

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *VISUALIZATION AUDITORY
KINESTHETIC* (VAK) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD
NEGERI 3 METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

**DEVITA SARI
NPM 2013053125**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *VISUALIZATION AUDITORY KINESTHETIC* (VAK) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 3 METRO PUSAT

Oleh

DEVITA SARI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment design*) dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas VA dan VB yang berjumlah 37 orang peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh yaitu pengambilan sampel menggunakan semua anggota populasi. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data yang digunakan adalah rumus regresi linear sederhana dan menunjukkan hasil nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7,763 > 4,41$) sehingga disimpulkan terdapat pengaruh mode pembelajaran *visualization auditory kinesthetic* berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

Kata Kunci : hasil belajar IPS, media interaktif, model pembelajaran *visualization auditory kinesthetic*

ABSTRACT

THE EFFECT OF VISUALIZATION AUDITORY KINESTHETIC (VAK) LEARNING MODEL ASSISTED BY INTERACTIVE MEDIA ON SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE SD NEGERI 3 METRO PUSAT

By

DEVITA SARI

The problem in this study is the low social studies learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 3 Metro Pusat. This study aims to determine the effect of Visualization Auditory Kinesthetic learning model assisted by interactive media on social studies learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 3 Metro Pusat. The method in this research is a quasi experiment design with a research design of non equivalent control group design. The population of this study were all students of class VA and VB which amounted to 37 students. Determination of the research sample using saturated sampling technique, namely sampling using all members of the population. Data collection techniques in this study used test and non-test techniques. The data analysis used is a simple linear regression formula and shows the results of the $F_{hitung} > F_{tabel}$ value ($7.763 > 4.41$) so it is concluded that there is an effect of visualization auditory kinesthetic learning mode assisted by interactive media on the social studies learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 3 Metro Pusat.

Keywords: interactive media, social studies learning outcomes, visualization auditory kinesthetic learning model

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *VISUALIZATION AUDITORY
KINESTHETIC* (VAK) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD
NEGERI 3 METRO PUSAT**

Oleh

DEVITA SARI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
VISUALIZATION AUDITORY KINESTHETIC
(VAK) BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD
NEGERI 3 METRO PUSAT**

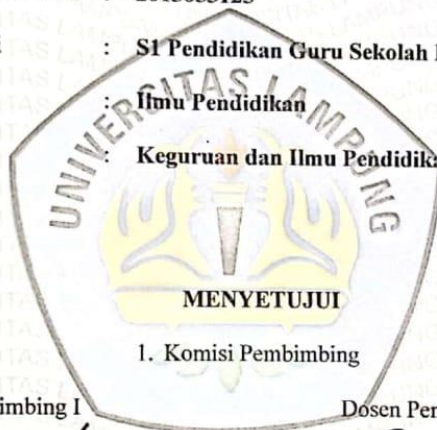
Nama Mahasiswa : **Devita Sari**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053125**

Program Studi : **SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Darsono, M.Pd.
NIK 232109541016101

Muhisom, M.Pd.I.
NIK 231502850709101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Darsono, M.Pd.

Sekretaris : Muhisom, M.Pd.I.

Penguji Utama Drs. Supriyadi, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
1951230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 Mei 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devita Suri
NPM : 20103053125
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat." tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 25 Maret 2024
Yang membuat pernyataan



Devita Sari
NPM 2013053125

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Devita Sari dilahirkan di Kalianda, pada tanggal 21 Juni 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Hariyadi dan Ibu Neti Aida.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Sri Pendowo lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 1 Ketapang lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Kalianda lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Jukuh Kemuning Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan pada tahun 2023 periode 1. Peneliti juga melakukan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SD Negeri 1 Jukuh Kemuning pada tahun 2023. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah menjadi bagian organisasi internal seperti Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP).

MOTTO

“Tetap melangkah maju, tidak perlu langkah yang besar, cukup dengan langkah kecil. Ini akan jauh lebih berarti dibanding melangkah mundur atau diam di tempat”

(Ria SW)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah Rabbil Alamin dengan ridha Allah pada akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan ketulusan dan kerendahan hati kupersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta kasihku kepada:

Kedua orang tua tercinta

Ayahanda Hariyadi dan Ibunda Neti Aida, orang hebat yang selalu menjadi penyemangatku sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Terima kasih sudah memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan yang tiada hentinya mendoakan kebaikan untuk kesuksesan anaknya. Semoga Ayah dan Ibu selalu diberikan kesehatan agar selalu dapat berada disisiku menemani setiap perjalanan dan pencapaian hidupku.

Yang terkasih Adikku satu-satunya

Nafisyah Yagtias, terima kasih sudah menjadi orang yang selalu mendukung setiap langkahku dan menjadi pendengar terbaikku sampai saat ini. Tumbuhlah menjadi versi yang lebih hebat dari kakakmu.

Serta tak lupa dipersembahkan kepada diri sendiri,

Devita Sari, terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin walaupun berbagai tekanan diluar keadaan, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan. Berbahagialah selalu dimanapun berada dan apapun itu mari selalu merayakan diri sendiri.

Almamater Universitas Lampung Tercinta

SANWACANA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan segala bentuk kerendahan hati, penantian panjang dan perjuangan yang selalu dihiasi dengan pasang surutnya sebuah semangat demi sebuah harapan dan tanggung jawab untuk mengemban amanah dari orang-orang yang selalu merindukan keberhasilanku, maka tidak ada kata yang pantas yang patut peneliti ucapkan kecuali ucapan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat” yang peneliti selesaikan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Dengan segenap kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeila Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang telah membantu memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung yang

berkontribusi yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Dr. Darsono, M.Pd., Dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberikan bimbingan, saran, dan arahan serta memberikan motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Muhsom, M.Pd.I., Dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen pembahas yang telah membimbing dan memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan dan motivasi-motivasi yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
10. Nunik Mindarwati, S.Pd. Kepala SD Negeri 3 Metro Pusat yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
11. Rokhalia, S.Pd., Diah Mardiah, S.Pd. selaku wali kelas V A dan V B yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SD Negeri 3 Metro Pusat.
12. Peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian.
13. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun material.
14. Teman-teman terbaik Ocha, Novita, Tiara, Kiki, Lenik. Terimakasih banyak telah menjadi teman sekaligus saudara untuk peneliti, terimakasih atas waktu yang diberikan dari masa putih abu-abu hingga detik ini.

15. Teman seperjuangan Anggun, Wadaya, Mauli, Ica, Vira, Bella, Dellis, Delnow, Miptah, Arum, Febi, Nanda, Wildah, Tari, dan Lidya. Terima kasih sudah mewarnai masa-masa perkuliahan dan selalu memberikan bantuannya serta dukungan kepada peneliti untuk terus semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Teman seperjuangan saat KKN Repa dan Winda yang selalu menghibur dengan tingkahnya yang membingungkan, yang murah hati, dan gemar membantu.
17. Rekan-rekan PGSD angkatan 2020 terkhusus kelas C yang saling memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 25 Maret 2024



Devita Sari
2013053125

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.2 Hasil Belajar dan Faktor-Faktor Pengaruh Hasil Belajar	18
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Visualization Auditory Kinesthetic</i> (VAK) .	20
2.1.4 Media Interaktif.....	23
2.1.5 Pembelajaran Tematik	27
2.1.6 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	32
2.2 Penelitian yang Relevan.....	37
2.3 Kerangka Pikir	40
2.4 Hipotesis Penelitian	42
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	43
3.1.1 Jenis Penelitian	43
3.1.2 Desain Penelitian	43
3.2 <i>Setting</i> Penelitian	44
3.2.1 Tempat Penelitian	44
3.2.2 Waktu Penelitian.....	44
3.2.3 Subjek Penelitian	44

3.3	Prosedur Penelitian	44
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	46
3.4.1	Populasi Penelitian	46
3.4.2	Sampel Penelitian	46
3.5	Variabel Penelitian, Definisi Konseptual, dan Definisi Operasional	47
3.5.1	Variabel Penelitian	47
3.5.2	Definisi Konseptual	48
3.5.3	Definisi Operasional	48
3.6	Teknik Pengumpulan Data	51
3.7	Instrumen Penelitian	52
3.7.1	Jenis Instrumen	52
3.7.2	Uji Coba Instrumen Penelitian	55
3.7.3	Uji Prasyarat Instrumen	56
3.8	Teknik Analisis Data	62
3.8.1	Analisis Data Hasil Belajar	62
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis Data	65
3.8.3	Uji Hipotesis	66
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1.	Pelaksanaan penelitian	67
4.1.1	Persiapan penelitian	67
4.1.2	Uji coba instrumen penelitian	67
4.1.3	Pelaksanaan penelitian	68
4.2.	Hasil Penelitian	68
4.3.	Analisis Data Penelitian	69
4.4.	Hasil Uji Persyarat Analisis Data	76
4.5	Uji Hipotesis	78
4.6	Pembahasan	79
4.7	Keterbatasan Penelitian	82
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	84
	DAFTAR PUSTAKA	86
	LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil Ujian Tengah Semester (UTS) tematik muatan IPS semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat	4
2. Data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2023/2024	46
3. Kisi-kisi instrumen tes	53
4. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan Model VAK	53
5. Rubrik penilaian aktivitas belajar	54
6. Klasifikasi validitas	57
7. Hasil analisis validitas butir soal	57
8. Kriteria tingkat reliabilitas	59
9. Rangkuman uji reliabilitas	59
10. Klasifikasi daya beda soal	60
11. Hasil analisis daya pembeda soal	60
12. Klasifikasi taraf kesukaran soal	61
13. Hasil analisis taraf kesukaran butir soal	62
14. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal	63
15. Interpretasi aktivitas pembelajaran VAK	64
16. Jadwal dan kegiatan penelitian	68
17. Deskripsi hasil penelitian	69
18. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	70
19. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	72
20. Nilai <i>N-gain</i> kelas eksperimen dan kontrol	73
21. Rekapitulasi aktivitas belajar peserta didik	74
22. Data observasi keterlaksanaan model VAK	75
23. Rekapitulasi hasil uji normalitas.....	77

