

Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Permainan Rakyat dalam Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS

Ni Komang Widiantari^{1*}, Anak Agung Gede Agung², Ida Bagus Gede Surya Abadi³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: widiantari.3@undiksha.ac.id

Abstrak

Rendahnya kompetensi pengetahuan IPAS disebabkan karena minimnya minat belajar siswa dan suasana pembelajaran yang kurang interaktif. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif desain kuasi eksperimen, dengan rancangan *Nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design*. Populasi berjumlah 645 siswa. Jumlah sampel penelitian yaitu 64 siswa, diperoleh menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa tes objektif. Teknik analisis data dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Teknik pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 5,861 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,998. Sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yang berarti model SAVI berbantuan media permainan rakyat berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS siswa SD. Melalui penelitian ini, diharapkan guru mampu menerapkan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan model SAVI berbantuan permainan rakyat dalam menunjang proses pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: IPAS, Kompetensi Pengetahuan, Media Permainan Rakyat, Model SAVI.

Abstract

The low science competence knowledge of students is caused by the low of student interest to learning and the less interactive learning atmosphere. The purpose of this study is to analyze the Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) Learning model assisted by folk game media on the science competence of elementary school students. This type of research is a quasi-experimental quantitative design, with a "Nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design". The population is 645 students. The number of research samples is 64 using cluster random sampling technique. Data collection uses an instrument in the form of an objective test. Data analysis techniques with descriptive statistics and inferential statistics. The hypothesis testing technique uses the t-test. The results of data analysis obtained tcount of 5.861 while ttable of 1.998. So that tcount is greater than ttable, which means the SAVI model assisted by folk games media has a significant effect on increasing the competence of science knowledge of elementary students. Through this research, it is hoped that teachers will be able to apply innovative learning models using the SAVI model assisted by folk games in supporting the science learning process.

Keywords: IPAS, Knowledge Competence, Folk Games Media, SAVI Model.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan dampak yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Pendidikan yang bermutu mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, serta dapat beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi dan memberi manfaat bagi lingkungan sekitar (Ahmad, 2021; Daniati, 2022). Hal inilah yang menyebabkan mutu pendidikan merupakan salah satu tolak ukur dalam kemajuan suatu bangsa. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri yaitu melahirkan sumber daya manusia yang unggul, sehingga dapat berguna bagi bangsa dan negara (Hulukati & Rahmi, 2020; Prasetyono & Trisnawati, 2018). Dibutuhkan strategi yang optimal untuk

History:

Received : September 02, 2022

Revised : September 03, 2022

Accepted : October 13, 2022

Published : November 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Wadi, 2020; Rhamayanti, 2018). Dalam mewujudkannya maka seluruh aspek harus diperhatikan dan segera memperbaiki kekurangan yang ada. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu melalui penyempurnaan kurikulum. Kurikulum adalah salah satu komponen yang paling penting dalam sebuah sistem pendidikan (Reddy et al., 2020; I. G. A. A. Wulandari, 2020). Indonesia telah beberapa kali mengalami penyempurnaan kurikulum dari masa ke masa sebagai upaya perbaikan sistem pendidikan. Saat ini Indonesia telah menerapkan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya (Pavita & Nirmala, 2021). Penerapan kurikulum merdeka ini dilaksanakan secara bertahap dan disesuaikan dengan kesiapan setiap sekolah. Pengimplementasian awal kurikulum merdeka diterapkan pada jenjang kelas I dan IV di sekolah dasar (Baharuddin, 2021; Pavita & Nirmala, 2021). Penerapan kurikulum merdeka merupakan salah satu upaya pemulihan pendidikan Indonesia untuk menghadapi *learning loss* dan *learning gap* akibat pandemi covid-19. Kurikulum merdeka berusaha untuk memberikan kebebasan kepada setiap guru dalam menggunakan berbagai perangkat ajar dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Selain itu mengarahkan siswa untuk merasakan merdeka berpikir, berinovasi, mandiri serta kreatif sehingga belajar menjadi menyenangkan (Baharuddin, 2021; Rajagukguk et al., 2022; Serdyukov, 2017). Kurikulum ini menciptakan iklim belajar yang sesuai dengan kebutuhan sehingga kualitas pembelajaran diharapkan akan meningkat.

