

**PENGARUH MODEL *SOMATIC, AUDITORY, VISUAL*, DAN
INTELLECTUAL (SAVI) BERBANTUAN APLIKASI
WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ADINDA ARIVIA NOSA
NPM 2113053272**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *SOMATIC, AUDITORY, VISUAL*, DAN *INTELLECTUAL* (SAVI) BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

ADINDA ARIVIA NOSA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu dan jenis desain *nonequivalent control group design*. Populasi berjumlah 47 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* yang ditunjukkan dengan $F_{hitung} (24,32) > F_{tabel} (4,30)$ dan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara peserta didik kelas V yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *quizziz* yang ditunjukkan dengan $t_{hitung} (2,733) > t_{tabel} (2,021)$.

Kata kunci: hasil belajar, IPAS, SAVI, *wordwall*.

ABSTARCT

THE INFLUENCE OF SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, AND INTELLECTUAL (SAVI) MODEL ASSISTED BY APPLICATION ON LEARNING SCIENCE AND SOCIAL STUDIES ON THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

ADINDA ARIVIA NOSA

The problem in this study was the low learning outcomes of Science and Social Studies students in class V of SD Negeri 3 Podomoro. This study aimed to determine the significant effect of applying the Somatic, Auditory, Visual, and Intellectual (SAVI) model assisted by the wordwall application on Science and Social Studies learning outcomes of students. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research design and a nonequivalent control group design. The population consisted of 47 students. This study used a saturated sampling technique. Data collection techniques used were tests and non-tests. Data analysis was performed used simple linear regression test and t-test. The results showed that there were a significant effect of applying the Somatic, Auditory, Visual, and Intellectual (SAVI) model assisted by the wordwall application, as indicated by $F_{\text{calculated}} (24,32) > F_{\text{table}} (4.30)$. Additionally, there was a significant difference in Science and Social Studies learning outcomes between students who used the SAVI model assisted by the wordwall application and those who used the SAVI model assisted by the quizziz application, as indicated by $t_{\text{calculated}} (2.733) > t_{\text{table}} (2.021)$.

Keywords: learning outcomes, science and social studies, SAVI, wordwall.

**PENGARUH MODEL *SOMATIC, AUDITORY, VISUAL*, DAN
INTELLECTUAL (SAVI) BERBANTUAN APLIKASI
WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

ADINDA ARIVIA NOSA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi :

**PENGARUH MODEL SOMATIC,
AUDITORY, VISUAL, DAN
INTELLECTUAL (SAVI)
BERBANTUAN APLIKASI
WORDWALL PADA
PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa :

Adinda Arivia Nosa

No. Pokok Mahasiswa :

2113053272

Program Studi :

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan :

Ilmu Pendidikan

Fakultas :

Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Amrina Izzatika, M.Pd.

NIK 231601891218201

Muhisom, M.Pd.

NIK 231502850709101

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Amrina Izzatika, M.Pd.

Sekretaris : Muhisom, M.Pd.I.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Abet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Arivia Nosa
NPM : 2113053272
Program Studi : S – 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 27 Mei 2025

Pernyataan,


Adinda Arivia Nosa
NPM. 2113053272

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Adinda Arivia Nosa, lahir di Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung pada tanggal 12 September 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Bapak Suharsono dan Ibu Sahmiyati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Pringsewu Utara, lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 5 Pringsewu, lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Pringsewu, lulus pada tahun 2020.

Tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Tahun 2024, peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri Kecil Siring Babaran, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukajaya, Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung Selatan. Peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu BEM FKIP Tahun 2021/2022 sebagai Staf Dinas PSDM, HIMAJIP Tahun 2021/2022 sebagai Anggota Bidang Kaderisasi, Forkom PGSD Tahun 2022/2023 sebagai Staf Bidang Kaderisasi.

MOTTO

“If you never bleed, you never gonna grow”

(Taylor Swift)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, dzat yang Maha pengasih, telah memberikan kekuatan, petunjuk serta kemudahan, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penulisan skripsi ini, dan dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada yang paling berharga di dunia.

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Papahku Suharsono dan Mamahku Sahmiyati,

Terimakasih atas kasih sayang tak bertepi dan pengorbanan yang luar biasa sepanjang hayat, yang selalu bekerja keras demi mimpiku dan kedua saudaraku, mendoakan di setiap langkahku, mengusahakan yang terbaik, selalu menjadi cahaya dalam setiap gelap perjalananku, menjadi rumah terhangat yang selalu memberikan motivasi dan nasihat tiada henti, doaku tak akan pernah berhenti sepanjang masa untuk papa dan mama.

Kakakku dan Adikku Tersayang

Teruntuk kakakku **Desta Evira Nosa**, terimakasih telah banyak membantuku dalam hal apapun, menjadi panutan yang baik dalam hidupku, mendukung dan memberi semangat, semoga kelak aku bisa membalas semua kebaikanmu. Tidak lupa juga kepada **adikku Ardafa Ilham Pranosa**, yang menjadikanku agar lebih dewasa untuk terus berusaha menjadi contoh yang baik, semoga keberhasilanku kelak menjadi motivasi bagimu untuk terus bermimpi dan berjuang.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro. M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurhawihidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, sekaligus Penguji Utama dalam penelitian ini yang telah memberikan arahan dan kebijakan administrasi serta saran yang membangun untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Amrina Izzatika, M.Pd., Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, waktu, saran serta dorongan yang diberikan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
6. Muhisom, M.Pd.I., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, arahan, motivasi dan penuh kesabaran

kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, memperluas wawasan serta pengalaman selama menempuh pembelajaran serta memotivasi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Supriyati, S.Pd., selaku kepala sekolah dan Emi Nurhayati, S.Pd., selaku wali kelas VA, yang telah memberikan izin untuk melakukan uji instrumen di SD Negeri 1 Pringsewu Utara.
9. Darwati, S.Pd., selaku kepala sekolah, Septy Purwanti, S.Pd., selaku wali kelas VA, Miftachul Abidin, A., S.Pd., selaku wali kelas VB serta peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 3 Podomoro yang telah memberikan izin dan membantu peneliti melaksanakan penelitian.
10. Adinda Arivia Nosa, perempuan yang bijaksana dalam arti namaku, terima kasih yang tiada henti untuk diri sendiri telah menyelesaikan apa yang telah dimulai dengan waktu yang tak selalu ramah, tidak ada kata terlambat untuk setiap langkah perjuangan, terima kasih telah menjadi rumah bagi mimpimu sendiri dengan banyak doa dan harapan yang tak pernah padam serta hati yang tetap terbuka.
11. Sahabat seperjuanganku selama di bangku perkuliahan, Nana, Lutvi, Arya, dan Rafido untuk segala bantuan, dukungan, perhatian, canda tawa sampai keluh kesah dalam penulisan skripsi ini.
12. Rekan-rekan S1 PGSD Kampus B angkatan 2021 khususnya *Biofty Class* yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan, dukungan, nasihat, motivasi dan doanya selama ini.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah diberikan kepada peneliti dengan pahala yang berlipat ganda, senantiasa diberikan kesehatan dan keberkahan dalam kehidupannya. Peneliti menyadari bahwa dalam

skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 27 Mei 2025
Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adinda' followed by a stylized surname.