24. Rekapitulasi hasil uji homogenitas	77
25. Rekapitulasi hasil uji regresi linier sederhana	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir	42
2. Desain penelitian	44
3. Diagram distribusi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	72
4. Diagram distribusi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	73
5. Diagram perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	75
6. Diagram Keterlaksanaan model VAK	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	94
2. Surat izin balasan penelitian pendahuluan	95
3. Lembar validasi instrumen soal	96
4. Lembar validasi RPP	101
5. Surat izin uji coba instrumen	102
6. Surat balasan izin uji coba instrumen	103
7. Surat izin penelitian.....	104
8. Surat balasan izin penelitian.....	105
9. Pedoman wawancara	107
10. RPP kelas eksperimen	109
11. RPP kelas kontrol	116
12. Lembar tes diagnostik gaya belajar peserta didik	121
13. Lembar kerja peserta didik	123
14. Lembar uji coba instrumen tes	131
15. Lembar soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	139
16. Lembar jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	145
17. Lembar jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	147
18. Perhitungan uji validitas	150
19. Perhitungan uji reliabilitas	151
20. Perhitungan daya beda soal	152
21. Perhitungan taraf kesukaran soal	153
22. Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	155
23. Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	156

24. Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen	157
25. Nilai <i>N-Gain</i> kelas kontrol	158
26. Lembar penilaian observasi aktivitas belajar peserta didik	159
27. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar peserta didik	161
28. Perhitungan uji normalitas	162
29. Uji homogenitas	168
30. Uji hipotesis	170
31. Nilai-nilai <i>r product moment</i>	174
32. Tabel nilai-nilai <i>chi kuadrat</i>	175
33. Tabel distribusi F	176
34. Dokumentasi Penelitian pendahuluan	179
35. Dokumentasi Uji coba instrumen	180
36. Dokumentasi penelitian kelas eksperimen	181
37. Dokumentasi penelitian kelas kontrol	183

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas di suatu negara. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat, dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, cerdas, serta memiliki keterampilan. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadikan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang tersebut terlihat jelas bahwa pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Untuk itu, mutu pendidikan harus ditingkatkan agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang produktif, inovatif, kreatif, bertanggung jawab dan dapat berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu mata pelajaran yang berperan sebagai wadah untuk mencapai fungsi dan tujuan Pendidikan nasional adalah Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS. Mata Pelajaran IPS masuk ke dalam kurikulum sekolah yang mempunyai kaitan sangat erat dengan peran manusia di Masyarakat. Secara konseptual IPS erat hubungannya dengan studi sosial dan ilmu sosial. Susanto (2016) menyatakan bahwa hakikat IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Pembelajaran IPS mempunyai peran penting dalam membentuk karakter peserta didik dikarenakan pembelajaran IPS memuat pembelajaran yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa dan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang bertujuan menjadikan peserta didik mengembangkan potensi agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Secara umum pembelajaran IPS bukan hanya sekedar menghafal atau mengembangkan kemampuan intelektual, tetapi pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan setiap aspek baik kemampuan kognitif, sikap, emosi, kebiasaan dan lainnya sehingga peserta didik dapat memahami dunia sekitar mereka dan menjadi warga negara yang terampil dan berpengetahuan. Oleh karena itu seorang pendidik harus selalu kreatif dan inovasi dalam mengadakan variasi-variasi model, metode, serta media pembelajaran yang menarik yang disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik agar pembelajaran yang dirancang akan lebih efektif dan hasil belajar akan lebih optimal.

Namun kenyataannya apa yang ingin dicapai dari pembelajaran IPS jauh dari hal yang diharapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya di sekolah dasar, terindikasi bahwa proses pembelajaran yang dikembangkan

oleh pendidik cenderung membosankan pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Hal ini dibuktikan pada fakta yang ditemukan peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan ditemukan bahwa pendidik belum melaksanakan pembelajaran inovatif, pendidik mengungkapkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*) dengan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa mengkombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya. Ahmed (2013) menuturkan dalam pembelajaran *teacher centered*, peserta didik menjadi pembelajar yang pasif, atau hanya menjadi penerima ilmu dan pengetahuan saja. Peserta didik tidak memiliki kontrol atas pembelajaran yang mereka lakukan.

Esensi pembelajaran bukan menekankan pada aktivitas pendidik melainkan aktivitas peserta didik yang melibatkan semua komponen indra untuk mentransformasikan pengetahuan dari berbagai sumber sehingga hasil belajar lebih optimal. Faktanya banyak kegagalan peserta didik dalam menerima informasi disebabkan ketidaksesuaian gaya mengajar pendidik dengan gaya belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasution (2013) yang mengatakan bahwa setiap metode mengajar tergantung pada cara atau gaya peserta didik belajar, pribadi, dan kesanggupannya. Peserta didik pada umumnya belajar melalui visual (apa yang dapat dilihat atau diamati), auditory (apa yang dapat didengar), dan kinestetik (apa yang dapat digerakkan atau dilakukan). Pembelajaran dengan pendekatan *teacher centered* dan dengan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang berfokus untuk proses transfer ilmu saja sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dalam hal ini berarti hanya mendengar, menghafal, mencatat dan menjawab saja tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah. Dengan demikian pendidik hanya dominan menggunakan gaya belajar auditory kurang melibatkan kedua modalitas gaya belajar lainnya. Permasalahan pembelajaran tersebut akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Faktor lain yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar yaitu belum optimalnya peran pendidik sebagai fasilitator dalam menggunakan media pembelajaran. Pendidik mengungkapkan hanya memanfaatkan buku tema sebagai alat bantu belajar sehingga peserta didik kesulitan memahami materi IPS yang abstrak tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Kurangnya inovasi dapat menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPS peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari tabel data hasil Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Tematik muatan IPS semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan				Jumlah (%)
		Tuntas (≥ 70)		Belum Tuntas (< 70)		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
V A	20	5	25%	15	75%	100%
V B	17	11	64,71%	6	35,29%	100%
Jumlah	37	16	44,86%	21	55,14%	100%

(Sumber: Dokumentasi wali kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat)

Berkaitan dengan hasil UTS mata pelajaran IPS semester ganjil pada Tabel 1, jumlah keseluruhan peserta didik kelas V sebanyak 37 orang dari dua kelas yang terdiri dari kelas V A dan V B dengan capaian KKM yang ditetapkan untuk nilai IPS yaitu 70. Diketahui bahwa hanya sebanyak 16 orang peserta didik dengan persentase 44,86% yang memenuhi KKM, sedangkan yang belum tuntas 21 orang peserta didik dengan persentase 55,14%. Berdasarkan jumlah persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tuntas.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya sebuah upaya sebagai solusi alternatif dari permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*) disertai penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang

yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK).

Model pembelajaran VAK dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Menurut DePorter (2014) model pembelajaran VAK memfokuskan pembelajaran pada pemberian pengalaman belajar secara langsung (*direct experience*) dan menyenangkan. Pengalaman belajar secara langsung seperti belajar dengan melihat (*visual*), belajar dengan mendengarkan (*auditory*), dan belajar dengan gerak dan praktik (*kinesthetic*). Model pembelajaran ini akan mengajak peserta didik untuk belajar materi IPS yang sifatnya abstrak, dengan cara visual dengan belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Auditori belajar dengan mendengarkan, menyimak, berbicara, memberikan pendapat, gagasan, menanggapi dan berargumentasi. Kinestetik belajar dengan bergerak dan berbuat.

Model pembelajaran VAK menekankan pada pembelajaran dengan gaya belajar multisensorik dimana pendidik tidak hanya mendorong peserta didik untuk menggunakan satu modalitas saja, namun berusaha mengombinasikan semua modalitas tersebut untuk memberikan kemampuan yang lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing peserta didik. Menurut Wiedarti (2018) dengan menyediakan proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena gaya mengajar pendidik disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, dengan kesesuaian antara gaya mengajar pendidik dengan gaya belajar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara komprehensif, meningkatkan motivasi dan dapat memunculkan sikap positif terhadap materi ajar yang dipelajari. Hal ini didukung pula berdasarkan hasil temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan Mustari, dkk (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar

peserta didik saat menggunakan model pembelajaran VAK meningkat dimulai dari siklus 1 (58,82%) dan siklus II mencapai (94,12%).

Kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran VAK akan lebih optimal apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Destini & Khairani (2022) yang menyatakan bahwa selain model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik juga dapat dilakukan melalui media pembelajaran, pembelajaran dirancang secara menarik dengan menggunakan media pembelajaran supaya peserta didik tidak bosan dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Terdapat banyak sekali media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan pendidik salah satu yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis interaktif. Menurut Surjono (2017) mengemukakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan media interaktif menyajikan media pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Media interaktif sesuai dipadukan dengan model pembelajaran VAK karena penggunaan media interaktif dapat memperjelas bagian-bagian gaya belajar peserta didik yaitu visual peneliti menyajikan sebuah gambar-gambar yang sesuai dengan materi, audio berbentuk rekaman suara, dan kinestetik kegiatan yang menuntut gerak. Menurut Pasambo dan Radia (2022) Penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif yang disajikan secara menarik memiliki potensi yang cukup besar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengkaji masalah tersebut melalui penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*)
2. Minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Belum mengoptimalkan tiga gaya belajar yaitu visual, auditori dan kinestetik dalam kegiatan pembelajaran.
4. Pendidik belum maksimal dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi pada saat proses pembelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik pembelajaran tematik muatan IPS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada.

1. Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan Media Interaktif (X)
2. Hasil belajar IPS (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat Pengaruh pada Penggunaan Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan peserta didik dalam mengatasi kurang optimalnya hasil belajar. Penggunaan model model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan Media Interaktif ini memperhatikan dan memenuhi semua jenis gaya belajar pada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1.6.2.1 Peserta Didik

Dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik karena model dan pembelajaran ini mampu menjangkau setiap gaya belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

1.6.2.2 Pendidik

Meningkatkan *profesionalisme* pendidik dalam mengembangkan kualitas pembelajaran di kelas dan sebagai referensi pendidik dalam mendesain dan mengembangkan model serta media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan serta memperluas wawasan dan pengetahuan pendidik untuk mengoptimalkan hasil belajar tematik peserta didik.

1.6.2.3 Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas dan standar pendidikan di sekolah melalui penerapan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif.

1.6.2.4 Peneliti lain

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model pembelajaran visualization auditory kinesthetic berbantuan media interaktif dalam pembelajaran yang berbeda.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah bagian penting dari kehidupan manusia.

Belajar adalah proses yang dialami setiap individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga akan menimbulkan perubahan tingkah laku dalam berpikir dan bertindak. Menurut Hamalik (2013) belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Makki (2019) yang mendefinisikan belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik. Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto (2014) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut dapat berbentuk keterampilan, sikap, dan pengetahuan.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Belajar memiliki sebuah tujuan yang harus dicapai. Dengan adanya tujuan maka pembelajaran akan terarah. Tujuan utama kegiatan belajar menurut Djameludin dan Wardana (2019) adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan. Sejalan dengan itu, menurut Akhiruddin, dkk (2020) tujuan pembelajaran adalah mengubah perilaku dan tindakan yang ditandai kemampuan, keterampilan, kecakapan dan sikap untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Tujuan belajar adalah hal yang sangat penting dalam proses belajar terutama pada perencanaan, penerapan dan evaluasi. Tujuan menjadi pedoman dan sasaran yang akan dicapai, dengan demikian proses pembelajaran akan lebih terarah. Menurut Sardiman (2016) menyatakan bahwa ada tiga jenis tujuan belajar, yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta membangun karakter.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan manusia yang bertujuan mengadakan perubahan pada diri seseorang untuk menjadi lebih baik.

2.1.1.3 Teori Belajar

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar. Teori belajar merupakan salah satu elemen penting yang harus dipahami pendidik. Dengan

penerapan teori belajar yang sesuai, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan memotivasi peserta didik. Terdapat berbagai teori belajar, di antaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivistik, dan teori belajar kognitif.

1) Teori belajar behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Yaumi (2013) menyatakan bahwa menurut kaum behavioris, belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati sebagai hasil dari hubungan timbal balik antara pendidik sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai respons terhadap stimulus tersebut. Menurut Zulhammi (2015) seseorang dianggap telah belajar jika mereka dapat menunjukkan perubahan dalam perilaku mereka. Belajar adalah perubahan yang dialami peserta didik dalam kemampuan mereka untuk bertindak dengan cara baru sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons.

Teori belajar behavioristik berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) teori belajar behavioristik merupakan teori perkembangan perilaku yang dapat diukur, diamati, dan dihasilkan oleh respon peserta didik terhadap rangsangan. Respon terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif tentang keadaan perilaku yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori yang berorientasi pada perubahan tingkah laku yang terbentuk dari proses

interaksi stimulus dan respon dalam proses kegiatan pembelajaran.

2) Teori belajar konstruktivistik

Seseorang yang belajar itu berarti membentuk pengertian/pengetahuan secara aktif tidak hanya menerima dari pendidik dan terus menerus. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan yang benar-benar aktif dimana peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, mencari makna sendiri, menjelaskan apa yang telah dipelajarinya dan menghubungkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Sejalan dengan itu menurut Suparlan (2019) Konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran aktif di mana peserta didik belajar secara mandiri, menemukan makna dari apa yang mereka pelajari, dan menyelesaikan ide-ide baru melalui konsep berpikir yang telah mereka miliki sebelumnya.

Teori belajar konstruktivistik ini menekankan pada partisipasi peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Menurut Mustafa dan Roesdiyanto (2021) Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang buat oleh Pendidik.

Berdasarkan paparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivistik merupakan proses pembentukan pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dan menghubungkan pengetahuan yang

baru. Penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme karena teori belajar ini memberikan kebebasan belajar bagi peserta didik secara aktif untuk membangun sendiri pengetahuannya atas rancangan model pembelajaran yang buat oleh pendidik.

3) Teori Belajar Kognitif

Dalam teori belajar kognitif lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Menurut Yaumi (2013) dalam teori ini membahas proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi dan skemata. Pendapat lain menurut Wisman (2020) belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh individu. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan dan lain sebagainya. Aliran kognitivisme lebih mengutamakan aspek berpikir (*thinking*) dan mental yang berkaitan dengannya, misalnya ingatan (*memory*).

Teori belajar ini mengacu pada tahapan kemampuan peserta didik dalam mendapatkan makna dan pengetahuan. Piaget dalam Yuberti (2014) mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui peserta didik. Dalam konteks ini terdapat empat tahap yaitu tahap sensorimotor (anak usia 1,5 – 2 tahun), tahap praoperasional (2-8 tahun) dan tahap operasional konkrit (usia 7/8 tahun sampai 12/14 tahun) dan tahap operasional formal (14 tahun atau lebih).

Berdasarkan paparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori kognitif menekankan belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih mengutamakan proses belajar dibandingkan dengan hasil yang dicapai.

2.1.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Aqib (2016) menjelaskan pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan pendidik untuk mewujudkan proses belajar berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan proses memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, memperoleh keterampilan dan karakter, serta membentuk sikap dan keyakinan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Sedangkan menurut Zusnaini (2013) pembelajaran dapat diartikan sebagai pengorganisasian atau pengaturan atau penciptaan kondisi lingkungan sebaik-baiknya yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran terhadap peserta didik. Terdapat dua komponen dalam belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan, yaitu antara pendidik dan peserta didik yang saling berinteraksi. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan

belajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik yang di desain agar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2.1.1.5 Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah suatu kumpulan sistem yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain dan tidak dapat terpisahkan tetapi harus berfungsi secara teratur.

Menurut Pane, darsopang, (2017) Komponen pembelajaran adalah seluruh aspek yang saling membutuhkan.

Pembelajaran tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya komponen pembelajaran, dan komponen pembelajaran memiliki hubungan yang erat satu sama lain tanpa dapat dipisahkan. Menurut Sajadi (2022) Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang berkaitan yaitu (1) model pembelajaran (2) pendekatan pembelajaran, (3) strategi pembelajaran, (4) metode pembelajaran; (5) teknik pembelajaran, dan (6) taktik pembelajaran. Pendapat lain menurut Dolong (2016) mengemukakan komponen-komponen pembelajaran yaitu.

- 1) Tujuan Pendidikan
- 2) Peserta Didik
- 3) Pendidik
- 4) Bahan atau Materi Pelajaran
- 5) Metode
- 6) Media
- 7) Sumber Belajar
- 8) Evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa komponen pembelajaran sangat penting dan tidak dapat dipisahkan. Seluruh komponen pembelajaran saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, seluruh komponen haruslah digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila salah satu komponen tidak digunakan, maka pembelajaran tidak akan efektif.

2.1.1.6 Prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan sesuatu yang menjadi dasar dalam bertindak. Prinsip pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan. Dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa terdapat prinsip pembelajaran yang digunakan:

1. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
2. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
3. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
4. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
5. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
6. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
7. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif; peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*);
8. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
9. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
10. Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;
11. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;
12. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
13. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Terkait dengan prinsip di atas, dikembangkan standar proses yang mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan pembelajaran. Sedangkan menurut Susanto (2016) prinsip pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Prinsip motivasi
- 2) Prinsip latar belakang
- 3) Prinsip pemusatan perhatian
- 4) Prinsip keterpaduan
- 5) Prinsip pemecahan masalah
- 6) Prinsip menemukan
- 7) Prinsip belajar sambil bekerja
- 8) Prinsip belajar sambil bermain.
- 9) Prinsip perbedaan individu
- 10) Prinsip hubungan sosial

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat prinsip-prinsip pembelajaran yang harus diperhatikan. Dalam konteks pembelajaran, prinsip-prinsip tersebut dapat membantu pendidik untuk mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik, membangun kapasitas untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat, mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik, serta membuat aktivitas pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi peserta didik.

2.1.2 Hasil Belajar dan Faktor-Faktor Pengaruh Hasil Belajar

2.1.2.1 Hasil Belajar

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Menurut Aminah (2018), hasil belajar adalah kemampuan oleh siswa yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan itu Susanto (2016) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri

peserta didik, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur dalam keberhasilan pada proses pembelajaran. Menurut Wati (2021) hasil belajar adalah hasil ketercapaian yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengalami suatu proses belajar yang mencakup perubahan di bidang kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Peneliti menggunakan ranah kognitif karena teori tersebut merupakan teori yang melibatkan proses berpikir siswa secara kompleks melalui proses pembelajaran.

2.1.1.2. Faktor-faktor Pengaruh Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Setiawan (2017) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) faktor eksternal peserta didik dan faktor sosial. (2) faktor yang timbul dari dalam diri peserta didik dapat digolongkan menjadi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

Menurut Marlina dan Solehun (2021) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik. Faktor internal meliputi: minat, bakat, motivasi, dan cara belajar.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal meliputi: lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang meliputi kondisi diri peserta didik terdiri dari kesehatan, minat, bakat, motivasi, dan cara belajar, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang terjadi diluar kondisi peserta didik terdiri dari pendidik, sekolah dan masyarakat yang dapat mendukung sebuah ketercapaian hasil belajar peserta didik.