Kurikulum merdeka berfokus pada konten esensial sehingga materi pembelajaran menjadi lebih sederhana dan ringkas serta bermakna (Baharuddin, 2021; Pavita & Nirmala, 2021). Esensial dalam kurikulum merdeka ini menyebabkan beberapa unsur perubahan pada jenjang pendidikan sekolah dasar yaitu penggabungan muatan pembelajaran IPA dan IPS sehingga menjadi IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial). Tujuan dari adanya pembelajaran IPAS agar siswa lebih siap dalam menghadapi kegiatan pembelajaran secara terpisah pada jenjang pendidikan selanjutnya (Numertayasa et al., 2022; N. A. Sari & Yuniastuti, 2018). Pembelajaran IPAS juga memiliki tujuan agar siswa sadar sebagai makhluk sosial yang tidak hanya membutuhkan orang lain tetapi juga harus tergantung pada alam. Siswa yang tertarik belajar IPAS akan menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi. Siswa yang memahami pembelajaran IPAS dengan baik akan dapat menyelesaikan segala permasalahan dengan solusi yang tepat (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022; Sudarto et al., 2021). Pembelajaran IPAS juga akan membiasakan siswa dalam meningkatkan sikap ilmiah.

Namun masalah yang terjadi saat ini yaitu kurangnya termotivasinya siswa dalam belajar. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang memiliki sikap ilmiah (Subiantoro et al., 2020; Widani et al., 2019). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata khususnya pada pelajaran pengetahuan alam (Agustiana et al., 2020; Saputra & Putra, 2021). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Barat ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, nilai pengetahuan IPAS siswa belum mencapai kategori baik. Hasil analisis data ditemukan bahwa 62,36% siswa masih berada pada kategori kurang berdasarkan skala penilaian acuan patokan (PAP) dan hanya 37,64% siswa yang memenuhi kategori cukup baik. Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor seperti model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang variatif. Guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang membuat siswa menjadi bosan. Selain itu guru juga menjadi pusat perhatian utama di kelas sehingga siswa terbiasa mendengarkan tanpa mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah. Kedua, yaitu guru belum mampu mengelola kegiatan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik, serta gaya belajar siswa. Hal ini menyebabkan siswa tidak terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran karena merasa kurang tertarik dan bosan. Permasalahan ketiga yaitu kurangnya media yang dapat mendukung

kegiatan pembelajaran siswa. Guru hanya menggunakan media gambar sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Permasalahan keempat yaitu masih kurangnya pengalaman belajar siswa yang bersentuhan langsung dengan lingkungan. Rekomendasi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Guru harus mampu berinovasi dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran IPAS yang optimal. Kegiatan pembelajaran sebaiknya juga dirancang sesuai dengan esensi dari kurikulum Merdeka yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai kebutuhan siswa (E. P. Astuti, 2022; Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengatasi masalah ini yaitu model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI). Ciri utama pembelajaran SAVI adalah melibatkan seluruh alat indera yang dimiliki oleh siswa. Selain itu pembelajaran SAVI juga mengedepankan kegiatan pembelajaran aktif dan melibatkan siswa secara penuh (Cemara & Sudana, 2019; Nainggolan et al., 2021). Kegiatan pembelajaran *Somatic* yaitu belajar dengan bergerak untuk mendemonstrasikan suatu media ataupun alat peraga. Kegiatan pembelajara *Auditory* yaitu kegiatan pembelajaran dengan cara mendengarkan ataupun mengungkapkan pendapat (Fitriyana et al., 2020; Hendrawan et al., 2018). Kegiatan pembelajaran *Visualization* yaitu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan indera penglihatan. Kegiatan pembelajaran *Intellectually* yaitu menggunakan pikiran dalam menemukan dan menyelesaikan masalah.