Adinda Arivia Nosa
NPM. 2113053272

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
 II. TINJAUAN PUSTAKA.....	 11
A. Hasil Belajar	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	12
B. Belajar dan Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Belajar.....	15
2. Prinsip-prinsip Belajar	16
3. Teori Belajar	17
4. Pengertian Pembelajaran.....	21
5. Tujuan Pembelajaran	22
6. Komponen-komponen Pembelajaran	23
C. Pembelajaran IPAS	25
1. Pengertian Pembelajaran IPAS.....	25
2. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	26
D. Model <i>Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual</i> (SAVI)	28
1. Pengertian Model <i>Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual</i>	28
2. Karakteristik Model <i>Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual</i>	29
3. Langkah-langkah Model <i>Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual</i>	31
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual</i>	32
E. Aplikasi <i>Wordwall</i>	34
1. Pengertian Aplikasi <i>Wordwall</i>	34

2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Wordwall</i>	35
3. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i>	37
F. Penelitian yang Relevan	38
G. Kerangka Pikir.....	40
H. Hipotesis Penelitian.....	41
III. METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Desain Penelitian	43
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	44
C. Prosedur Penelitian.....	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian	46
1. Populasi Penelitian.....	46
2. Sampel Penelitian	46
E. Variabel Penelitian	47
1. Variabel <i>Independent</i> (Bebas)	47
2. Variabel <i>Dependent</i> (Terikat)	47
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	48
1. Definisi Konseptual	48
2. Definisi Operasional	49
G. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Teknik Tes	51
2. Teknik Non Tes	51
H. Instrumen Penelitian.....	53
1. Instrumen Tes	53
2. Instrumen Non Tes.....	54
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes	56
1. Uji Validitas	56
2. Uji Realibilitas	58
3. Daya Beda Soal.....	59
4. Uji Taraf Kesukaran Soal	61
J. Uji Prasyarat dan Teknik Analisis Data	62
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	62
2. Teknik Analisis Data	64
3. Uji Hipotesis	65
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian	68
1. Pelaksanaan Penelitian.....	68
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	69
3. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen ...	70
4. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen ..	72
5. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	74

6. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	74
7. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen.....	76
8. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model <i>Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI)</i>	78
9. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	79
B. Pembahasan.....	82
C. Keterbatasan Penelitian	87
 V. SIMPULAN DAN SARAN	87
A. Simpulan.....	87
B. Saran.....	87
 DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai STS Ganjil IPAS Kelas V SD Negeri 3 Podomoro TA 2024/2025...	5
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI	31
3. Populasi Peserta Didik Kelas V	46
4. Kisi-kisi Instrumen Tes	53
5. Kisi-kisi Aktivitas Peserta Didik dengan Model SAVI berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i>	54
6. Klasifikasi Validitas Soal	56
7. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Soal	57
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	58
9. Klasifikasi Realibilitas	59
10. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	60
11. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif	60
12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	61
13. Hasil Analisis Uji Kesukaran Butir Tes Kognitif	61
14. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i>	64
15. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran	64
16. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	68
17. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	69
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kontrol dan Eksperimen	70
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kontrol dan Eksperimen	72
20. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kontrol dan Ekpserimen.....	74
21. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	75
22. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Hasil Belajar pada Kelompok Eksperimen	77
23. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	41
2. Desain Penelitian (Nonequivalent Control Group Design).....	43
3. Histogram Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	71
4. Histogram Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	72
5. Histogram Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	73
6. Histogram Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	73
7. Histogram perbandingan nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.....	75
8. Histogram perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> peserta didik kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.....	76
9. Histogram frekuensi kemampuan hasil belajar kelompok eksperimen.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	99
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	99
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	101
4. Surat Balasan Uji Instrumen	102
5. Surat Izin Penelitian	103
6. Surat Balasan Izin Penelitian	104
7. Surat Validasi Instrumen.....	105
8. Surat Validasi Modul Ajar	110
9. Surat Validasi LKPD.....	113
10. Surat Validasi Media Pembelajaran	116
11. Daftar Nilai STS Pelajaran IPAS Kelas VA SD Negeri 3 Podomoro TA 2024/2025	119
12. Daftar Nilai STS Pelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 3 Podomoro TA 2024/2025	120
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	122
14. Modul Ajar Kelas Kontrol	130
15. LKPD	138
16. Soal Uji Coba Instrumen.....	146
17. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	155
18. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik	162
19. Rekapitulasi Uji Coba Validitas Soal Tes.....	166
20. Rekapitulasi Uji Realibilitas Soal Tes.....	167
21. Rekapitulasi Taraf Kesukaran	168
22. Rekapitulasi Daya Beda	169
23. Hasil Uji Coba Instrumen.....	170
24. Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	172

25. Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	175
26. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	178
27. Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	179
28. Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	182
29. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	185
30. Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	186
31. Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	187
32. Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model SAVI.....	188
33. Lembar Aktivitas Belajar Peserta Didik	189
34. Rekapitulasi Persentase Keterlaksanaan Sintaks Model SAVI.....	191
35. Ketercapaian Level Kognitif	192
36. Hasil Regresi Linier Sederhana.....	198
37. Hasil Uji T.....	200
38. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	202
39. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i>	203
40. Tabel 0 – Z Kurva Normal	204
41. Tabel Distribusi f.....	205
42. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	210
43. Kegiatan Uji Instrumen di SD Negeri 1 Pringsewu Utara	211
44. Pelaksanaan Kegiatan <i>Pretest</i> di SD Negeri 3 Podomoro	212
45. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Kelompok Eksperimen.....	213
46. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Kelompok Kontrol	216
47. Pelaksanaan Kegiatan <i>Posttest</i>	218
48. Aplikasi <i>Wordwall</i>	219
49. Aplikasi <i>Quizziz</i>	220

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan setiap negara sangat dipengaruhi oleh peranan pendidikan yang berkontribusi pada transformasi nasional. Pendidikan merupakan hal penting paling mendasar untuk pertumbuhan seseorang karena mengarahkan pada kemampuan mengubah potensi diri menjadi lebih baik dari segi pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan penting bagi keberlangsungan hidup seseorang, salah satunya jika menempuh pendidikan maka dapat meningkatkan *hardskill* dan *softskill*, dimana dengan pendidikan seseorang akan mempelajari kompetensi yang dibutuhkan dan perlahan mendorong terwujudnya generasi unggul. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat ahli, Suardipa dkk. (2021) menyatakan bahwa saat ini dunia pendidikan baik pada jenjang rendah maupun jenjang tinggi lebih berfokus pada pengembangan kemampuan pedagogis dan profesional (*hardskill*), serta menekankan kemampuan kepribadian yang mengatur dirinya sendiri dan bersosialisasi.

Pembelajaran yang bermakna diharapkan mampu mengarahkan agar terciptanya pendidikan berkualitas yang menumbuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) bersifat kompeten. Mewujudkan pendidikan yang berkualitas, pemerintah telah merevisi berbagai regulasi yang mengatur standar nasional pendidikan. Salah satu regulasi penting yang mengalami perubahan adalah sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah (PP) No. 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas PP No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 6 yang menyatakan bahwa:

Standar kompetensi lulusan pada Standar Pendidikan Jenjang Pendidikan dasar difokuskan pada persiapan peserta didik menjadi

anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia;

- a. penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila; dan
- b. penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan saat ini ditujukan untuk menunjang arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar perkembangannya berhasil sesuai tuntutan perubahan kondisi zaman. Perkembangan teknologi pada abad 21 memunculkan berbagai inovasi baru dan memberikan dampak pada dunia pendidikan dengan upaya menyempurnakan sistem pendidikan dalam pembelajaran. Pendidik berperan meningkatkan kualitas pendidikan dan menerapkan keterampilan abad 21 sesuai dengan kemajuan teknologi supaya lebih kreatif mendesain proses belajar mengajar yang menarik peserta didik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Saleh dkk. (2024) mengatakan bahwa peningkatan pembelajaran abad 21 menuntut pendidik perlahan mengambil langkah perubahan dengan memodifikasi paradigma yang semula pembelajaran berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Pencapaian kecakapan pembelajaran abad 21 tentunya tidak terlepas dari pembaharuan kurikulum yang sudah ditetapkan. Hal tersebut termuat pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Kurikulum merupakan sebuah tujuan bagi pendidik ketika melakukan kegiatan belajar. Menurut Cholilah dkk. (2023) kurikulum ialah strategi program pendidikan yang terdiri dari beberapa komponen berkaitan dengan rencana pembelajaran yang harus dipertimbangkan secara inovatif, dinamis, dan berkala seiring berjalannya kurun waktu. Pengembangan kurikulum akan bergerak mengikuti kompetensi yang baik untuk terbentuknya generasi unggul serta berkarakter dimasa yang akan datang, sehingga satuan pendidikan dapat

menyesuaikan dengan karakteristik kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman.

Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan. Penerapan kurikulum saat ini yang telah dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) sampai pada pembelajaran dengan paradigma baru yaitu kurikulum merdeka yang mengusung konsep merdeka belajar. Menurut Purba dkk. (2021) pembelajaran dengan paradigma baru merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada penguatan kecakapan serta berkarakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Pendekatan pembelajaran dengan paradigma baru memandang kurikulum, pembelajaran, dan asesmen sebagai komponen yang terkoneksi dengan kuat. Kurikulum sebagai panduan pembelajaran yang membantu pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan yang telah dirancang serta apa saja yang perlu dipahami agar tujuan tersebut tercapai.