2.1.3 Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (VAK)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran VAK

Model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang mengombinasikan tiga gaya belajar yaitu visual, auditori, dan kinestetik dalam proses pembelajaran. Shoimin (2014) mendefinisikan model pembelajaran VAK merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan tiga gaya belajar yang berupa visual, auditory, dan kinestetik Pembelajaran dengan model pembelajaran VAK adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan gaya belajar setiap individu dengan tujuan agar semua kebiasaan belajar peserta didik akan terpenuhi. Menurut Deporter (2014) bahwa pada pembelajaran VAK, pembelajaran difokuskan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung (*direct experience*) dan menyenangkan. Pengalaman belajar secara langsung dengan cara belajar dengan melihat (*visual*), belajar dengan mendengar (*auditory*) dan belajar dengan gerak dan emosi (*kinesthetic*). Dengan demikian model pembelajaran VAK memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar langsung dengan bebas menggunakan modalitas yang dimilikinya untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran VAK adalah pemberian pengalaman belajar secara langsung (*direct experience*) dengan memperhatikan karakteristik ketiga gaya belajar yang ada pada peserta didik sehingga mendapatkan hasil yang lebih efektif.

2.1.3.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran VAK

Model Pembelajaran VAK memiliki langkah-langkah yang saling berkaitan dalam pelaksanaannya. Model pembelajaran VAK merupakan model pembelajaran yang mengombinasikan ketiga gaya belajar (*visual*, *auditory*, dan *kinesthetic*) dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Budiyo (2016) model ini terdapat 4 tahap yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian dan pelatihan, serta tahap akhir.

- 1) Pada tahap persiapan, siswa diberikan motivasi dengan diajak untuk menyanyi atau *ice breaking* untuk membangun perasaan positif dan semangat belajar siswa.
- 2) Tahap penyampaian dan pelatihan, siswa diberikan penjelasan tentang materi yang sedang dipelajari, dengan beberapa metode yang dapat mencakup semua gaya belajar. siswa mengintegrasikan pengetahuannya dengan berbagai gaya belajar dengan bantuan guru.
- 3) Tahap akhir, pendidik memberikan penguatan kesimpulan tentang materi pembelajaran, Pendidik memberikan informasi tentang materi yang akan datang kemudian Pendidik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

Adapun menurut Shoimin (2014) langkah-langkah model pembelajaran VAK meliputi.

- 1) Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan)
Pada kegiatan pendahuluan pendidik memberikan motivasi untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada peserta didik, dan menempatkan mereka dalam situasi

- optimal untuk menjadikan peserta didik lebih siap dalam menerima pelajaran.
- 2) Tahap penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)
Pada kegiatan inti, pendidik mengarahkan peserta didik untuk menemukan materi pelajaran yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, yang sesuai dengan gaya belajar VAK. Tahap ini biasa disebut eksplorasi.
 - 3) Tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)
Pada tahap pelatihan, pendidik membantu peserta didik untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK.
 - 4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)
Tahap penampilan hasil merupakan tahap seorang pendidik membantu peserta didik dalam menerapkan dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan, pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran VAK sesuai dengan yang dijelaskan oleh Shoimin (2014). Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut yaitu tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), tahap penyampaian (eksplorasi), tahap pelatihan (elaborasi) dan penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi), karena pada langkah-langkah ini membantu pendidik untuk mengetahui bagaimana cara perlakuan terhadap masing-masing gaya belajar siswa. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan pembelajaran IPS yang akan dilakukan di sekolah dasar dibandingkan dengan langkah-langkah pembelajaran dari pendapat lainnya.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model VAK

Model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, begitu pula dengan model pembelajaran VAK. Shoimin (2014) menjelaskan bahwa model pembelajaran VAK memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu.

- 1) Kelebihan model pembelajaran VAK
 - a. Pembelajaran akan lebih efektif, karena mengkombinasikan ketiga gaya belajar.
 - b. Mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing.
 - c. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
 - d. Mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi, dan diskusi aktif.
 - e. Mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa.
 - f. Siswa yang memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar. Karena model ini mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.
- 2) Kekurangan model pembelajaran VAK
 Kekurangan model pembelajaran VAK yaitu tidak banyak orang mampu mengkombinasikan ketiga gaya belajar tersebut. Sehingga orang yang hanya mampu menggunakan satu gaya belajar, hanya akan mampu menangkap materi jika menggunakan metode yang lebih memfokuskan kepada salah satu gaya belajar yang didominasi.

Senada dengan itu Siswanto dan Ariani (2016) menyebutkan terdapat kekurangan dari model pembelajaran VAK yaitu.

- a) Tidak banyak guru yang mampu mengkombinasikan ketiga gaya belajar tersebut.
- b) Orang yang hanya mampu menggunakan satu gaya belajar, hanya akan mampu menangkap materi jika menggunakan model yang lebih memfokuskan kepada salah satu gaya belajar yang didominasi.
- c) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menerapkan model pembelajaran VAK

2.1.4 Media Interaktif

2.1.4.1 Pengertian Media Interaktif

Penggunaan media pembelajaran dalam proses Pendidikan sangat diperlukan untuk mempermudah menyalurkan informasi atau pesan kepada peserta didik sehingga pendidik diharapkan kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran

yang inovatif agar mampu menarik perhatian siswa. Salah satu yang dapat dipilih yaitu penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif menampilkan *visual* yang menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut Lendeng, dkk (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah program pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen, seperti teks, gambar, video, dan animasi, untuk secara sistematis mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan komputer dan memungkinkan interaksi aktif antara pengguna dan sistem. Sejalan dengan itu Surjono (2017) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Suatu media pembelajaran haruslah interaktif, sehingga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk beraktivitas. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jubaerudin (2021) mengungkapkan media pembelajaran yang unsur-unsurnya memuat media meliputi teks, audio, video, animasi, dan grafis serta memungkinkan siswa sebagai pengguna untuk berinteraksi melalui fitur-fitur yang tersedia disebut sebagai media interaktif. Adapun Damayanti (2020) mendefinisikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan sarana media yang didalamnya terdapat kombinasi dari berbagai bentuk informasi seperti teks, animasi, grafik, video atau suara. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia

interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, tentunya dengan menyesuaikan karakteristik gaya belajar siswa diantaranya adalah *visual*, *auditorial*, dan *kinestetik*.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media ini menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya interaksi antara pengguna dan media.

2.1.4.2 Kekurangan dan Kelebihan Media Interaktif

Dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Nopriyanti & Sudira (2015) menjelaskan tentang kelebihan penggunaan media pembelajaran interaktif diantaranya.

- 1) Memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik
- 2) Desain pembelajaran yang ditunjukkan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda
- 3) Langsung ditujukan bagi domain pembelajaran efektif tertentu
- 4) Menghadirkan pembelajaran yang realistis
- 5) Dapat meningkatkan motivasi siswa
- 6) Menuntut siswa agar lebih interaktif
- 7) Kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual
- 8) Memiliki konsistensi materi yang diberikan
- 9) Siswa mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu.

Swara (2020) menambahkan kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu.

- 1) Lebih interaktif dan inovatifnya sistem pembelajaran.
- 2) Terobosan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif
- 3) Mampu menggabungkannya antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks pada satu kesatuan yang saling mendukung serta juga melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 4) Tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan karena motivasi peserta didik yang terpacu dan meningkat.
- 5) Materi mampu divisualisasikan dengan baik, dimana selama ini sulit diterangkan jika penjelasan hanya dengan metode ceramah atau menggunakan alat peraga konvensional.
- 6) Melatih peserta didik agar dalam mendapatkan suatu ilmu pembelajaran dapat lebih mandiri

Disamping memiliki beberapa kelebihan, multimedia memiliki beberapa kelemahan dalam membantu proses pembelajaran. Menurut Nugraha dkk. (2020) terdapat kekurangan dari penggunaan multimedia interaktif adalah (a) biaya yang relatif mahal pada tahap awal pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, (b) perlunya peningkatan kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah, (c) perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif masih terbilang kurang, (d) belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada daerah tertentu.

Pernyataan-pernyataan di atas menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan penggunaan multimedia interaktif yaitu lebih menarik serta lebih komunikatif karena informasi

menggunakan gambar dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Sedangkan kelemahannya membutuhkan sarana dan prasarana yang harus memadai.

2.1.5 Pembelajaran Tematik

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik diartikan sebagai sebuah konsep pembelajaran yang mengelompokkan beberapa mata pelajaran yang dipadukan menjadi satu topik untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami keseluruhan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nursobah (2017) menyatakan bahwa Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Adapun menurut Prastowo (2019) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang disusun berdasarkan tema tertentu.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang mencakup beberapa mata pelajaran yang berkaitan antara satu dan yang lainnya. Menurut Kemendikbud (2013) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema. Pada pembelajaran tematik terpadu peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema. Majid (2014) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata Pelajaran dalam tema-tema yang saling berkaitan.

2.1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik beberapa kelebihan pembelajaran tematik menurut Juanda (2019) adalah sebagai berikut.

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

Selain tujuh keunggulan tersebut, terdapat tambahan keunggulan lainnya yang dikemukakan oleh Lubis dan Azizhan (2020) yang menyebutkan terdapat enam kelebihan pembelajaran tematik, yaitu.

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat cocok dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan peserta didik sekolah dasar.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga pencapaian hasil belajar dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama.

- 4) Membantu mengembangkan pola pikir peserta didik.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik di lingkungan sekitarnya.
- 6) Mengembangkan keterampilan bersosialisasi peserta didik, seperti bekerja sama, bertoleransi, berkomunikasi, dan kritis terhadap gagasan/opini orang lain.

Selain kelebihan dari pembelajaran tematik juga memiliki kekurangan. Kadir (2014) menyebutkan beberapa kekurangan dalam pembelajaran tematik antara lain.

- 1) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- 2) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- 3) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa session. Pada tiap session dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.

Terlepas dari berbagai kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada pembelajaran tematik, dalam pembelajarannya tematik diharapkan agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal.

2.1.5.3 Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik dilahirkan atas munculnya kurikulum 2013. Menurut Kurniasih (2014) Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan

masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Senada dengan itu menurut Hosnan (2014) menjelaskan bahwa pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja dan tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Pendekatan ini menekankan pada proses pencarian pengetahuan dari pada transfer pengetahuan, peserta didik dipandang sebagai subjek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar.