Kegiatan pembelajaran ini tentu akan membuat suasana belajar menjadi lebih aktif terutama jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai (N. M. M. A. Astuti et al., 2019; Nikmah et al., 2019). Media pembelajaran berupa permainan dapat digunakan dalam mengoptimalkan dan mempermudah guru dalam menerapkan model pembelajaran SAVI di kelas. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai bermain dan praktik secara langsung (Agustini et al., 2016; Kamil et al., 2020; Wiguna et al., 2020). Salah satu permainan yang dapat dipilih adalah permainan rakyat. Permainan rakyat dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kolaboratif, menyenangkan dan sekaligus mengembangkan pikiran kritis. Permainan rakyat juga dapat menanamkan karakter peduli siswa terhadap kearifan lokal sehingga sangat penting untuk diterapkan. Setelah siswa melakukan permainan tanpa sadar akan mendapatkan pengetahuan baru sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bermakna dan melekat dalam diri siswa (Bhaskara et al., 2017; Nurjannah et al., 2020). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif (Hendrawan et al., 2018; Sulaksana et al., 2018). Model pembelajaran SAVI juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fitriyana et al., 2020; Triwulandari et al., 2021). Model pembelajaran tentu perlu didukung oleh media dan strategi yang tepat. Didukung pula oleh penelitian lain, menyatakan bahwa penerapan permainan rakyat dalam proses pembelajaran dapat mengurangi rasa jenuh siswa dalam menerima proses pembelajaran dan bisa berinteraksi dengan teman sekaligus belajar (Licorish et al., 2018; Putri et al., 2020). Model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat dapat menjadi alternatif menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, tujuan penelitian ini adalah menganalisis model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat terhadap kompetensi pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPAS antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat dengan kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat. Secara umum, hasil dari penelitian ini memberikan manfaat bagi perkembangan dalam bidang pendidikan dan memperluas pengetahuan guru tentang model pembelajaran inovatif.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment* (eksperimen semu). Lokasi penelitian ini adalah di SD Gugus Kompyang Sujana, Kecamatan Denpasar Barat, Provinsi Bali. Gugus ini terdiri atas 8 sekolah yaitu: SD N 1 Padangsambian, SD N 2 Padangsambian, SD N 8 Padangsambian, SD N 9 Padangsambian, SD N 10 Padangsambian, SD N 12 Padangsambian, SD N 14 Padangsambian dan SD Tunas Daud. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Pre-test Post-test Control Group Design*. Dalam rancangan ini terdapat dua kelompok, diantaranya kelompok eksperimen (mendapat perlakuan) dan kelompok kontrol (tidak mendapat perlakuan). Perlakuan akan diberikan sebanyak 8 kali yaitu 1 kali *pre-test* dan 1 kali *post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar Barat pada tahun ajaran 2022/2023. Populasi penelitian ini terdiri atas 22 rombongan belajar dengan total keseluruhan siswa sebanyak 645 orang. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Berdasarkan hasil pengundian bersama ketua gugus, diperoleh kelompok eksperimen adalah kelas IV B SD N 14 Padangsambian berjumlah 33 siswa dan kelompok kontrol adalah kelas IV C SD N 8 Padangsambian berjumlah 31 siswa. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu tes. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa berupa skor (Agung, 2018). Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu tes objektif dalam bentuk pilihan ganda biasa meliputi 4 pilihan jawaban (a, b, c, d). Sebelum instrumen digunakan, maka terlebih dahulu dilakukan uji instrumen. Pertama, uji validitas isi menggunakan rumus Gregory yang diujikan dengan 2 ahli di bidang IPA. Kedua, uji validitas butir tes menggunakan rumus korelasi Product Moment. Hasil uji yang didapat adalah 30 butir soal dinyatakan valid dari 40 soal yang diujicobakan.

Uji reliabilitas perangkat tes menggunakan rumus Kuder Richardson (KR.20). Dari 30 soal yang dinyatakan valid, diperoleh $r_{1.1} = 0,93$ artinya bahwa instrumen pada penelitian ini tergolong reliabel dengan kriteria derajat reliabilitas sangat tinggi. Kemudian dilakukan uji tingkat kesukaran butir, diperoleh hasil bahwa terdapat 9 butir soal dengan kategori mudah, 16 butir soal dengan kategori sedang, dan 5 butir soal dengan kategori sukar dari 30 butir tes. Keempat, dilakukan uji daya beda untuk mengetahui kemampuan tes dalam membedakan antara peserta didik pandai dan kurang pandai yang artinya jika suatu tes diberikan kepada anak yang tergolong pandai akan lebih banyak dapat menjawab benar, sedangkan jika diberikan kepada anak yang tergolong kurang pandai akan lebih banyak menjawab salah. Dari 30 soal yang valid dan telah diuji daya beda, diperoleh 4 butir soal memiliki kriteria sangat baik, 15 butir soal memiliki kriteria baik, dan 11 butir soal memiliki kriteria cukup.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan serta menggambarkan data yang telah terkumpul. Analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian, guna mengetahui keberhasilan penelitian berdasarkan perlakuan yang telah diberikan, serta untuk menarik suatu kesimpulan. Sebelum melakukan uji hipotesis dengan uji-t, maka diperlukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang dibutuhkan sebelum melakukan analisis uji-t adalah analisis uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat terhadap kompetensi pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif

kuantitatif dari *pre-test* kelas eksperimen, didapatkan bahwa hasil perhitungan mean sebesar 15,91, median sebesar 15,64, modus sebesar 13,51, Standar Deviasi sebesar 3,81, dan Varians sebesar 14,52. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif kuantitatif dari *post-test* kelas eksperimen didapatkan mean sebesar 23,45, median sebesar 24,25, modus sebesar 25,90, Standar Deviasi sebesar 4,05, dan Varians sebesar 16,40. Adapun hasil analisis data deskriptif kuantitatif pada kelompok eksperimen disajikan pada [Tabel 1. Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen](#)