Kurikulum merdeka dapat dijadikan sebagai harapan demi mengembalikan peningkatan kompetensi-kompetensi belajar pada instansi pendidikan karena sifatnya berbasis kebutuhan peserta didik. Menurut Wuwur (2023) Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar bertujuan memajukan pengembangan kreativitas, *intelegensi interpersonal* dan keterampilan peserta didik. Fokus pembelajaran pada kurikulum merdeka lebih berpusat pada peserta didik sedangkan pendidik hanya sebagai fasilitatornya saja. Peserta didik juga memiliki kebebasan belajar aktif dan mandiri dalam menggali referensi belajar.

Pembaharuan mata pelajaran pada kurikulum merdeka salah satunya adalah dengan menyatukan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang disebut IPAS. Tujuan dari pembelajaran IPAS jenjang sekolah dasar pada kurikulum merdeka yaitu

meningkatkan kemampuan dasar literasi sains dan studi sosial. Pembelajaran IPAS juga bertujuan supaya membangkitkan keingintahuan, minat, serta aktif terlibat pembelajaran. Menurut pendapat Agustina dkk. (2022) penyatuan pembelajaran IPA dan IPS dilakukan karena kedua pembelajaran tersebut memiliki keterkaitannya dalam fakta pengetahuan kehidupan sehari-hari. Penggabungan mata pelajaran tersebut peserta didik diharapkan dalam mengelola lingkungan alam dan sosial dapat menyatupadukannya.

Tujuan dari pendidikan itu sendiri ialah tercapainya hasil belajar peserta didik sesudah kegiatan pembelajaran. Aprilia dkk. (2024) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penilaian akhir dari kegiatan belajar baik formal maupun nonformal guna menciptakan suatu peralihan diri seseorang dari segi pemikiran maupun capaian yang telah dijalani peserta didik, berupa hasil dan perubahan perilaku. Hasil belajar meliputi ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur pendidik dalam melihat proses peningkatan kemampuan dan pemahaman peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan pendidik kelas V SD Negeri 3 Podomoro pada tanggal 2 November 2024, maka mendapatkan hasil permasalahan yaitu kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Di samping itu, pendidik kurang berinovasi dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital interaktif. Pendidik hanya menggunakan alat peraga dan papan tulis sebagai media pembelajaran, dengan begitu kegiatan belajar menjadi kurang menarik dan minat belajar peserta didik menurun. Pendidik juga mengatakan bahwa di sekolah sudah lama tersedia LCD proyektor, namun pendidik belum pernah menggunakannya pada kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dibuktikan dengan kurangnya antusias sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran IPAS dan rata-rata hasil belajar yang rendah, dikarenakan banyak peserta didik kelas

V yang memperoleh nilai dibawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu kurang dari 70. Data nilai sumatif tengah semester (STS) peserta didik kelas V yang diperoleh terbilang rendah dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data Nilai STS Ganjil IPAS Kelas V SD Negeri 3 Podomoro TA 2024/2025

Nama Kelas	KKTP	Ketercapaian				Jumlah Peserta Didik
		Tercapai		Belum Tercapai		
		Banyak	Persentase	Banyak	Persentase	
VA	70	7	29,16%	17	70,83%	24
VB	70	5	21,73%	18	78,26%	23
Jumlah		12	25,53%	35	74,46%	47

(Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 3 Podomoro)

Berkaitan dengan hasil sumatif tengah semester pembelajaran IPAS yang terdapat pada tabel 1, peserta didik kelas V berjumlah 47 orang terdiri dari dua rombongan belajar, yakni kelas VA dan kelas VB. Diketahui bahwa di kelas V sebanyak 12 peserta didik (25,53%) yang telah tercapai KKTP, sementara sebanyak 35 peserta didik (74,46%) yang belum mencapai ketercapaian KKTP. Berdasarkan jumlah presentase, dapat dilihat bahwa peserta didik yang belum tercapai KKTP lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tercapai KKTP.

Melihat fakta yang telah dipaparkan di atas jika terus dibiarkan, maka dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik yang diperoleh. Kegiatan pembelajaran diperlukan adanya dorongan pendidik dalam meningkatkan partisipasi peserta didik mengeksplorasi pembelajaran alam dan sosial, menyesuaikan aktivitas fisik, dan pengetahuan dengan menggunakan seluruh panca indra, dengan begitu menambah pengalaman belajar dan memperbaiki hasil belajar peserta didik.

Meningkatkan tercapainya keberhasilan belajar yang berkualitas untuk peserta didik dapat menerapkan model pembelajaran yang mendorong peserta didik bergerak dan berpikir aktif selama berlangsungnya proses belajar sehingga memberikan hasil belajar yang lebih baik dengan

menggunakan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI). Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) merupakan gabungan dari keempat aspek dalam model pembelajaran dengan memanfaatkan panca indra peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Ningsih dkk. (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran SAVI merupakan model yang menyertakan seluruh alat indra (melakukan gerak, mendengar, melihat, berfikir).

Kegiatan belajar dengan menggunakan model SAVI berarti peserta didik tidak hanya duduk diam saja memperhatikan penjelasan materi dari pendidik, melainkan peserta didik diajak untuk melakukan gerak fisik agar memahami secara langsung materi apa yang sedang dipelajari. Nainggolan dkk. (2021) mendefinisikan bahwa SAVI kepanjangan dari *Somatic* berarti gerak fisik bahwa proses pembelajaran harus dengan melakukan sesuatu; *Auditory* berarti proses pembelajaran harus dengan mendengar dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik, dengan begitu jika tidak paham peserta didik dapat bertanya kemudian mengeluarkan pendapat (berbicara); *Visual* yang berarti belajar harus menggunakan penglihatan untuk mengamati, menggambarkan, serta membaca; *Intellectual* berarti belajar harus menggunakan kemampuan berpikir dan penalarannya dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) akan membantu mengasah kemampuan peserta didik dalam memaksimalkan intelegensi selaras mereka lantaran melalui pepaduan gerak fisik dengan aktivitas intelektual, oleh karena itulah model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berpengaruh bagi keberhasilan peserta didik melalui hasil belajarnya. Menurut pendapat Nurak dkk. (2022) bahwasannya selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) hasil belajar peserta didik menjadi meningkat, dilihat dari hasil tes soal *pretest* dan *posttest* yang telah

dilakukan dalam penelitiannya. Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berarti sangat baik diterapkan pada pembelajaran. Menerapkan model saja tidak cukup mewujudkan kegiatan belajar peserta didik, untuk itu penulis menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai perangkat penunjang pendidik memudahkan kegiatan pembelajaran.

Aplikasi *wordwall* merupakan sebuah media interaktif berbasis *website* yang membantu untuk membuat latihan soal yang menciptakan antusias belajar peserta didik karena di dalamnya terdapat semacam *template* kuis (*quiz*), mencocokkan kata atau kalimat yang serasi (*matching pairs*), kartu berbicara (*speaking cards*), membuka kotak (*open the box*), dan menyusun kata (*spell the word*), dan lainnya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Zulfa dkk. (2023) yang mengemukakan bahwa aplikasi *wordwall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi pendidik untuk membuat peserta didik lebih antusias dan meningkatkan peserta didik dalam pembelajaran.

Pemanfaatan penggunaan aplikasi *wordwall* yang berfungsi sebagai media pembelajaran adalah cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif meningkatkan hasil belajar. Diperkuat dengan argumen Purnama dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS karena *wordwall* memiliki ketertarikan berupa *game* yang dapat memunculkan minat belajar peserta didik. Menurut Dotutinggi dkk. (2023) penggunaan *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik dengan menciptakan keaktifan, minat, dan motivasi belajar. Peserta didik juga dapat meningkatkan keberhasilan belajarnya dikarenakan aplikasi tersebut memiliki potensi yang baik dalam mempengaruhi komponen verbal dan visual jika dijadikan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pemaparan uraian permasalahan di atas, maka diperlukan adanya penelitian dengan salah satu model pembelajaran yang dapat

berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS. Hal itu yang mendorong untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan pendidik belum bervariasi.
2. Kurangnya pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital yang interaktif.
3. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro masih tergolong rendah.
4. Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka memberi batasan masalah sebagai berikut.

1. Pengaruh model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* (X).
2. Hasil belajar IPAS ranah kognitif (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model

Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI) berbantuan aplikasi quizziz?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI) berbantuan aplikasi wordwall* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.
2. Perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI) berbantuan aplikasi wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI) berbantuan aplikasi quizziz*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi dan meningkatkan pengetahuan mengenai model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI) berbantuan aplikasi wordwall* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Pendidik

Hasil penelitian ini sebagai referensi dan gambaran kepada pendidik tentang penggunaan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI) berbantuan aplikasi wordwall* sebagai alternatif pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan seperti proses pembelajaran di SD Negeri 3 Podomoro.