Langkah-langkah pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Menurut Daryanto (2014) Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam pembelajaran disajikan sebagai berikut.

- 1) Mengamati (observasi)
Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi.

Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

- 2) Menanya
Pada kurikulum 2013 kegiatan menanya diharapkan muncul dari siswa. kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara: mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati.
- 3) Mengumpulkan informasi
Kegiatan mengumpulkan informasi adalah tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Peserta didik dapat membaca berbagai sumber, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen.
- 4) Mengasosiasikan/mengolah Informasi
Dalam kegiatan mengasosiasi/mengolah informasi terdapat kegiatan “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.
- 5) Mengomunikasikan
Pada pendekatan saintifik guru diharapkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan, dan menemukan pola

Langkah-langkah tersebut diharapkan dapat dimunculkan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya 5M peserta didik dapat menunjukkan kinerja yang positif dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan yang digunakan pada kurikulum 2013, yaitu menciptakan pengajaran yang dapat berpusat pada peserta didik.

2.1.6 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.6.1 Pengertian IPS

Secara konseptual IPS erat hubungannya dengan studi sosial dan ilmu sosial. Susanto (2016) menyatakan bahwa hakikat IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Endayani (2018) IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar peserta didik yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial Masyarakat pada umumnya.

Menurut Buchari Alma dalam Henni (2018), mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi. Dengan mempelajari IPS ini sudah semestinya peserta didik mendapatkan bekal pengetahuan yang berharga dalam memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingannya yang akhirnya dapat terbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, ilmu IPS mempelajari berbagai peristiwa di masyarakat dari berbagai aspek kehidupan manusia. Dengan mempelajari IPS membantu seseorang memahami dan menjadi warga yang dapat berpikir kritis tentang masalah dan menemukan solusi dari masalah tersebut.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Susanto (2016) mengemukakan tujuan utama pembelajaran IPS adalah: untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Selaras dengan pendapat Rohmanurmeta dan Candra (2019) mengenai tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk membekali pengetahuan dan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sosial.

Tujuan pendidikan IPS dikelompokkan dalam 3 kategori seperti yang disampaikan Hasan dalam Henni (2018), sebagai berikut.

- 1) Pengembangan kemampuan intelektual siswa. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan-kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu.
- 2) Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat.
- 3) Pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

Berdasarkan pendapat para ahli maka peneliti simpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan dan memberi bekal peserta didik untuk mengembangkan potensi agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi.

2.1.6.3 Karakteristik Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga semakin memahami lingkungan masyarakatnya. Karakteristik pembelajaran IPS menurut Talitha dan Tiara (2016) merupakan teori bagaimana membina kecerdasan sosial yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Yulia (2016) menyatakan karakteristik yang mejadi ciri pembelajaran IPS yaitu.

- 1) Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berfikir serta pemeliharaan/pemanfaatan lingkungan alam.
- 2) Mencerminkan berbagai kegiatan dasar manusia.
- 3) Pengorganisasian kurikulum IPS bisa dilakukan secara *integrated* (terpadu), *correled* (berhubungan), dan *separated* (terpisah).
- 4) Susunan bahan pembelajaran dapat bervariasi dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanitis, dan struktural.
- 5) Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
- 6) Evaluasi pembelajaran IPS meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor dan mengembangkan *democratic quotient* dan *citizenship quotient*.
- 7) Sosiologi dan ilmu sosial lainnya melengkapi program pembelajaran IPS. Demikian halnya *science*, teknologi, matematika, dan agama.

Sedangkan menurut Endayani (2018) Karakteristik mata pelajaran IPS secara akademik dapat dirumuskan, sebagai berikut.

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, sosiologi, bahkan juga humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS mengutamakan hal-hal dan penghayatan terhadap lingkungan sosial yang fakta untuk menelaah suatu masalah-masalah kehidupan bermasyarakat sesuai pengalaman di kehidupan sehari-harinya.

2.1.6.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

IPS merupakan pelajaran yang diajarkan pada anak di sekolah dasar. Fokus pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu menekankan tentang bagaimana tata cara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Susanto (2016) menyatakan bahwa pembelajaran IPS di SD mengkaji manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi pelajaran yang dikemas secara terpadu dan sederhana. Sejalan dengan itu Elsa (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS yang diajarkan di SD berkaitan dengan macam-macam aspek kehidupan masyarakat, IPS juga berkaitan dengan bagaimana usaha manusia untuk lebih luas mengkaji kehidupan untuk bersosial, baik materi, budaya, jiwa dan pemanfaatan sumber daya alam yang ada di bumi untuk hidup yang lebih sejahtera lagi. Pembelajaran IPS di SD, dirancang untuk

mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas peneliti menganalisis bahwa pembelajaran IPS di SD disajikan sebagai suatu mata pelajaran yang dikemas secara terpadu dari beberapa disiplin ilmu dengan menampilkan materi yang didasarkan pada aspek kehidupan sosial masyarakat. Kajian pembelajaran IPS di SD bukan hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik tetapi juga mendukung tindakan eksplorasi peserta didik untuk membangun pengetahuan yang bermakna.

2.1.6.5 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS SD

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan Permendikbud No.21 tahun 2016 tentang Standar Isi dinyatakan bahwa ruang lingkup materi dalam muatan mata pelajaran IPS terdiri Manusia, tempat, dan lingkungan; Waktu, keberlanjutan, dan perubahan; Sistem sosial dan budaya; Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Selanjutnya Rahmad (2016) mengungkapkan ruang lingkup kajian IPS meliputi (a) substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan (b) gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Kedua lingkup ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi yang akan memenuhi

ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.

Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS SD berkaitan dengan gejala dan masalah sosial yang dimuat secara terpadu pada jenjang pendidikan dasar sehingga ketika peserta didik bergaul dengan masyarakat, peserta didik mampu mempersiapkan diri untuk bersosialisasi dengan masyarakatnya.

2.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian relevan yang dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Adapun hasil penelitian relevan tersebut diantaranya.

- 1) Mulabbiah, dkk (2018) “Penerapan Model Pembelajaran Fleming-VAK (*Visual, Auditory, Kinesthetic*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Thohir Yasin pada Muatan Pelajaran IPA”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Fleming-VAK dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA materi sumber energi. Peningkatan dapat diketahui

dari hasil perhitungan nilai hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 68 dengan persentase ketuntasan klasikal 58,33% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 79 dengan persentase ketuntasan klasikal 91,66%.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (Model pembelajaran VAK) dan variabel terikat (hasil belajar). Sedangkan untuk perbedaan terletak pada sampel penelitian. Mullabiyah, dkk menggunakan peserta didik kelas IV MI Thohir Yasin sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

- 2) Elisa, dkk (2019) “Penerapan Model Pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, dan Kinesthetic*) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 147 Pekanbaru”

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 147 Pekanbaru yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran VAK. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil perhitungan skor *pretest* kelas eksperimen yaitu 51,25 dan *posttest* yaitu 80,63. Pada kelas kontrol skor rata-rata *pretest* yaitu 45,53 dan *posttest* yaitu 72,89. Hasil skor rata-rata gain hasil belajar IPA kelas eksperimen yaitu 0,62 dan skor rata-rata kelas kontrol yaitu 0,50. Hasil uji-t gain skor rata-rata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,89966 > 1,99547$, maka H_a diterima.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (Model pembelajaran VAK) dan variabel terikat (hasil belajar). Sedangkan untuk perbedaan terletak pada muatan hasil yakni Elisa, dkk. menggunakan muatan pembelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan muatan IPS. Selain itu terdapat perbedaan pada sampel penelitian. Elisa, dkk. menggunakan peserta didik kelas IV SD Negeri 147 Pekanbaru sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

- 3) Sultan dan Putri (2021) “Pengaruh Model Pembelajaran VAK (*Visualization Auditory Kinesthetic*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V UPT SD Negeri 96 Pinrang”

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran VAK (*Visualization Auditory Kinesthetic*) dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V UPT SD Negeri 96 Pinrang. Hal itu dapat dibuktikan dari perhitungan uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-Test pada program SPSS 24 diperoleh Sig. (2-tailed) 0,00 yang berarti $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (Model pembelajaran VAK) dan variabel terikat (hasil belajar). Sedangkan untuk perbedaan terletak pada muatan hasil belajarnya yakni Sultan dan Putri menggunakan muatan pembelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan muatan IPS. Selain itu terdapat perbedaan pada sampel penelitian. Sultan dan Putri menggunakan peserta didik kelas V UPT SD Negeri 96 Pinrang sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

- 4) Harvianto (2021) “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani selama Masa Pandemi Covid-19”
Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani selama masa pandemi Covid-19. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil perhitungan pada kenaikan *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yudo dengan penelitian ini adalah pada variabel bebas penggunaan media pembelajaran interaktif dan variabel terikat hasil belajar. Sedangkan untuk perbedaan terdapat pada muatan hasil belajar. Yudo menggunakan muatan hasil belajar Pendidikan Jasmani sedangkan peneliti menggunakan muatan IPS.

- 5) Nurdin dan Muniyati (2023) “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone”

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik Kelas V SD Negeri 14 Biru. Hal ini dilihat dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh $t_{hitung} (2.044) > t_{table} (1.67528)$.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (Media Interaktif) dan variable terikat (hasil belajar IPS). Akan tetapi keduanya juga memiliki perbedaan yaitu sampel penelitian yang digunakan Nurdin dan Muniyati adalah peserta didik Kelas V di SD Negeri 14 Biru sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* dan penggunaan media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berlandaskan hasil penelitian tersebut, peneliti juga ingin melakukan sebuah penelitian eksperimen yang menguji tentang pengaruh model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

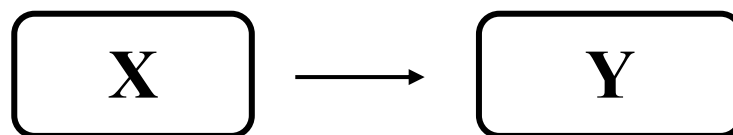
2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Sekaran dalam Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif sedangkan

variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS peserta didik. Seperti yang telah diungkapkan dalam latar belakang masalah yang timbul dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik muatan IPS peserta didik serta peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya sebuah upaya sebagai solusi alternatif dari permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*) disertai penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik.