Tabel 1. Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen

No	Stastistik	Pre-test	Post-test
1	Mean	15,91	23,45
2	Median	15,64	24,25
3	Modus	13,51	25,90
4	Standar Deviasi	3,81	4,05
5	Varians	14,52	16,40

Berdasarkan hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelompok eksperimen yang disajikan pada [Tabel 1](#), menunjukkan bahwa pada *pre-test* eksperimen menampilkan nilai modus lebih kecil dibandingkan median dan median lebih kecil dibandingkan mean ($Mo < Me < M$), sehingga membentuk kurva juling positif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor *pre-test* kelompok eksperimen cenderung rendah. Selanjutnya adalah data *post-test* kelompok eksperimen yang menampilkan bahwa nilai modus lebih besar dibandingkan median dan median lebih besar dibandingkan mean ($Mo > Me > M$), sehingga membentuk kurva juling negatif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor *post-test* kelompok eksperimen cenderung tinggi.

Selanjutnya adalah hasil analisis data deskriptif kuantitatif dari *pre-test* kelas control yang memperoleh hasil perhitungan mean mean adalah 14,65, median sebesar 14,32 dan modus sebesar 13,18. Standar Deviasi dari kelompok kontrol adalah 4,29. Varians dari kelompok kontrol adalah 18,40. Analisis data deskriptif kuantitatif juga dilakukan pada skor *post-test* kelas control dan hasil yang didapatkan bahwa mean sebesar 18,20, median 18,05, dan modus sebesar 17,30. Standar Deviasi dari kelompok kontrol adalah 4,23. Varians dari kelompok kontrol adalah 17,90. Adapun hasil analisis data deskriptif kuantitatif pada kelompok kontrol disajikan pada [Tabel 2. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol](#)

Tabel 2. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol

No	Stastistik	Pre-Test	Post-test
1	Mean	14,65	18,20
2	Median	14,32	18,05
3	Modus	13,18	17,30
4	Standar Deviasi	4,29	4,23
5	Varians	18,40	17,90

Berdasarkan deskripsi data *Pre-test* dan *Post-test* kelompok kontrol yang disajikan pada [Tabel 2](#), menunjukkan bahwa pada *pre-test* kontrol menampilkan nilai modus lebih kecil dibandingkan median dan median lebih kecil dibandingkan mean ($Mo < Me < M$), sehingga membentuk kurva juling positif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor *post-test* kelompok eksperimen cenderung rendah. Selanjutnya adalah data *post-test* kelompok kontrol nilai modus lebih kecil dibandingkan median dan median lebih kecil

dibandingkan mean ($Mo < Me < M$), sehingga membentuk kurva juling positif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar skor post-test kelompok kontrol cenderung rendah.

Data yang telah dianalisis kemudian akan diuji normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil analisis data uji normalitas pada *pre-test* kelas eksperimen didapatkan hasil bahwa data berdistribusi normal dengan hasil $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, Adapun $\chi^2_{hitung} = 3,81$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis data *post-test* pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa data tersebut berdistribusi normal dengan hasil $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, Adapun $\chi^2_{hitung} = 5,06$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis data uji normalitas pada pretes kelas kontrol mengindikasikan data tersebut berdistribusi normal dengan hasil $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, Adapun $\chi^2_{hitung} = 5,72$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis data post-tes pada kelas kontrol mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal dengan hasil $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, Adapun $\chi^2_{hitung} = 1,41$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$ pada taraf signifikansi 5%. Analisis uji normalitas sebaran data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol disajikan ke dalam [Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data](#)

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

No	Kelompok Data	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
	Kompetensi Pengetahuan IPAS			
1	<i>Pre-Test</i> Eksperimen	3,81	11,070	Normal
2	<i>Pre-Test</i> Kontrol	5,72	11,070	Normal
3	<i>Post-Test</i> Eksperimen	5,06	11,070	Normal
4	<i>Post-Test</i> Kontrol	1,41	11,070	Normal

Hasil analisis berikutnya adalah data uji homogenitas pretest yaitu diperoleh F_{hitung} sebesar 1,267. Selanjutnya harga F_{hitung} tersebut dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Dengan df pembilang = $k-1 = 2 - 1 = 1$, df penyebut = $n-k = 64 - 2 = 62$, maka F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 3,996, sehingga dapat disimpulkan varians data hasil belajar IPAS kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen. Hasil analisis data uji homogenitas posttest yaitu harga F_{hitung} sebesar 1,091. Selanjutnya harga F_{hitung} tersebut dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Dengan df pembilang = $k-1 = 2 - 1 = 1$, df penyebut = $n-k = 64 - 2 = 62$, maka F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 3,996, sehingga dapat disimpulkan varians data hasil belajar IPAS kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen. Hasil analisis uji homogenitas varians *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada [Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians](#)