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman baru bagi peneliti selanjutnya tentang model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Qadry dan Syahrani (2023) hasil belajar adalah sesuatu capaian peserta didik terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dipelajari pada saat proses belajar. Hasil belajar bukan hanya pemberian nilai berupa angka, melainkan penilaian pada ranah yang menunjang keterlaksanaannya kegiatan pembelajaran. Serupa dengan pernyataan tersebut, Sudirman dkk. (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan potensi yang ada pada diri peserta didik selama proses belajar yang dijadikan sebagai pengalamannya sehingga pencapaiannya dapat dilihat dari hasil evaluasi pendidik dalam bentuk nilai tes atau angka.

Hasil belajar dapat dikatakan tercapai apabila peserta didik mengalami peningkatan dan perubahan perilaku yang diharapkan. Sejalan dengan hal tersebut, Mutiaramses dkk. (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil dari perubahan tingkah laku yang diperoleh dalam proses belajar. Hasil belajar dapat meningkat jika pendidik terus melakukan perbaikan pada setiap pertemuan pembelajaran melalui cara menetapkan tujuan pembelajaran sebagai tolak ukur keberhasilan belajar. Pernyataan tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 104 tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar yang menyatakan bahwa:

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam

kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis selama dan setelah proses pembelajaran.

Terkait perubahan dari proses pembelajaran, pendidik perlu lebih dalam memahami metode ajar yang sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik agar pencapaian tujuan pembelajaran terlihat pada hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat Andriani dan Rasto (2019) menjelaskan bahwa:

- 1) Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).
- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai, meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima (A1), merespon (A2), menghargai (A3), mengorganisasikan (A4), dan karakteristik menurut nilai (A5).
- 3) Ranah psikomotor, meliputi keterampilan motorik yaitu meniru (P1), manipulasi (P2), presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5)

Berdasarkan pemaparan di atas, bahwa hasil belajar adalah suatu hasil perubahan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar yang mana dapat berupa kemampuan meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang menunjang adanya keberhasilan belajar oleh peserta didik, sehingga dapat memahami proses belajar supaya mencapai hasil belajar yang optimal dengan memperhatikan beberapa faktor, baik faktor dari dalam individu (internal) maupun faktor dari luar lingkungan (eksternal). Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) ada dua faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar individu yang menentukan hasil belajar yaitu sebagai berikut.

- 1) Faktor Internal
Faktor internal merupakan faktor-faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik yang berpengaruh terhadap

keberhasilan belajar. Faktor internal terdiri dari dua aspek yaitu sebagai berikut.

- a) Aspek fisiologis
Aspek fisiologis berkaitan dengan kondisi tubuh peserta didik. Aspek ini terbagi menjadi dua yaitu di antaranya:
 - 1. Kesehatan dan kondisi tubuh
 - 2. Fungsi tubuh (fisiologi)
- b) Aspek psikologis
Aspek psikologis merupakan kondisi mental yang mempengaruhi proses belajar peserta didik. Faktor yang mempengaruhi aspek ini adalah sebagai berikut.
 - 1. Intelegensi peserta didik
 - 2. Motivasi
 - 3. Ingatan
 - 4. Minat
 - 5. Sikap
 - 6. Bakat
- c) Konsentrasi belajar
- d) Rasa percaya diri
- e) Belajar
- f) Cita-cita peserta didik
Peserta didik yang memiliki cita-cita yang tinggi, maka

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik berasal dari luar atau lingkungan. Faktor eksternal di antaranya sebagai berikut.

- a) Lingkungan sosial
 - 1. Lingkungan sosial di sekolah
 - 2. Lingkungan sosial masyarakat
 - 3. Lingkungan sosial keluarga
- b) Lingkungan non sosial
 - 1. Lingkungan alamiah
 - 2. Faktor instrumental
 - 3. Faktor materi pelajaran

Menurut Aryani dan Wahyuni (2021) terdapat dua pengaruh faktor terhadap proses belajar yang menentukan keberhasilan belajar di antaranya faktor internal dan faktor eksternal yaitu sebagai berikut.

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis (jasmani)
Fisiologi berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh, jika tubuh kurang sehat maka akan mengganggu fokus belajar seperti kelelahan dan sakit.
- b) Faktor psikologis

Psikologis merupakan faktor yang berasal dari mental dalam diri peserta didik. Beberapa faktor psikologis yaitu:

1. Intelegensi
 2. Minat
 3. Bakat
 4. Motivasi
 5. Sikap
- 2) Faktor Eksternal
- a) Lingkungan sosial
 - b) Lingkungan nonsosial
- 3) Faktor Pendekatan belajar
- Pendekatan belajar merupakan cara peserta didik agar keberhasilan belajar tercapai. Pendekatan belajar di antaranya sebagai berikut.
- a) Pendekatan permukaan
 - b) Pendekatan mendalam
 - c) Pendekatan mencapai prestasi

Faktor internal tentu saja berkaitan dengan diri individu sebagai seseorang yang dapat mengendalikan bagaimana proses belajar akan terentuk, seperti kecerdasan, kesehatan, minat, bakat, kesiapan dan kematangan. Sementara itu, faktor eksternal dipengaruhi dari luar individu, salah satunya adalah keluarga yang memiliki kedudukan penting pada proses belajar peserta didik, karena keluarga adalah wadah awal peserta didik belajar. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Qur'ani (2023), beliau menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di antaranya faktor internal dan faktor eksternal.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di atas, bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri individu dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik serta berbagai faktor lain yang terbagi dari dua faktor tersebut dan saling mempengaruhi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menentukan keberhasilan belajar.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan usaha yang dilakukan bagi tiap individu untuk mendapatkan perubahan terhadap pola perilaku yang baik atau kurang baik serta menggali kemampuan dan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Wardana dan Djamaluddin (2021) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang agar terbentuknya perubahan perilaku dari aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dari berbagai pengalaman yang didapatkan selama mempelajarinya. Ketiga aspek tersebut merupakan tujuan pendidikan yang harus tercapai setelah melalui proses belajar agar terciptanya perubahan dalam individu, sehingga perubahan tidak akan terjadi begitu saja tanpa adanya usaha yang dilakukan untuk memperoleh pengalaman yang bermakna.

Proses belajar akan dianggap berhasil jika individu telah mampu memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Makki dan Aflahah (2019) belajar dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat lebih aktif mengikuti kegiatan belajar dengan mencari tahu sendiri materi yang dipelajari melalui berbagai sumber. Sejalan dengan hal tersebut Qur'ani (2023) mengemukakan pendapatnya bahwa individu dianggap belajar jika telah memenuhi syarat sebagai berikut.

- 1) Memberikan perubahan pada arah yang lebih baik dan positif.
- 2) Menyadari terjadinya perubahan dalam diri sendiri.
- 3) Perubahan yang berlangsung lama.
- 4) Berlatih tanpa adanya batasan dan memiliki pengalaman.
- 5) Mempunyai arah dan tujuan perubahan.
- 6) Perubahan yang melibatkan seluruh aspek kepribadian.

Meningkatkan kompetensi dalam diri sebagai salah satu investasi hidup kedepannya bagi individu sangat diperlukan adanya belajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut Rizqi dkk. (2023) mendefinisikan

bahwa belajar merupakan salah satu kebutuhan seseorang meraih usahanya dengan mempertahankan dan mengembangkan kepribadiannya demi mendapatkan potensi bagi dirinya dalam keberlanjutan hidup pada masa yang akan datang. Selanjutnya menurut Nurfauziah dkk. (2023) belajar merupakan segala hal berkaitan dengan aktivitas yang seseorang lakukan sehingga menghasilkan perilaku yang berbeda antara sebelum dan sesudah belajar.