Model pembelajaran VAK merupakan model pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik serta intelektual yang memanfaatkan seluruh indra peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna. Selain itu keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik. Adapun penggunaan media dijadikan sebagai sarana untuk memudahkan penyampaian informasi/pesan berupa materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif yang disajikan secara menarik diharapkan mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

- X = Model pembelajaran *Visualization Auditory Kinestetik* (VAK) berbantuan media interaktif
- Y = Hasil belajar IPS peserta didik
- = Pengaruh

Berdasarkan gambar 1. alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif yang dilakukan saat proses

pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena gaya mengajar pendidik disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, dengan kesesuaian antara gaya mengajar pendidik dengan gaya belajar peserta didik dan dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yaang diajukan oleh peneliti dalam suatu penelitian. Sugiyono (2019), hipotesis dapat dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah: “Terdapat pengaruh model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.”

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2019) eksperimen semu (*quasi experimental design*) merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui sebab-akibat dan perbedaannya pada dua variabel atau lebih dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak). Dengan demikian desain *non-equivalent control group design* ini dilakukan pada dua kelompok sampel yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

Pada kelompok kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif dan pada kelompok kontrol adalah kelas pengendali yaitu kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran ekspository berbantuan media gambar. Menurut Sugiyono (2019) *non-equivalent control grup design* dapat digambarkan sebagai berikut.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X: Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media interaktif

O₁: Nilai *pretest* pada kelas eksperimen

O₂: Nilai *posttest* pada kelas eksperimen

O₃: Nilai *pretest* pada kelas kontrol

O₄: Nilai *posttest* pada kelas control

3.2 *Setting* Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Metro Pusat yang beralamat di Jl. Yos Sudarso 15 Polos Metro Pusat Kota Metro Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester genap di kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2023/2024.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 3 Metro Pusat. Prosedur penelitian berguna untuk memberikan gambaran serta memudahkan peneliti dalam

melakukan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan yaitu.

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan di SD Negeri 3 Metro Pusat. Penelitian pendahuluan berupa observasi, wawancara dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik, penggunaan kurikulum, model, serta kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
- d. Melakukan uji validasi instrumen oleh dosen ahli.
- e. Melakukan uji coba instrumen
- f. Menganalisis data uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan yaitu.

- a. Memberikan test awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur hasil belajar IPS peserta didik sebelum diberi perlakuan (*treatment*).
- b. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif pada pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tidak memberi perlakuan dan menggunakan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh pendidiknya.
- c. Memberikan test akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur peningkatan hasil belajar IPS peserta didik setelah diberi perlakuan (*treatment*).

3. Tahap Akhir

Kegiatan yang dilakukan pada tahap akhir yaitu:

- a. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil belajar tematik muatan IPS kelas V pada pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Menyusun laporan hasil penelitian.
- c. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati oleh peneliti dalam suatu penelitian yang dilakukan. Sugiyono (2019) menjelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V pada dua kelas di SD Negeri 3 Metro Pusat dengan jumlah 37 orang dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 03 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Peserta didik Laki-laki	Jumlah Peserta Didik Perempuan	Jumlah
1	V A	10	10	20
2	V B	10	7	17
Jumlah		20	17	37

(Sumber: Dokumentasi wali kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat)

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian dengan Teknik tertentu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *non probability sampling*. Menurut Sugiyono (2019) teknik *non probability sampling* (sampel tanpa acak), yaitu teknik pengambilan yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampling jenuh.

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2013) yang menyatakan apabila subjeknya kurang dari seratus, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi.

Berdasarkan uraian di atas, sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat yang berjumlah 37 orang yang terdiri dari kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

3.5 Variabel Penelitian, Definisi Konseptual, dan Definisi Operasional

3.5.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan model VAK berbantuan media interaktif merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat (Y). Hasil belajar IPS adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model VAK berbantuan media interaktif.

3.5.2 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah.

a. Model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif

Model pembelajaran VAK adalah pemberian pengalaman belajar secara langsung (*direct experience*) dengan memperhatikan karakteristik ketiga gaya belajar yang ada pada peserta didik sehingga mendapatkan hasil yang lebih efektif.

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media ini menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya interaksi antara pengguna dan media.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengalami suatu proses belajar yang mencakup perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

3.5.3 Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini menunjukkan mengenai model Pembelajaran VAK berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar. Definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut.

1) Model Pembelajaran VAK berbantuan media interaktif

Model pembelajaran VAK adalah salah satu jenis pembelajaran inovatif yang membawa peserta didik ke dalam pembelajaran

yang menyenangkan dengan menggabungkan ketiga modalitas gerak, pendengaran, dan penglihatan yang ada pada peserta didik. Dengan mengoptimalkan ketiga gaya belajar peserta didik ini akan mempercepat pemahaman peserta didik tentang materi. Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran VAK merujuk pada pendapat shoimin (2014) dan dimodifikasi sesuai dengan variabel penelitian. Penggunaan media interaktif dilakukan pada saat tahap eksplorasi dalam penyampaian materi pembelajaran dan pada tahap elaborasi dengan kegiatan berdiskusi mengerjakan LKPD. Berikut Langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan model VAK berbantuan media interaktif.

1) Tahap Persiapan (Kegiatan pendahuluan)

Pada tahap persiapan atau awal pembelajaran pendidik memberikan test diagnostik mengenai gaya belajar untuk mengelompokkan peserta didik berdasarkan gaya belajarnya sehingga pada saat pembelajaran akan difasilitasi pembelajaran sesuai dengan gaya belajarnya.

2) Tahap penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)

Pada tahap penyampaian pendidik menyampaikan materi pembelajaran IPS menggunakan tiga gaya belajar pada peserta didik dibantu dengan menggunakan media interaktif berupa *powerpoint* interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan bervariasi didalam proses pembelajaran. Adapun tiga gaya belajar yang digunakan yaitu:

a) Visual

Pendidik menyampaikan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungannya dengan pendidik menyajikan gambar-gambar dan animasi bergerak dengan kombinasi warna-warna yang menarik melalui bantuan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sesuai dengan materi yang disampaikan dan dipelajari.

b) Auditory

Peserta didik dengan gaya belajar dominan auditory, pendidik menyajikan video pembelajaran dan teks bacaan dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* interaktif sesuai dengan materi yang disampaikan kemudian dilanjutkan dengan peserta didik menjelaskan serta memberi kesimpulan mengenai video pembelajaran yang telah ditampilkan.

c) Kinestetik

Pendidik menggunakan *quiz* interaktif berbasis *game* sehingga peserta didik dengan gaya belajar kinestetik diberi kebebasan menggunakan anggota tubuh mereka dalam pembelajaran.

3) Tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)

Pada tahap pelatihan, pendidik membantu peserta didik untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru melalui diskusi kelompok mengerjakan LKPD. Pembagian kelompok disesuaikan berdasarkan gaya belajar peserta didik.

4) Tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi)

Pada tahap ini peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan pendidik membantu peserta didik memberi penguatan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.

2) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Penelitian pada kegiatan ini memfokuskan pada ranah aspek kognitif. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS peserta didik. Hasil belajar IPS yang dimaksud adalah hasil optimal yang

diperoleh peserta didik dalam aspek kognitif yaitu C3, C4, dan C5 dengan materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Hasil belajar tersebut diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Teknik tes adalah untuk mencari data mengenai hasil belajar yang diberikan peneliti kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar yang diterapkan. Menurut Margono (2017) tes adalah seperangkat rangsangan (*stimulus*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *pretest* sama dengan soal yang digunakan dalam *posttest*. *Posttest* dilakukan setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif dan kelas kontrol menggunakan model ekspository berbantuan media gambar. Tes ini akan berisi pertanyaan yang berbentuk soal pilihan jamak.

2. Observasi

Salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Arikunto (2013) Teknik observasi disebut juga teknik pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek menggunakan alat indera. Selaras dengan itu menurut Sugiyono (2019) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Teknik observasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis atau gambar. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai peserta didik dari dokumentasi nilai ulangan tengah semester. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa data peserta didik, sarana dan prasarana serta data penunjang lainnya.

4. Wawancara

Wawancara merupakan metode etika subjek dan peneliti bertemu dalam satu situasi tertentu dalam proses mendapatkan informasi. Menurut Sugiyono (2019), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan peneliti pada saat melakukan penelitian pendahuluan terhadap pendidik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang akan diteliti.