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians

No	Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	<i>Pre-Test</i> kelompok eksperimen dan control	1,267	3,996	Homogen
2	<i>Post-Test</i> kelompok eksperimen dan control	1,091	3,996	Homogen

Hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas sebaran data dan homogenitas varians diperoleh bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Sehingga dilanjutkan dengan menguji hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus polled varians. Sebelum melakukan analisis uji-t, maka dilakukan analisis gain skor dari data *pre-test* dan *post-test* kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelompok eksperimen dan kontrol. Ringkasan hasil uji hipotesis disajikan pada [Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji-t](#)

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji-t

Kelompok	Banyak subjek (n)	Rata-rata skor (\bar{X})	Varians (s^2)	Derajat kebebasan (dk)	t_{hitung}	t_{tabel} (t.s. 5%)
Eksperimen	33	0,55	0,04	62	5,862	1,998
Kontrol	31	0,30	0,03			

Berdasarkan hasil perhitungan Uji-t yang tersaji pada Tabel 5, didapatkan bahwa Nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dengan $db = 62$ ($n_1 + n_2 - 2$) adalah 1,998. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($5,862 > 1,998$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPAS antara kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat dengan kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat pada siswa kelas IV SD N Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Barat tahun ajaran 2022/2023.

Pembahasan

Hasil data kompetensi pengetahuan IPAS menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat dengan kelompok kontrol yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat. Dengan adanya perbedaan tersebut, menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat memberi pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Anggreni, I. G. A. S. et al., 2020; Nainggolan et al., 2021). Dalam kegiatan pembelajaran, siswa diminta berperan aktif dalam pembelajaran dengan melakukan beberapa kegiatan percobaan, mengamati, menyajikan dan mempresentasikan materi yang mereka peroleh, kemudian menyelesaikan permasalahan berdasarkan pengetahuan yang telah didapatkan. Kegiatan belajar berupa penyelesaian masalah tentu akan meningkatkan pengetahuan siswa. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa kegiatan belajar yang menuntut siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Jesionkowska & Wild, 2020; Kencanawati et al., 2020; Nainggolan et al., 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing, meliputi auditory, visual dan kinestetik. Hal ini berdampak pada kemampuan untuk memahami materi akan semakin meningkat (Noervadila et al., 2020; Nurlia et al., 2017). Proses pembelajaran yang juga melibatkan permainan tentu memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman materi (Perni, 2019; Swastrini et al., 2016). Siswa menjadi semangat dan belajar tanpa beban, ketika dilaksanakan dengan proses bermain. Siswa menjadi lebih akrab dengan teman-teman sekelasnya dan dapat berdiskusi untuk menyelesaikan suatu pertanyaan atau permasalahan. Penerapan pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat meliputi empat tahapan, diantaranya persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil. Pada tahap persiapan, minat dan motivasi siswa ditumbuhkan melalui pemberian sugesti positif. Guru mengajak siswa melakukan kegiatan seperti bernyanyi, tepuk semangat, memberi motivasi seperti pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang pola pikir siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa

pemberian sugesti positif dapat merangsang semangat siswa dalam belajar (Hendri et al., 2020; Juniari, 2021; S. Wulandari, 2020). Tahap kedua yakni penyampaian, guru menyampaikan materi dengan melibatkan keseluruhan panca indera siswa. Penyampaian materi diawali dengan proses tanya jawab untuk melatih kemampuan kognitif siswa dan membiasakan siswa untuk menyimak dan berpendapat. Kemudian, penyampaian dengan bantuan media gambar agar siswa dapat melatih kemampuan analisa dan pengamatan terhadap suatu fenomena. Penyampaian materi dengan menggunakan media akan membantu siswa untuk lebih focus (Mustakim, 2020; Susilawati et al., 2021; S. Wulandari, 2020). Temuan lain juga menyatakan bahwa penggunaan media akan membuat siswa lebih mudah belajar (Ardini et al., 2020; Nadori & Hoyi, 2020).

Tahap ketiga yakni pelatihan, siswa diajak mengintegrasikan dan menyerap seluruh ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman yang baru. Pengalaman yang dimaksud adalah proses bermain yang dilaksanakan pada tahap ini. Permainan dalam tahap ini merupakan kegiatan praktik yang menyenangkan (Agustini et al., 2016; Rohaeni, 2019; Susanti et al., 2022). Sesuai dengan pembelajaran Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pada *Student Centered*. Pada pembelajaran *student centered*, siswa dibiasakan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Dermawan et al., 2021; Kurniasih et al., 2020; Pertiwi et al., 2022). Pada tahap ini terlihat kelas lebih didominasi oleh siswa dan guru sebagai fasilitator. Tahap keempat yakni penampilan hasil, siswa mempresentasikan hasil pengamatan dan analisa yang telah dilakukan dalam permainan yang dilakukan. Pada tahap ini, juga dilakukan tindak lanjut oleh guru melalui pemberian evaluasi dan umpan balik.