Belajar tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan saja, belajar bisa dilakukan dengan banyak hal untuk mendapatkan suatu hasil yang optimal. Efendy (2021) menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah perubahan dari perilaku dimana perubahannya menuju ke arah yang baik dari sebelumnya dan cara aktif peserta didik meningkatkan pengetahuan baru yang didapatkan dari pengalaman yang sudah dilakukannya dengan mengelola bahan belajar, sehingga mendapatkan pengetahuan, cara berperilaku, dan keterampilan yang baru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa belajar adalah suatu upaya pengembangan diri individu menyangkut aspek kepribadian serta dapat terjadi dalam berbagai konteks secara fisik maupun psikis, formal maupun nonformal, menuju perubahan kehidupan yang lebih baik atau kurang baik akibat dari adanya pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Kegiatan belajar memerlukan adanya prinsip-prinsip belajar untuk mendukung efektivitas proses belajar peserta didik agar mencapai hasil belajar yang baik. Prinsip belajar membantu pendidik untuk lebih memahami bagaimana peserta didik dapat menyerap informasi yang diberikan. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Prinsip kesiapan
- 2) Prinsip motivasi
- 3) Prinsip persepsi
- 4) Prinsip tujuan
- 5) Prinsip perbedaan individual
- 6) Prinsip *transfer* dan retensi
- 7) Prinsip belajar kognitif
- 8) Prinsip belajar afektif
- 9) Prinsip belajar evaluasi

Menciptakan pembelajaran yang bermakna penting bagi pendidik agar tercapainya tujuan yang telah direncanakan serta memperoleh peningkatan terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Makki dan Aflahah (2019) prinsip-prinsip belajar di antaranya sebagai berikut.

- 1) Prinsip perhatian dan motivasi
- 2) Prinsip keaktifan
- 3) Prinsip keterlibatan langsung (pengalaman)
- 4) Prinsip pengulangan
- 5) Prinsip tantangan
- 6) Prinsip balikan dan penguatan
- 7) Prinsip perbedaan individual

Berdasarkan pemaparan di atas, prinsip-prinsip belajar merupakan suatu landasan penting yang mendukung berjalannya kegiatan pembelajaran, sehingga terciptanya proses belajar yang lebih bermakna sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mencapai keberhasilan belajarnya.

3. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan seperangkat konsep atau kerangka yang menggambarkan pemikiran mengenai bagaimana individu dapat menyerap, memproses, dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi lingkungan sekitar. Teori belajar menjadi salah satu faktor yang membantu pendidik merancang proses belajar yang akan diimplementasikan kepada peserta didik. Teori belajar yang akan digunakan pada penelitian ini

yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori belajar konstruktivistik.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menjelaskan bagaimana proses belajar dapat terjadi karena adanya sebuah interaksi antara individu dengan stimulus dan respons dari lingkungan eksternal yang memfokuskan pada perubahan perilaku. Sebagaimana dengan pernyataan tersebut, Suyatno dkk. (2023) berpendapat bahwa teori behavioristik merupakan teori belajar yang mengharuskan pendidik agar menstimulasi kepada peserta didik sehingga terjadilah respon yang ditunjukkan untuk diukur dan diamati. Teori ini menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif, dikarenakan keterkaitannya antara stimulus dan respons berpegang pada pendidik.

Individu dikatakan telah melalui kegiatan belajar, jika terdapat perubahan perilaku yang muncul. Selaras dengan pernyataan tersebut, Hamruni dkk. (2021) menyatakan bahwa teori behavioristik mengharapkan keberhasilan dari adanya perilaku yang terbentuk dengan kriteria apabila perilaku tersebut sesuai yang diharapkan maka dorongan positif yang didapatkan, namun sebaliknya jika perilaku tersebut tidak seperti yang diharapkan akan mendapatkan konsekuensi negatif.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pendapat ahli di atas, bahwa teori belajar behavioristik adalah teori yang menekankan pada hasil dari pembelajaran dengan mengamati, mengukur serta menilai perubahan perilaku akibat dari adanya stimulus dan respon yang diperoleh secara konkret.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa hal terpenting dalam belajar adalah unsur pikiran yang dimiliki oleh individu. Sejalan dengan pendapat W. Setiawan (2024) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan salah satu hal yang esensial dalam memahami proses berpikir, pembelajaran, dan perkembangan mental anak. Sementara itu, Hrp dkk. (2022) berasumsi mengenai esensi dari teori belajar kognitif adalah bagaimana memunculkan dan memperoleh skema manusia dalam menafsirkan sekitarnya dengan berbagai proses perkembangan manusia saat memperoleh metode baru dalam mengartikan informasi secara psikis.

Teori ini beranggapan bahwa kegiatan belajar dijadikan sebagai upaya peserta didik akan menyatukan sebuah pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya, sehingga akan menumbuhkan kognitif baru yang lebih kuat sebagai hasil belajar. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021) karakteristik teori belajar kognitif di antaranya sebagai berikut:

- a) Belajar merupakan proses mental, bukan tingkah laku.
- b) Peserta didik aktif sebagai perantara.
- c) Peserta didik belajar secara individu menggunakan metode deduktif dan induktif.
- d) Dorongan belajar berasal dari dalam diri sendiri, sehingga tidak memerlukan stimulus.
- e) Peserta didik sebagai pelaku yang menemukan pengetahuan baru.
- f) Pendidik hanya menunjang peserta didik menemukan pemahaman baru.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pendapat ahli di atas, bahwa teori belajar kognitif adalah suatu proses internal individu yang melibatkan kemampuan berpikir (mental) dalam menyerap informasi pengetahuan berdasarkan pengalaman yang didapatkan sebelumnya.

3) Teori Belajar Konstruktivistik

Pandangan teori konstruktivistik dalam belajar menyatakan bahwa peserta didik dapat dikatakan telah belajar apabila mereka telah mampu membangun pemahaman sendiri mengenai lingkungan sekitar dengan mencari informasi dan menyesuaikan berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Sejalan dengan pendapat tersebut, Widyanthi dkk. (2021) menyatakan bahwa teori belajar konstruktivistik adalah sudut pandang terhadap proses pembelajaran dimana peserta didik terlibat aktif membangun pengetahuan sendiri melalui interaksi dengan sekitarnya serta mengumpulkan informasi dari pengetahuan yang telah mereka peroleh secara langsung melalui lingkungan.

Pendapat lain disampaikan oleh Nurlina dkk. (2021) menjelaskan bahwa konstruktivistik merupakan dasar pemikiran yang mengaitkan pada kehidupan nyata serta membangun pengetahuan secara perlahan dan hasilnya diperinci dengan cakupan yang dibatasi. Selanjutnya, menurut Mustafa dan Roesdiyanto (2021) konstruktivistik adalah pembelajaran yang menekankan kepada peserta didik untuk berperan aktif sebagai subjek utama yang membangun pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan teori di atas, bahwa teori konstruktivistik adalah teori belajar yang menekankan peserta didik berperan aktif secara mental untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui konsep pemikirannya sendiri berdasarkan pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Dari penjelasan ketiga teori di atas, teori yang paling relevan untuk diterapkan adalah teori konstruktivistik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* mendorong peserta didik untuk aktif

terlibat dalam pembelajaran melalui interaksi aktivitas fisik yang dimiliki dengan cara melakukan sesuatu melibatkan indra peraba, mendengar atau berbicara, mengamati, serta berpikir terkait permainan dan kuis yang diberikan menggunakan aplikasi *wordwall*, sehingga dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dengan melibatkan semua indra pada saat proses belajar.

4. Pengertian Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran saling berkaitan satu sama lain dikarenakan setiap individu mengalami pembelajaran melalui proses belajar.

Pembelajaran merupakan bentuk interaksi berkesinambungan antara pendidik dengan peserta didik dimana dalam pelaksanaannya mengacu pada sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun. Sejalan dengan hal tersebut menurut Wahab dan Rosnawati (2021) pembelajaran pada intinya adalah proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang menyebabkan perubahan perilaku ke arah lebih baik. Sementara itu, Paling dkk. (2023) mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang mendorong seseorang ataupun sekelompok orang melakukan kegiatan belajar agar mendapatkan hal baru terkait pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan pemanfaatan segala hal yang ada di sekitar.

Kegiatan pembelajaran telah direncanakan oleh pendidik agar peserta didik mempelajari pengetahuan dari lingkungan sekitar sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk. Menurut A. Setiawan (2017) pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan individu dalam pelaksanaannya didampingi oleh pendidik dengan tujuan untuk mengubah pola perilaku dalam menghadapi fase pendewasaan diri secara keseluruhan sebagai bagian dari adanya interaksi individu dengan sekitar. Pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan kegiatan belajar di kelas, namun juga menyangkut penggunaan teknologi, media, serta lingkungan sekitar sebagai referensi belajar

untuk meningkatkan pola pikir peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut Sartika dkk. (2022) mengartikan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang dirancang oleh pendidik guna mengasah kreativitas dan cara berpikir peserta didik.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berproses secara sistematis terdiri dari beberapa komponen diantaranya terdapat pendidik, peserta didik, metode ajar, dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar guna memperoleh perubahan serta tercapainya tujuan yang diharapkan.

5. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang disusun secara rinci berdasarkan capaian pembelajaran peserta didik yang memuat kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan kata kerja operasional. Sejalan dengan pernyataan tersebut Ananda (2019) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran ada kaitannya dengan keberhasilan yang dicapai peserta didik yang memuat aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selanjutnya, menurut A. Setiawan (2017) tujuan pembelajaran lebih mengarah pada taskonomi Bloom dan Krathwool, yang mana mereka membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga aspek di antaranya sebagai berikut.

- 1) Aspek kognitif
Aspek kognitif mencakup segala hal terkait proses berpikir yang dimulai dari tahap pengetahuan hingga penilaian akhir. Ranah kognitif terdiri dari enam tahapan yaitu, tahap pengetahuan (*knowledge*), tahap pemahaman (*comprehension*), tahap penerapan (*application*), tahap menganalisis (*analysis*), tahap sintesis (*synthesis*), dan tahap penilaian akhir (*evaluation*).
- 2) Aspek afektif
Aspek afektif mencakup hal yang terkait dengan sikap, nilai-nilai, penghargaan, dan pengelolaan emosional. Aspek ini terbagi menjadi lima hal yaitu, keinginan untuk menerima, keinginan untuk menanggapi, beranggapan, menerapkan hasil, dan kegigihan.

- 3) Aspek psikomotor
Aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan individu melakukan sesuatu yang bersifat manual atau motorik (aktivitas fisik). Aspek ini terdapat beberapa kategori yaitu, peniruan, kesiapan (mental, fisik, dan emosional), mekanisme, respon terpimpin, keahlian, adaptasi, dan tindakan.

Tercapainya kegiatan belajar ditentukan dengan sejauh mana pendidik memenuhi kebutuhan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ramli dkk. (2024) tujuan pembelajaran berguna untuk memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas, dari pengalaman itulah perilaku peserta didik mencakup keterampilan, pengetahuan, dan etika yang berperan mengendalikan sikap dan tingkah laku peserta didik menjadi lebih meningkat, baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal apabila proses belajar berlangsung secara efektif. Penyampaian tujuan pembelajaran penting bagi proses belajar peserta didik demi terciptanya keberhasilan yang diharapkan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Wardana dan Djamaluddin (2021) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan peserta didik pada proses belajar dengan rangkaian capaian yang telah dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik supaya terciptanya kegiatan belajar yang terjadi secara intrinsik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, bahwa tujuan pembelajaran digunakan sebagai pedoman perencanaan pembelajaran agar tercapainya keberhasilan peserta didik terhadap perubahan perilaku yang diukur dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

6. **Kompenen-kompenen Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan belajar yang tentunya memerlukan komponen pembelajaran yang berkaitan satu

sama lain, karena pembelajaran tidak akan dapat terlaksana dengan sesuai tanpa adanya komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran merupakan salah satu elemen pembelajaran yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar. Menurut Darsyah (2023) komponen pembelajaran terdiri dari pendidik dan peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi.

- 1) Pendidik dan peserta didik
Pendidik sebagai peranan utama yang memiliki tugas untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan memberikan ilmu pengetahuan dan melakukan perubahan berupa perubahan tingkah laku kepada peserta didik.
- 2) Tujuan pembelajaran
Salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang mengacu pada pedoman dan sasaran yang akan dicapai serta menjadikan pembelajaran lebih jelas dan terarah.
- 3) Materi pembelajaran
Tanpa adanya materi pembelajaran maka kegiatan belajar tidak akan berjalan.
- 4) Metode pembelajaran
Dalam pelaksanaan kegiatan belajar metode yang digunakan pendidik sebaiknya bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 5) Media pembelajaran
Media pembelajaran adalah alat bantu yang memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih meningkatkan motivasi dan minat belajar.
- 6) Evaluasi
Evaluasi merupakan tujuan akhir kegiatan pembelajaran mengenai hasil belajar serta memberikan umpan balik bagi pendidik dan peserta didik guna perbaikan proses belajar mengajar.

Menurut Mawikere (2023) komponen-komponen pembelajaran di antaranya meliputi langkah-langkah analisis pembelajaran, analisis peserta didik, serta merancang tujuan pembelajaran yang merupakan bagian dari pengembangan pembelajaran yang terdiri atas pengembangan alat evaluasi, metode pembelajaran, materi pembelajaran serta pelaksanaan pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran tersebut dengan penilaian formatif, sumatif, dan konfirmatif.

Pendapat lain oleh Bunyamin (2021) menyatakan bahwa komponen-komponen pembelajaran di antaranya sebagai berikut.

- 1) Tujuan
- 2) Sumber belajar
- 3) Strategi pembelajaran
- 4) Media pembelajaran
- 5) Evaluasi pembelajaran

Berdasarkan pemaparan pendapat ahli di atas, dapat bahwa komponen-komponen pembelajaran sangat penting bagi pelaksanaan kegiatan belajar, dimana tiap komponen saling berkaitan satu sama lain. Jika terdapat salah satu komponen yang tidak digunakan, maka proses belajar tidak akan terlaksana dengan sesuai.

C. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum merdeka yang menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terdapat dalam satu buku, namun berbeda topik. Menurut Kemendikbud Ristek RI (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Wijayanti dan Ekantini (2023) IPAS pada tingkat SD bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi dasar peserta didik serta sebagai persiapan dasar peserta didik dalam mengkaji IPA dan IPS lebih mendalam pada jenjang berikutnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Suhelayanti dkk. (2023) bahwa hubungan antara IPA dan IPS juga dapat mengoptimalkan keselarasan pada pembelajaran dengan kehidupan nyata yang dapat menumbuhkan kompetensi yang dimiliki di era globalisasi saat ini.

Pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik membangun kemampuan berpikir terkait lingkungan alam dan sosial. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Endang Puji Astuti (2022) mengemukakan pendapatnya mengenai alasan penggabungan mata pelajaran IPAS adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik sekolah dasar mampu melihat sesuatu secara menyeluruh;
- 2) Dapat mengembangkan pemikiran komprehensif berkaitan dengan lingkungan alam dan sosial;
- 3) Penguatan profil pelajar Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep antara IPA dan IPS yang mengkaji fenomena alam (makhluk hidup) dan fenomena sosial (makhluk sosial) yang terjadi di lingkungan sekitar.

2. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPAS pada tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami peristiwa alam dan sosial secara lebih komprehensif, beserta mengembangkan keterampilan berpikir mereka guna memperoleh hasil pembelajaran yang lebih maksimal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Viqri dkk. (2024) menyatakan bahwa adanya penggabungan pelajaran IPA dan IPAS di sekolah dasar karena pada jenjang tersebut peserta didik masih berada di tahap pola pikir yang sederhana, konkret, komprehensif, dan global.

Pembelajaran IPAS diharapkan mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Septiana dan Winangun (2023) mengemukakan pendapatnya bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat dilaksanakan melalui empat teknis, sebagai berikut.

- 1) Analisis capaian pembelajaran (CP)

- 2) Rancangan tujuan pembelajaran
- 3) Merumuskan alur tujuan pembelajaran (ATP)
- 4) Merancang modul ajar/RPP

Pembelajaran IPAS tidak berbeda dengan pelajaran yang lain, baik dari segi strategi pembelajaran yang dirancang, model pembelajaran yang sesuai, bahan ajar yang relevan, media pembelajaran yang dibutuhkan, dan evaluasi nilai yang perlu dibuat agar sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS. Septiana dan Winangun (2023) mengemukakan pendapatnya yang lain terkait enam tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, yaitu:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik pada semesta erat yang berkaitan terhadap eksistensi manusia.
- 2) Peserta didik dapat terlibat aktif untuk mengelola dan menjaga kelestarian sumber daya alam dengan baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan analisis untuk menelaah, merancang serta memecahkan permasalahan.
- 4) Mengenali diri sendiri dan menyadari bagaimana keadaan lingkungan sosial tempat tinggalnya,
- 5) Mengetahui apa saja syarat bagi peserta didik agar menerima perannya sebagai anggota masyarakat yang mampu berkontribusi dalam mengatasi masalah bagi dirinya dan lingkungan sekitar.
- 6) Meningkatkan pengetahuan tentang konsep-konsep IPAS dan mengaplikasikannya dalam aktivitas kehidupan rutin yang dilakukan.