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1 Jenis Instrumen

1) Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar IPS peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Soal pilihan ganda adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Ranah Kognitif	Butir Soal	Jumlah Soal
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi Masyarakat Indonesia.	1. Mengemukakan makna hubungan antara interaksi manusia dan lingkungannya.	C3	1, 2, 3, 8, 10, 12	6
	2. Mendiferensiasikan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial budaya, dan ekonomi.	C4	4, 5, 7, 9, 13, 18, 19,	7
	3. Mengaitkan pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi Masyarakat.	C4	11, 16, 17	3
	4. Menyimpulkan pengaruh negatif interaksi manusia dengan lingkungan alam.	C5	6, 14, 15, 20	4
Jumlah Soal				20

Sumber: Analisis Data Peneliti (2024)

2) Instrumen Non-tes

Instrumen non tes pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penerapan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif. Instrumen non tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran VAK. Hal ini bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan pada tiap tahapan model pembelajaran VAK yang diharapkan muncul dalam pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model VAK

No.	Sintaks model VAK	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Penilaian	Instrumen
1.	Tahap persiapan	Peserta didik mengikuti pendahuluan atau apersepsi yang dilakukan pendidik	Observasi	Checklist	Rubrik

No.	Sintaks model VAK	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Penilaian	Instrumen
2.	Tahap penyampaian	Peserta didik mengamati media gambar/video yang diberikan oleh pendidik secara mandiri.	Observasi	Checklist	Rubrik
		Peserta didik aktif menanggapi pertanyaan dan penyampaian materi dari pendidik.	Observasi	Checklist	Rubrik
		Peserta didik menemukan materi baru dengan melibatkan panca inderanya sesuai dengan gaya belajar Visual Auditori Kinestetik.	Observasi	Checklist	Rubrik
3.	Tahap pelatihan	Peserta didik melakukan diskusi kelompok.	Observasi	Checklist	Rubrik
4.	Tahap penampilan hasil	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.	Observasi	Checklist	Rubrik

Sumber: Analisis Peneliti (2024)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Belajar

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik mengikuti pendahuluan atau apersepsi yang dilakukan pendidik	Peserta didik tidak mampu fokus mengikuti apersepsi dengan baik	Peserta didik Kurang fokus mengikuti apersepsi dengan baik	Peserta didik cukup fokus mengikuti apersepsi dengan baik	Peserta didik mampu fokus mengikuti apersepsi dengan baik
Peserta didik mengamati media pembelajaran pendidik secara mandiri.	Peserta didik tidak mengamati media pembelajaran yang dengan baik	Peserta didik kurang mengamati media pembelajaran yang diberikan dengan baik	Peserta didik cukup mengamati media pembelajaran yang diberikan dengan baik	Peserta didik mampu mengamati media pembelajaran yang diberikan dengan baik

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik aktif menanggapi pertanyaan dan penyampaian materi dari pendidik.	Peserta didik tidak aktif menanggapi pertanyaan dan penyampaian materi dari pendidik.	Peserta didik kurang aktif menanggapi pertanyaan dan penyampaian materi dari pendidik.	Peserta didik cukup aktif menanggapi pertanyaan dan penyampaian materi dari pendidik.	Peserta didik aktif menanggapi pertanyaan dan penyampaian materi dari pendidik.
Peserta didik menemukan materi baru dengan melibatkan panca inderanya sesuai dengan gaya belajar Visual Auditori Kinestetik.	Peserta didik hanya melibatkan 1 gaya belajar dalam pembelajaran .	Peserta didik hanya melibatkan dua gaya belajar dalam pembelajaran .	Peserta didik cukup mampu melibatkan ketiga gaya belajar Visual Auditori Kinestetik dalam pembelajaran .	Peserta didik dapat mampu melibatkan ketiga gaya belajar Visual Auditori Kinestetik dalam pembelajaran .
Peserta didik melakukan diskusi kelompok.	Peserta didik tidak aktif dalam berdiskusi	Peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi	Peserta didik aktif dalam berdiskusi	Peserta didik sangat aktif dalam berdiskusi
Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD.	Peserta didik mempresentasikan hasil lkpd namun belum selesai.	Peserta didik mempresentasikan hasil lkpd namun kurang tepat.	Peserta didik cukup baik mempresentasikan hasil lkpd.	Peserta didik mempresentasikan hasil lkpd dengan sangat baik.

Sumber: Analisis Data Peneliti (2024)

3.7.2 Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes yang telah disusun diuji cobakan kepada peserta didik diluar sampel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan pada kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan dengan jumlah responden sebanyak 24 orang peserta didik. Peneliti memilih SD Negeri 2 Metro Selatan untuk melakukan uji coba instrumen dikarenakan sekolah tersebut memiliki akreditasi yang sama yaitu A dan menggunakan kurikulum yang sama yaitu Kurikulum 2013. Uji instrumen soal tes dilaksanakan selama 60 menit dengan jumlah soal sebanyak 30 butir soal. Setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

3.7.3 Uji Prasyarat Instrumen

Setelah dilakukan uji coba instrument tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal.

1) Uji Validitas

Valid berarti instrumen yang telah diuji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Sanjaya (2014) validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu tes yang dikembangkan untuk mengungkapkan apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini validitas konten dan validitas konstruk. Validitas konten dilakukan oleh dosen ahli yaitu Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. berguna untuk menilai kesesuaian soal dengan indikator dan tata bahasa penulisan instrument soal. Hasil perhitungan validasi ahli menunjukkan hasil 75%.

Kesimpulan dari validator dosen ahli yaitu instrumen tes layak digunakan dengan revisi sesuai saran dosen ahli.

Setelah instrumen penelitian divalidasi oleh dosen ahli akan di uji cobakan pada kelas V SD Negeri 2 Metro Selatan. Setelah di uji coba, selanjutnya akan dihitung pengujian validitas konstruk menggunakan teknik korelasi *product moment*. Adapun rumus yang digunakan dalam uji validitas sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Arikunto (2013)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Koefisien Korelasi	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dilakukan dengan jumlah responden 24 orang peserta didik. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus *korelasi product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2021. Data hasil analisis butir soal tes adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Butir Soal

No Item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0,579501	0,404	Valid	Cukup
2	0,508488	0,404	Valid	Cukup
3	0,540147	0,404	Valid	Cukup
4	0,563214	0,404	Valid	Cukup
5	0,493299	0,404	Valid	Cukup
6	0,602235	0,404	Valid	Tinggi
7	0,364496	0,404	Drop	Rendah
8	0,460422	0,404	Valid	Cukup
9	0,650016	0,404	Valid	Tinggi
10	0,343423	0,404	Drop	Rendah
11	0,479053	0,404	Valid	Cukup
12	0,033836	0,404	Drop	Sangat Rendah
13	0,239599	0,404	Drop	Rendah
14	0,475491	0,404	Valid	Cukup
15	0,535749	0,404	Valid	Cukup
16	0,356208	0,404	Drop	Rendah
17	0,742425	0,404	Valid	Tinggi
18	0,557225	0,404	Valid	Cukup
19	0,472722	0,404	Valid	Cukup
20	0,118593	0,404	Drop	Sangat Rendah

No Item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
21	0,625456	0,404	Valid	Tinggi
22	0,222608	0,404	Drop	Sangat Rendah
23	0,580186	0,404	Valid	Cukup
24	0,342761	0,404	Drop	Rendah
25	0,420917	0,404	Valid	Cukup
26	0,235753	0,404	Drop	Sangat Rendah
27	0,355178	0,404	Drop	Rendah
28	0,518235	0,404	Valid	Cukup
29	0,573470	0,404	Valid	Cukup
30	0,635204	0,404	Valid	Tinggi

(Sumber: Hasil penelitian tahun 2024)

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa jumlah soal yang valid sebanyak 20 soal dan 10 soal dinyatakan tidak valid. Soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,404, sehingga peneliti menetapkan 20 soal yang valid tersebut digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 151.

2) Uji Reliabilitas Tes

Sebuah tes bisa dikatakan reliabel apabila tes tersebut telah menunjukkan hasil yang relatif. Uji ini dilakukan hanya pada item soal hasil belajar yang telah valid. Uji reliabilitas instrumen lembar tes dilakukan dengan menggunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

Q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya jumlah item

S^2 = varians

(Sumber: Kasmadi dan Sunariah, 2014)

Tabel 8. Kriteria tingkat reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,60 – 0,79	Tinggi
3	0,40 – 0,59	Cukup Tinggi
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

(Sumber: Sugiyono 2019)

Uji reliabilitas dilakukan hanya pada item soal hasil belajar yang telah valid. Adapun hasil perhitungan reliabilitas pada tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Rangkuman Uji Reliabilitas

KR.20 (Kuder Richardson)	N of Items
0,89674	24

(Sumber: Hasil penelitian tahun 2024)

Berdasarkan perhitungan Tabel 9, dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2021 diperoleh hasil r_{hitung} sebesar 0,89674 (lampiran 19 halaman 148). Sesuai dengan koefisien reliabilitas dari Arikunto, maka diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai tingkat reliabilitas sangat tinggi karena r_{hitung} 0,89674 sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

3) Daya Beda Soal

Daya beda adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Daya pembeda (DP) dari sebuah butir soal menyatakan sejauh mana kemampuan item tersebut dapat membedakan antara peserta didik yang mengetahui jawaban dan peserta didik yang tidak menjawab pertanyaan. Rumus untuk menentukan daya beda sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ atau } P_A - P_B$$

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

P_A : Proporsi peserta didik kelompok atas yang dapat jawaban butir soal dengan benar.

P_B : Proporsi peserta didik kelompok bawah yang dapat jawaban butir soal dengan salah.

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

BB : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

JA : Jumlah peserta didik kelompok atas

JB : Jumlah peserta didik kelompok bawah

Tabel 10. Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1	Negatif	Jelek Sekali
2	0,00 – 0,19	Jelek
3	0,20 – 0,39	Cukup
4	0,40 – 0,69	Baik
5	0,70 – 1,00	Sangat Baik

(Sumber: Arikunto 2013)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda dengan bantuan program Microsoft Office Excel 2021 sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

No Soal	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1	0,5	Baik
2	0,75	Sangat Baik
3	0,41667	Baik
4	0,33333	Cukup
5	0,25	Cukup
6	0,33333	Cukup
8	0,25	Cukup
9	0,58333	Baik
11	0,25	Cukup
14	0,58333	Baik
15	0,5	Baik
17	0,58333	Baik
18	0,58333	Baik
19	0,33333	Cukup
21	0,58333	Baik
23	0,41667	Baik
25	0,5	Baik
28	0,25	Cukup
29	0,58333	Baik
30	0,75	Sangat Baik

(Sumber: Hasil penelitian tahun 2024)

Berdasarkan Tabel 11 diketahui terdapat 2 butir soal dengan kategori sangat baik, 11 butir soal dengan kategori baik dan 7 butir soal dengan kategori cukup. Perhitungan lebih rinci daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 153.

4) Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran merupakan perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Dalam taraf kesukaran soal terdapat uji taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar, soal yang terlalu mudah tidak memancing daya kreatif peserta didik untuk menyelesaikannya, sebaliknya soal yang terlalu sulit akan membuat peserta didik mudah putus asa sehingga tidak mempunyai semangat dalam memecahkan suatu permasalahan. Rumus taraf kesukaran menurut Arikunto (2013) yaitu.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

Js = Jumlah seluruh peserta

Kriteria yang digunakan dalam uji kesukaran soal ini adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dapat dinyatakan sukar. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut.

Tabel 12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

(Sumber: Arikunto 2013)

Berdasarkan hitungan data yang diperoleh, tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

No Soal	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1	0,25	Sukar
2	0,54167	Sedang
3	0,79167	Mudah
4	0,6667	Sedang
5	0,70833	Sedang
6	0,5	Sedang
8	0,79167	Mudah
9	0,70833	Sedang
11	0,70833	Sedang
14	0,29167	Sukar
15	0,66667	Sedang
17	0,54167	Sedang
18	0,45833	Sedang
19	0,5	Sedang
21	0,54167	Sedang
23	0,625	Sedang
25	0,5	Sedang
28	0,45833	Sedang
29	0,54167	Sedang
30	0,45833	Sedang

(Sumber: Hasil penelitian tahun 2024)

Berdasarkan Tabel 13 menunjukkan bahwa 2 butir soal kategori sukar, 16 butir soal kategori sedang, dan 2 butir soal kategori mudah. Perhitungan lebih rinci taraf kesukaran soal dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2021 dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 154.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Hasil Belajar

3.8.1.1 Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Jumlah skor yang diperoleh/yang dijawab benar
 SM = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap
 (Sumber: Kunandar, 2013)

3.8.1.2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata seluruh peserta didik
 $\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh
 $\sum X_N$ = Jumlah peserta didik
 (Sumber: Aqib, 2010)

3.8.1.3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Secara Klasikal

Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100$$

Tabel 14. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
25-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, 2010)

3.7.1.4 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model VAK

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif, dengan memberikan nilai sesuai dengan

kriteria yang ada pada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan di persentasekan melalui rumus berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

F = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 15. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran VAK

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Kurang Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: Arikunto (2013)

3.8.1.5 Uji *N-Gain*

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Peningkatan pengetahuan dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi : $N\text{-Gain} > 0,7$

Sedang : $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$

Rendah : $N\text{-Gain} < 0,3$

(Sumber: Arikunto, 2013)

3.8.2 Uji Prasyarat Analisis Data

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2), Menurut Arikunto (2013), yaitu.

$$x^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

x^2 = *Chi – kuadrat*/normalitas sampel
 f_0 = Frekuensi yang di observasi
 f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$ maka berdistribusi normal dan sebaliknya apabila $X_{hitung}^2 > X_{tabel}^2$ maka tidak berdistribusi normal.

3.8.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwa kedua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji-F.

Teknik pengujian homogenitas dua variabel adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan rumusan hipotesis
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2017)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikannya dengan taraf signifikan yaitu 0,05. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti homogen. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tidak homogen.

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bx$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat.

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

a = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

(Sumber: Muncarno 2017)

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Rumusan Hipotesis

H_a : Terdapat pengaruh signifikan pada penerapan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran *visualization auditory kinesthetic* (VAK) berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh hasil nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7,763 > 4,41$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media interaktif dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Metro Pusat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran – saran untuk meningkatkan hasil belajar kelas V:

5.2.1 Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mengenali sendiri gaya belajar yang mampu menunjang kebutuhannya dalam belajar dan memperbanyak pengalaman belajar yang di dapat dari lingkungan sekitar, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah agar meningkatkan hasil belajar.

5.2.2 Pendidik

Pendidik diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran dengan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif.

5.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas kepada pendidik, agar dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan berbagai model dan media pembelajaran yang inovatif khususnya model pembelajaran VAK berbantuan media interaktif guna mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menghasilkan output yang baik.

5.2.4 Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini dengan judul dan model pembelajaran yang serupa, diharapkan penelitian dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan. Sehingga peneliti selanjutnya dapat memberikan kontribusi dan hasil yang ilmiah dapat berguna dalam dunia pendidikan di Indonesia khususnya di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto, A., & Nurhikma. 2020. *Belajar & Pembelajaran*. Samudra Biru, Yogyakarta.
- Ahmed, A. K. 2013. Teacher-Centered Versus Learner-Centered Teaching Style. *Journal of Global Business Management*, Beaverton 9(1), 22.
- Aminah, S. 2018. Efektifitas Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Indragiri*, 1(4), 28-36.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aqib, Z. 2016. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (INOVATIF)*. Margahayu Permai, Bandung.
- Budiyanto, M. A. 2016. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student centered Learning (SCL)*. UMM Press, Malang.
- Chatib, Munif. 2015. *Sekolahnya Manusia: sekolah berbasis multiple intelligences di Indonesia*. Kaifa Learning, Bandung.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, S., & Rusimanto, W. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639-645.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Gava Media, Yogyakarta.
- DePorter, B., & Mike H. 2014. *Quantum Learning*. Kaifa, Bandung.
- Destini, F., & Khairani, F. 2022. Pengaruh Model Talking Stick dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V. *Didaktika*, 2(1), 1–10.
- Dirman & Juarsih. 2014. *Teori Belajar dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran yang Mendidik*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Dolong, H. M. Jufri. 2016. Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293-300.
- Endayani, H. 2018. Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *Jurnal ITTIHAD*, 2(2): 119-123.
- Fariz, R., & Dewi, N. R. 2022. Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 304–310.
- Elisa, D., T., Hermita, N., & Noviana, E. 2019. Penerapan Model Pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, dan Kinesthetic*) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 147 Pekanbaru. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar* 11(1).
- Elsa M., N., Fina P., S., & Rafiq. 2022. Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 188–193.
- Hamalik, O. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Harvianto, Y. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi (PORKES)*, 4(1), 1–7.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. 2021. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *JARME: Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 3(2), 178-189.
- Juanda, A. 2019. *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*. Confident, Jawa Barat.
- Kasmadi., S., N. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kadir, A. & Hanun, A. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kukuh, N., & Pinton, S., M. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1)

- Kurinasih, I. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta
- Laswardi, D. 2017. Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan tujuan Pendidikan. *Jurnal Kependidikan Islam*, 7(1), 99-112.
- Lendeng, L. C., Sugiarto, B. A., & Rumagit, A. M. 2021. Media Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Minyak Bumi Untuk Kelas XI Sekolah Menengah. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 16(2), 183–192.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI (1st ed.)*. Kencana.
- Majid, Abdul. 2014. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Pendidik*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Margono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Makki, M. I. & Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing, Pamekasan.
- Marlina, L., & Solehun. 2021. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66-67.
- Mulabbiyah, I., & Ahmad. S. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Fleming-VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas MI Thohir Yasin pada Muatan Pelajaran IPA. *El -Midad. Jurnal Jurusan PGMIA*, 10(1).
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Mustafa, P. S. & Roesdiyanto, R. 2021. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–65.
- Mustari, N., Hotimah, H., & Nasaruddin, N. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Nubin Smart Journal*, 2(1), 33-49.
- Nasution, S. 2013. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ngelimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Scripta Cendekia, Banjarmasin.

- Novitasari, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2).
- Nopriyanti, & Sudira, P. 2015. Developing Interactive Learning Multimedia the Basic Competency in Installing Lighting and Electric Wiring System at Vocational Schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 1–10.
- Nuridin, M., & Muniyati, S. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 2(2), 69-78.
- Nurhalisa, S. 2022. Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis* 3(1),
- Nursobah, A. 2017. *Perancangan Pembelajaran SD/MI*. Duta Media, Bandung.
- Nugraha, M. S. Lutfi., A. A. Hunaifi., & R. Damariswara. 2020. Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan. UN PGRI Kediri*.
- Pane, A., Dasopang, & Darwis, M. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Parni. 2020. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96-103.
- Pasambo, E., & Radia, E. H. 2022. Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–326
- Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1): 67-78.
- Rohmanurmeta, F. M. R., & Dewi, C. 2019. *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Unipma Press, Madiun.
- Rusman. 2015. *Model-Model Pembelajaran*. PT Raja grafindo Persada, Jakarta.
- Sajadi, D. 2022. Komponen proses Pembelajaran melalui Model, Pendekatan, Strategi, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2) 36-48.
- Sanjaya, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.

- Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo, Jakarta.
- Setiawan, A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo.
- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Siska, Y. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Garudhawaca, Yogyakarta
- Siswanto, W., & Ariani, D. 2016. *Model Pembelajaran Menulis Cerita (Buku Panduan untuk Guru Ketika Mengajar Menulis Cerita)*. Refika Aditama, Bandung.
- Sukmawati, L., Karim, S. A., & Mangesa, R. T. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran VAK Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro* 1(1), 64-74.
- Sultan, A., M., & Putri, P., T. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinesthetic) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V UPT SD Negeri 96 Pinrang. *Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu: PELITA* 1(1)
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, Bandung
- Suparlan, S. 2019. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2).
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press, Yogyakarta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suwandewi, N. L. 2020. Model Pembelajaran VAK Berbantuan Media Audio Visual Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3).
- Swara, G. Y. 2020. Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif*, 8(1).
- Talitha, R. I., & Sari, T. C. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 231-241.

- Triana, P., & Widowati, H. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 163-169.
- Wati, A. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, Jember.
- Wiedarti, P. 2018. Seri Manual Gls: Pentingnya Memahami Gaya Belajar. Kemendikbud, Jakarta.
- Wisman, Y. 2020. Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215.
- Yaumi, M. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Prena damedia Group, Jakarta.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja, Lampung.
- Zulhammi. 2015. Teori Belajar Behavioristik dan Humanistik dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Darul Ilmi*, 3(1), 105-127.
- Zusnaini, I. 2013. *Mendidik Anak dan Pembentukan Moral*. Tugu Publisher, Jakarta.