Siswa sekolah dasar yang masih cenderung gemar bermain sangat cocok dibelajarkan dengan dimodifikasi bersama proses bermain. Dibuktikan dengan motivasi siswa yang meningkat selama mengikuti proses pembelajaran. Temuan sebelumnya juga menyatakan pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan jika guru mampu memodifikasi penggunaan model sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mendorong siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dan terampil mengorganisasikan peahamannya dalam suatu aktivitas (Anggreni et al., 2020; Steinmann et al., 2021). Terutama aktivitas permainan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kolaborasi siswa dengan teman sejawat (Cakra et al., 2016; Fika et al., 2020; R. K. Sari et al., 2021). Seluruh tahapan pada model pembelajaran SAVI memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan yang diperoleh dan memanfaatkan pikiran beserta seluruh alat inderanya dalam proses belajar (Cemara & Sudana, 2019; Lestari et al., 2020; Von Wangenheim et al., 2013). Hal tersebut yang menjadi faktor meningkatnya kompetensi pengetahuan IPAS melalui penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat.

Berbeda dengan pembelajaran pada kelompok kontrol yang cenderung interaksi satu arah. Fokus perhatian di kelas kontrol lebih berpusat pada guru dalam menyampaikan materi. Aktivitas belajar pada kelas kontrol cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dari awal pembelajaran hingga akhir siswa lebih banyak beraktivitas di dalam kelas khususnya pada bangku masing-masing. Kegiatan yang melibatkan fisik sangat minim ditemukan pada kelas kontrol. Kurangnya kegiatan yang melibatkan siswa untuk mempraktikkan materi yang telah diperoleh menyebabkan embelajaran kurang relevan. Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan beberapa penelitian terdahulu. Hasil penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa minat dan kompetensi pengetahuan sains siswa meningkat setelah dibelajarkan dengan model SAVI (Cemara & Sudana, 2019; Victorina & Sumarmin, 2020). Hasil penelitian lainnya menyatakan bahwa model SAVI dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan ilmiah siswa sekolah dasar (Dewi et al., 2019; Ismawanti, F. L. et al., 2022; Nugraha & Manggalastawa, 2021). Melalui paparan tahapan model pembelajaran SAVI berbasis permainan rakyat, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Sejalan dengan

pelitian lainnya yang mendapatkan hasil serupa bahwa siswa mampu terlibat secara aktif, dengan melibatkan keseluruhan indera dan pikiran dalam proses belajar (Kreswinnanda et al., 2022; Sulaksana et al., 2018). Temuan lain yang muncul pada penelitian ini adalah adanya peningkatan interaksi siswa dengan teman sejawat. Selain itu, melalui permainan rakyat siswa juga dapat mengenal dan menghargai budaya lokal. Akibat dampak pandemi Covid-19 yang menyebabkan anak belajar mandiri dari rumah dan lebih banyak menggunakan perangkat internet (Maria & Novianti, 2020; Mastura & Santaria, 2020). Melalui penelitian ini siswa lebih banyak diajak untuk belajar berkelompok dan melakukan aktivitas dunia nyata dalam bentuk permainan. Sehingga minat belajar siswa menjadi meningkat dan memperoleh pengalaman belajar yang interaktif. Hasil temuan ini menjadi hal baru, dikarenakan belum ada penelitian yang menggabungkan model pembelajaran SAVI dengan aktivitas permainan rakyat untuk meningkatkan minat belajar dan berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa. Implikasi penelitian ini yaitu model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat dapat membantu siswa dalam memahami dan lebih tertarik belajar IPAS. Melalui penelitian ini, diharapkan guru mampu menerapkan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan model SAVI berbantuan permainan rakyat dalam menunjang proses pembelajaran IPAS.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa nilai rata-rata kompetensi pengetahuan IPAS pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat. Hasil analisis data juga ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPAS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat. Disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan rakyat dapat berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS pada siswa sekolah dasar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Perangkat Pembelajaran (RPS dan SAP) IPA Model (OPPEMEI) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 309–323. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25190>.
- Agustini, Tomi, & Sudjana. (2016). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN KRIAN 3 Kabupaten Sidoarjo. *Pendidikan Jasmani*, 26(2). <https://doi.org/10.17977/pj.v26i2.7502>.
- Ahmad, D. N. (2021). Analysis of SAVI Learning Model with the Task of Observation of Video on Science Learning in Producing Analytical Thinking and Critical Thinking Abilities. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1), 121. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i1.543>.
- Andika Wadi, A. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Membangun Moral Bangsa Perspektif Al- Qur'an. *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman*, 10(2). <https://doi.org/10.36835/hjsk.v10i2.3455>.