Pembelajaran IPAS tidak berbeda dengan pelajaran yang lain, baik dari segi strategi pembelajaran yang dirancang, model pembelajaran yang sesuai, bahan ajar yang relevan, media pembelajaran yang dibutuhkan, dan evaluasi nilai yang perlu dibuat agar sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa pembelajaran IPAS di SD merupakan mata pelajaran yang menggabungkan dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS, dimana tujuan pembelajaran IPAS adalah memberikan pengetahuan secara menyeluruh mengenai peristiwa alam dan peristiwa sosial di sekitar serta mendorong kemampuan berpikir

kritis peserta didik guna menghadapi masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari.

D. Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI)

1. Pengertian Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*

Model pembelajaran SAVI pertama kali diperkenalkan oleh Dave Marier. Model pembelajaran SAVI merupakan salah satu model yang tepat jika dipraktikkan pada kegiatan pembelajaran karena membantu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui gerak fisik (*Somatic, Auditory, Visual*) dan psikis (*Intellectual*). Model SAVI menekankan bahwa kegiatan belajar harus memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki peserta didik. Menurut Fadly (2022) model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) merupakan model pembelajaran yang menumbuhkan keterbukaan dalam kegiatan belajar, bervariasi, holistik serta mengarah pada aktivitas fisik dan proses berpikir dengan menggunakan seluruh indra yang dimiliki peserta didik supaya dalam proses pembelajaran tidak merasa bosan, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

Menerapkan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) maka dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik berdasarkan pengalamannya pada saat pembelajaran dengan melibatkan seluruh indra. Selaras dengan pernyataan tersebut, Triyana dkk. (2024) mengemukakan pendapatnya bahwa model pembelajaran SAVI menerapkan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), dimana peserta didik berusaha memperoleh hasil dari tindakan nyata sendiri pada pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik melakukan aktivitas fisik

dengan cara mengamati, mendengar, berbicara, dan kemampuan berpikir peserta didik dalam menelaah permasalahan pembelajaran.

2. **Karakteristik Model *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual***

Model pembelajaran tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan model pembelajaran lainnya. Model *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) merupakan model pembelajaran dengan ciri khas lebih menekankan pada gerakan fisik. Menurut Nurhasanah dkk. (2024) karakteristik model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut.

- 1) *Somatic* (Somatis)
Belajar somatis adalah belajar dengan menggunakan aktivitas fisik dan alat indra serta melakukan gerakan tubuh ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) *Auditory*
Belajar *auditory* memiliki makna bahwa dalam aktivitas belajar harus mampu menyimak, mendengarkan, berbicara, presentasi, dan menanggapi dengan memberikan tanggapan atau pendapat.
- 3) *Visual*
Konsep belajar visual mencakup indra mata, seperti melihat, mengamati, mengilustrasikan, dan lainnya.
- 4) *Intellectual*
Intelektual berarti kemampuan peserta didik menggunakan penalarannya pada proses belajar yang melibatkan konsentrasi dan berpikir untuk menganalisis, memahami konsep, dan memecahkan persoalan.

Pembelajaran dengan model *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) menggabungkan empat unsur di antaranya gerak fisik, berbicara, mendengar, mengamati, dan cara untuk berpikir terkait apa yang telah digambarkan. Belajar menjadi lebih optimal apabila menggabungkan unsur-unsur tersebut dalam proses pembelajaran. Menurut Izzuddin (2022) karakteristik model *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) sebagai berikut.

- 1) Belajar dengan bergerak (*Somatic*)
Kegiatan belajar mengandalkan gerak tubuh seperti indra peraba dan kinestetik.
- 2) Belajar dengan mengasah kemampuan berbicara dan mendengar (*Auditory*)

Kegiatan belajar kemampuan telinga yang dimiliki peserta didik secara tidak sadar akan menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik.

- 3) Belajar dengan mengamati dan mengilustrasikan (*Visual*)
Pembelajaran dapat dibantu dengan media pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik tertarik untuk mengamati materi yang diberikan melalui media tersebut.
- 4) Belajar dengan melibatkan pola pikir (*Intellectual*)
Kecakapan berpikir akan muncul ketika peserta didik diberikan soal dan menganalisis permasalahan pada soal.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, bahwa karakteristik model pembelajaran *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) di antaranya, *Somatic* berarti peserta didik dalam kegiatan belajar lebih cenderung menggunakan aktivitas fisik untuk membantu menghafal setiap informasi yang diterima, kegiatan belajar dengan bergerak dapat dilakukan oleh peserta didik dengan melakukan suatu aktivitas, seperti maju ke depan kelas mengerjakan soal dalam bentuk kuis yang terdapat pada aplikasi *wordwall*. *Auditory* berarti peserta didik yang memiliki gaya belajar *auditory* mempunyai pendengaran dan daya ingat yang tajam, apalagi dalam menyampaikan materi secara verbal.

Belajar secara *auditory* dapat dilakukan ketika peserta didik memberikan jawaban soal secara lisan, berani menyanggah atau menambahkan jawaban yang lain, berdiskusi dengan teman sekelompok, mendengarkan video pembelajaran dan penjelasan dari pendidik serta mendengarkan teman yang sedang menjelaskan hasil tugasnya. *Visual* berarti belajar terjadi ketika peserta didik memperhatikan tayangan video pembelajaran melalui LCD proyektor, serta memperhatikan apa yang dijelaskan oleh pendidik, seperti pendidik menjelaskan materi pembelajaran serta memberi tahu cara mengerjakan kuis menggunakan aplikasi *wordwall*. *Intellectual* berarti peserta didik dituntut untuk berpikir ketika diberikan soal atau kuis.

3. Langkah-langkah Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*

Pada dasarnya dalam penerapan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) pendidik perlu mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Fadly (2022) langkah-langkah dalam model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran SAVI

No.	Langkah-langkah Pokok	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1.	Tahap 1: Persiapan	Meningkatkan minat belajar, memberi motivasi peserta didik agar lebih siap dengan pengalaman belajar yang akan mereka hadapi.	Memusatkan perhatian pada pendidik serta duduk di tempat yang sesuai dengan instruksi dari pendidik
2.	Tahap 2: Penyampaian	Menyampaikan materi ajar yang baru dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dan inovatif agar menarik minat belajar peserta didik.	Mengikuti alur pembelajaran yang telah disusun oleh pendidik.
3.	Tahap 3: Pelatihan	Mencoba memberikan topik permasalahan untuk didiskusikan oleh masing-masing kelompok yang telah dibentuk.	Mendiskusikan topik permasalahan tersebut sesuai dengan pembagian kelompok untuk memecahkan permasalahan yang diberikan.
4.	Tahap 4: Penampilan hasil	Memberikan penegasan kembali materi yang telah dipelajari serta melaksanakan evaluasi.	Mengerjakan tugas yang telah diberikan pendidik dan mengevaluasinya secara individu.

Sumber: Fadly (2022)

Menurut Agustianti (2020) langkah-langkah model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut.

- 1) Tahap persiapan
Tahap persiapan pendidik memberikan persepsi awal memotivasi peserta didik agar minat belajar meningkat.
- 2) Tahap penyampaian
Pendidik menyampaikan materi pembelajaran secara rinci dengan memberikan contoh yang terdapat pada kehidupan

nyata agar peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut.

3) Tahap pelatihan

Tahap ini mengajak peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang diberikan sehingga peserta didik menggunakan kemampuan berpikirnya. Setelah mendapatkan hasil dari masalah tersebut, beberapa peserta didik menyampaikan hasilnya sementara peserta didik yang lain mencermati dan menanggapi. Maka terjadilah proses belajar *somatic, auditory, visual, dan intellectual* pada tahap pelatihan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis akan menerapkan langkah-langkah model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) menurut pendapat Fadly (2022) melalui empat tahap yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penampilan hasil dengan berbantuan aplikasi *wordwall* agar pembelajaran lebih inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penulis memilih langkah-langkah model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) yang dipaparkan oleh Fadly, karena menurut penulis langkah-langkah tersebut lebih rinci dan relevan untuk konteks kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Langkah-langkah yang dibuat oleh Fadly juga lebih sistematis menggabungkan ke empat aspek gaya belajar model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI).

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*

Masing-masing model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan saat diterapkan dalam proses belajar, begitu juga dengan model SAVI. Menurut Alfiani (2016) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan model SAVI

- a) Meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik secara menyeluruh dengan menggabungkan gerak fisik dan intelektual.

