). *The Accelerated Learning Handbook: A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs*. New York: McGraw-Hill.
- Metzger, S., & Harris, L. (2021). *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning*. DOI: 10.1002/9781119100815.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Restian, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar pada Materi IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 235–243.
- Rosmindio, E. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran SAVI terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 55–63.
- Seixas, P., & Morton, T. (2020). The Big Six Historical Thinking Concepts. DOI: 10.2307/j.ctv1rmmdsv.
- Sophian, S. K., et al. (2024). Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. DOI: 10.54259/diajar.v4i1.2751.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tang, C. M., & Chaw, L. Y. (2021). Digital Literacy and Effective Learning. DOI: 10.1007/s10639-021-10477-4.
- Triyono, A., Fatmawati, A., & Nuryadi. (2025). Systematic Literature Review: Implementation of SAVI Learning Model. *Jurnal Mercumatika*. DOI: 10.26486/jm.v8i2.4519.
- Umay, S., Rahman, M. S. K., & Painem. (2024). Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI): Solusi Cerdas untuk Mengoptimalkan Capaian Belajar. *Pendas*. DOI: 10.23969/jp.v10i02.25252.
- Wineburg, S. (2020). Why Learn History (When It's Already on Your Phone). DOI: 10.7208/chicago/9780226357358.001.0001.



Wulandari, I., Heldayani, E., & Fakhrudin, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran SAVI Berbasis Media Flashcard terhadap Minat Belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2). DOI: 10.23969/jp.v7i2.6555.