- Anggreni, I. G. A. S., Wiarta, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran (SAVI) Berbasis (TIK) Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(1), 15–24. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i1.24357>.
- Anggreni, I. G. A. S., Wiarta, I. W., & Semara Putra, D. K. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran (SAVI) Berbasis (TIK) Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i1.24357>.
- Ardini, L., Iswara, U. S., & Retnani, E. D. (2020). Efektivitas Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid 19. *JKBM: Jurnal Konsep Bisnis Dan Manajemen*, 7(1), 72–81. <https://doi.org/10.31289/jkbm.v7i1.4333>.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *Jurnal Edukasia*, 3(3), 671–680. <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/177>.
- Astuti, N. M. M. A., Ardana, I. K., & Putra, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 319–328. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i3.19506>.
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195–205. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.591>.
- Bhaskara, S. G. A., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. A. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(2), 65. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i02.p01>.
- Cakra, G., Dantes, N., & Widiartini, K. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Sikap Sosial Dan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vi SD N 29 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2014. *Jurnal Penelitian Evaluasi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jpepi.v5i1.1579>.
- Cemara, G. A. G., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Bermuatan Peta Pikiran Terhadap Kreativitas dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 351–360. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.18895>.
- Daniati, H. (2022). School Administration With National Standards of Education to Improve the Quality of Education Indonesia. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3(2), 177–186. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.23>.
- Dermawan, D. D., Wardani, S., & Pranoto, Y. K. S. (2021). Pengembangan Instrumen Assesmen HOTS pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i3.21869>.
- Dewi, M. R. S., Murda, I. N., & Pudjawan, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas V di Gugus III Kecamatan Gianyar Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2017/2018. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 22–28. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i1.17022>.
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>.
- Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar.

- Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1667>.
- Hendrawan, G., Suarjana, M., & Arini, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbasis Mind Mapping Terhadap Motivasi Belajar IPS di SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(2), 20–30. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v6i1.12921>.
- Hendri, M., Pramudya, L., Ika, N., & Pratiwi, S. (2020). Analisis hubungan karakter semangat kebangsaan dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pembangunan Dan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.25209>.
- Hulukati, W., & Rahmi, M. (2020). Instrumen Evaluasi Karakter Mahasiswa Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.468>.
- Ismawanti, F. L., Nur, M., & Yuanita, L. (2022). The Effect of SAVI Learning Model on Students' Critical Thinking Skills. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 3(2), 239–247. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i2.208>.
- Jesionkowska, J., & Wild, F. (2020). Active Learning Augmented Reality for STEAM Education—A Case Study. *Education Sciences*, 10(8), 1–15. <https://doi.org/10.3390/educsci10080198>.
- Juniari, I. G. A. O. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>.
- Kamil, P. A., Utaya, S., & Utomo, D. H. (2020). Improving disaster knowledge within high school students through geographic literacy. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 43, 101411. <https://doi.org/10.1016/j.ijdr.2019.101411>.
- Kencanawati, S. A. M. M., Sariyasa, S., & Hartawan, I. G. N. Y. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 13–23. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i1.33006>.
- Kreswinnanda, D., Suryawan, A., & Mardiana, T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Triorama Ekosistem Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 14(1), 57–68. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7114>.
- Kurniasih, P. D., Nugroho, A., & Hermianto, S. (2020). Peningkatan Higher Order Thinking Skill (HOTS) dan Kerjasama Antar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Kokami di Kelas IV SD Negeri Dukuhwaluh. *Attadib Journal of Elementary Education*, 4(1). <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.627>.
- Lestari, N. M. D. D., Wiyasa, I. K. N., & Manuaba, I. B. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 143–158. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28969>.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1966>.
- Mastura, M., & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa (The Impact of the Covid-19 Pandemic on the Teaching Process for Teachers and Students). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.293>.

- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>.
- Nadori, S., & Hoyi, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Software Aurora 3D Materi Pengukuran. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(3), 78–82. <https://doi.org/10.37251/jee.v1i3.138>.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1235>.
- Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 264. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17920>.
- Noervadila, Irma, & Misriyati. (2020). Pengaruh Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X Ips Semester Genap Di Ma Fathus Salafi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.582>.
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>.
- Numertayasa, I. W., Astuti, N. P. E., Suardana, I. P. O., & Pradnyana, P. B. (2022). Workshop Review dan Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 3 Selemadeg Timur. *Madaniya*, 3(3). <https://doi.org/10.53696/27214834.236>.
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>.
- Nurlia, N., Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328. <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>.
- Pavita, M. D. A., & Nirmala, D. N. (2021). Merdeka Belajar In Pandemic: Using Quizizz Game Based Learning To Improve Students' Vocabulary Mastery. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 5(1). <https://doi.org/10.30743/ll.v5i1.3842>.
- Perni, N. N. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Bahasa Bali. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 142–149. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17380>.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3780%0A>.
- Prasetyono, R. N., & Trisnawati, E. (2018). Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis Empat Pilar Pendidikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 162–173. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.679>.
- Putri, I. P. S., Dantes, N., & Suranata, K. (2020). Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 186–196. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25137>.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.

- Rajagukguk, H., Nababan, J., & Situmeang, L. (2022). Enhancing students' learning creativities through the application of literacy learning model in the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) curriculum program. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 7(2). <https://doi.org/10.33369/joall.v7i2.22879>.
- Reddy, S., Obremsky, A., Hochman, M., Schaff, P., & Harlan, G. (2020). The impact of a new curriculum on medical students' interest in and knowledge of health systems science. *Healthcare*, 8(2). <https://doi.org/10.1016/j.hjdsi.2020.100409>.
- Rhamayanti, Y. (2018). Pentingnya Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Praktek Pengalaman Lapangan (Ppl) Prodi Pendidikan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengajaran MIPA*, 3(1), 2598–2400. <https://doi.org/10.31604/eksakta.v3i1.65-72>.
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>.
- Rohaeni, E. (2019). Penerapan Metode Bermain Balok Dalam Mengembangkan Nilai Kognitif Anak Usia Dini Pada Paud Nuansa Kota Bandung. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1). <https://doi.org/10.22460/empowerment.v3i2p181-197.584>.
- Saputra, I. M. P., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck pada Muatan IPA Kelas IV. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 88. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32085>.
- Sari, N. A., & Yuniastuti, Y. (2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>.
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it? *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4–33. <https://doi.org/10.1108/JRIT-10-2016-0007>.
- Steinmann, I., Strietholt, R., & Braeken, J. (2021). A constrained factor mixture analysis model for consistent and inconsistent respondents to mixed-worded scales. *Psychological Methods Advance Online Publication*. <https://doi.org/10.1037/met0000392>.
- Subiantoro, C., Putra, D. S., & Zain, M. S. (2020). Identifikasi Sikap: Ketertarikan Meluangkan Waktu Belajar Fisika, Normalitas Ilmuwan, Adopsi Sikap Ilmiah (Attitude Identification: Interest in Spending Time Studying Physics, Scientist Normality, Adoption of Scientific Attitudes). *SEJ (Science Education Journal)*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.21070/sej.v3i2.2701>.
- Sudarto, S., Hafid, A., & Amran, M. (2021). Analisis Implementasi Program Merdeka Belajar di SDN 24 Macanang dalam Kaitannya dengan Pembelajaran IPA/TemaIPA. *Proceeding of National Seminar*, 2.
- Sulaksana, Y. T., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visualization Intellectually) Berbantuan LKS terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(3), 180–188. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i3.19346>.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan Tradisional: Upaya Pewarisan Budaya dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 40–51. <https://www.jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/JPGSD/article/view/1063/690>.

- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>.
- Swastrini, Antara, P. A., & Tirtayani, L. A. (2016). Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 di TK Widya Sesana Sangsit. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7764>.
- Triwulandari, R., Pratama, D. P., & Andiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Somatis, Auditori, Visual, Intelektual (SAVI) pada Muatan Bahasa Indonesia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 340. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.39407>.
- Victorina, A., & Sumarmin, R. (2020). The Effect Of Somatic, Auditory, Visual, Intellectual and Learning Style Towards Students Knowledge Competency in Junior High School (SMPN 1) Koto Baru Dharmasraya District. *International Conference on Biology, Sciences and Education (ICoBioSE 2019)*, 167–170. <https://doi.org/10.2991/absr.k.200807.035>.
- Von Wangenheim, C. G., Savi, R., & Borgatto, A. F. (2013). SCRUMIA—An educational game for teaching SCRUM in computing courses. *Journal of Systems and Software*, 86(10), 2675–2687. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2013.05.030>.
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15–21. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun (The Relationship between Online Game Addiction and Learning Motivation in Children aged 10-12 Years). *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>.
- Wulandari, I. G. A. A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422–430. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>.