- b) Mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik.
 - c) Mengasah fokus berpikir peserta didik secara maksimal.
 - d) Memotivasi peserta didik agar mengikuti pembelajaran secara optimal.
 - e) Melatih peserta didik supaya berani untuk bertanya dan memberikan pendapat.
 - f) Kelebihan yang memperkuat model SAVI dibanding dengan model pembelajaran lainnya yaitu cocok untuk semua gaya belajar.
- 2) Kekurangan model SAVI
- a) Model pembelajaran SAVI menuntut pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam menyatukan empat kriteria secara komprehensif dan menyesuaikan dengan kebutuhan terutama media pembelajaran.
 - b) Diperlukan waktu yang lama apabila kondisi peserta didik tidak stabil.

Sementara itu, menurut Agustianti (2024) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran SAVI adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan model SAVI
- a) Dapat meningkatkan kecerdasan intelektual peserta didik secara penuh.
 - b) Membuat peserta didik tidak mudah lupa, karena mengembangkan pengetahuannya sendiri.
 - c) Mendorong kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.
 - d) Meningkatkan kemampuan psikomotorik sehingga menimbulkan kreativitas peserta didik.
- 2) Kekurangan model SAVI
- Menuntut pendidik berinovasi dalam memadukan empat aspek.
- a) Membutuhkan sarana dan prasarana pendukung yang lengkap.
 - b) Membutuhkan waktu yang lama.
 - c) Karena peserta didik terbiasa diberikan informasi terlebih dahulu oleh pendidik, maka peserta didik kesulitan dalam mengemukakan gagasannya sendiri.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat dipahami bahwa kelebihan model pembelajaran SAVI adalah merangsang keterampilan dan kecerdasan intelektual peserta didik dalam proses belajar.

Sementara itu, kekurangan model pembelajaran SAVI adalah waktu

yang dibutuhkan lama dan kesulitan pendidik dalam merancang pembelajaran yang mengaitkan ke empat aspek gaya belajar.

E. Aplikasi Wordwall

1. Pengertian Aplikasi Wordwall

Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian yang menarik bagi peserta didik. Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Maryanti dkk. (2022) bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran bersifat interaktif. Aplikasi *wordwall* memiliki kemiripan dengan *game* pembelajaran atau permainan interaktif sehingga untuk kalangan peserta didik jenjang sekolah dasar akan lebih mudah tertarik mengikuti kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat Pradani (2022) menjelaskan bahwa *wordwall* adalah sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan pada kegiatan belajar, karena aplikasi *wordwall* menyediakan *fitur* untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui penggunaan audio visual yang meningkatkan ketertarikan dan minat peserta didik terhadap belajar.

Aplikasi *wordwall* bertujuan untuk mengoptimalkan keterjangkauan sumber belajar bagi peserta didik dan mengharapkan peserta didik menjadi lebih aktif karena terdapat berbagai *template* kuis yang bisa menarik perhatian sehingga meningkatkan antusias dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut menurut Octaviana dkk. (2023) aplikasi *wordwall* merupakan sebuah media ajar berbasis interaktif yang memfasilitasi pendidik menciptakan kegiatan pembelajaran menarik perhatian peserta didik, seperti permainan dan teka-teki.

Aplikasi *wordwall* juga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar yang menyenangkan bagi peserta didik meningkatkan hasil

belajarnya. Menurut Rahayu dkk. (2022) aplikasi *wordwall* merupakan sebuah aplikasi interaktif berbasis *website* yang menggabungkan antara belajar dengan bermain yang memuat berbagai fitur *game* serta kuis dengan begitu kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan. Terdapat berbagai macam *template* pada aplikasi *wordwall* yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. *Wordwall* sangat memudahkan pendidik dalam evaluasi pembelajaran dikarenakan skor ataupun nilai peserta didik dapat dilihat langsung pada tampilan hasil yang akan menampilkan soal mana saja yang dijawab benar dan salah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa aplikasi *wordwall* adalah salah satu media interaktif yang memuat berbagai *template* latihan soal berupa *game* dan *quiz* dan pada akhir pengerjaan latihan soal skor dapat langsung dilihat.

2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Kelebihan sarana pembelajaran merupakan aspek positif yang dimiliki dalam mendukung proses pembelajaran yang membuat lebih efektif dan bermanfaat. Kegiatan belajar juga tentunya terdapat aspek negatif atau hambatan yang muncul pada sarana pembelajaran yang digunakan. Menurut Nafian dkk. (2024) kelebihan dan kekurangan *wordwall* sebagai media pembelajaran di antaranya sebagai berikut.

1) Kelebihan *Wordwall*

- a) *Wordwall* bersifat fleksibel, artinya dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan berbagai cara tertentu dengan mudah.
- b) Tidak monoton, karena banyak terdapat *template* permainan dan kuis.
- c) Pengguna *wordwall* dapat mencurahkan kreativitasnya membuat bahan ajar.
- d) Kegiatan pembelajaran lebih menarik, sehingga minat belajar peserta didik meningkat.
- e) Dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran.
- f) Kuis dapat dicetak dan dibagikan kepada peserta didik.

2) Kekurangan *Wordwall*

- a) *Wordwall* hanya dapat dilihat karena merupakan media visual.
- b) Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* membutuhkan waktu yang relatif.

Selanjutnya, menurut Rindiantika (2022) kelebihan dan kekurangan *wordwall* sebagai berikut:

1) Kelebihan *Wordwall*

- a) Beberapa *template* dapat diakses secara gratis.
- b) *Game* yang telah dibuat dapat langsung dikirim via *whatsapp*, *google classroom*, dan lainnya.
- c) Menyediakan berbagai jenis *game* seperti *quiz*, *open the box*, *speaking cards*, dan lainnya.
- d) *Game* yang telah dibuat bisa diubah menjadi format PDF, dengan begitu dapat mempermudah peserta didik jika terkendala jaringan.
- e) *Wordwall* dapat memudahkan peserta didik belajar melalui pembelajaran daring.
- f) Membantu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Selain itu, terdapat beberapa fitur yang memiliki keunggulan dari aplikasi *wordwall*, di antaranya sebagai berikut:

- a) Interaktif dan dapat dicetak format *file* PDF;
- b) Menggunakan *template*;
- c) Berbagi *template*;
- d) Mengedit sesuai keinginan sendiri;
- e) Memilih tema dan opsi;
- f) Penugasan peserta didik dengan hasil yang terlihat oleh pendidik;
- g) Berbagi dengan pendidik melalui *email* dan lainnya;
- h) Menyematkan di situs *website*.

2) Kekurangan *Wordwall*

- a) Penggunaan pada tingkat dasar peserta didik mudah timbul sikap curang.
- b) Ukuran *font* tidak dapat diubah.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa aplikasi *wordwall* memiliki kelebihan yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik minat belajar peserta didik, dikarenakan dalam aplikasi *wordwall* memuat berbagai *template* kuis dan permainan yang bisa

diakses secara gratis serta dapat dijadikan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang memudahkan pendidik memperoleh hasil belajar. Sementara kekurangan aplikasi *wordwall* waktu yang dibutuhkan relatif.

3. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* memiliki langkah-langkah supaya pengguna lebih mengerti dalam penggunaannya. Menurut Zahroh dkk. (2024) terdapat langkah-langkah penggunaan aplikasi *wordwall* bagi pendidik dan peserta didik yaitu sebagai berikut.

1. Langkah-langkah penggunaan aplikasi *wordwall* bagi pendidik di antaranya:
 - 1) Kunjungi website <https://wordwall.net>.
 - 2) Klik *sign up*, kemudian masukkan alamat *email* dan kata sandi.
 - 3) Pilih *create activity*, lalu pilih salah satu *template* yang sesuai dengan materi pembelajaran.
 - 4) Tulis judul dan isi konten atau soal terkait materi yang akan diberikan peserta didik.
 - 5) Atur fitur agar lebih menarik minat belajar peserta didik.
 - 6) Jika sudah, klik *done*.
 - 7) Selanjutnya, klik bagikan untuk diberikan kepada peserta didik.
 - 8) Setelah dikerjakan oleh peserta didik, pendidik bisa melihat skor atau nilai secara langsung.
2. Langkah-langkah penggunaan aplikasi *wordwall* bagi peserta didik sebagai berikut:
 - 1) Klik link yang telah dibagikan oleh pendidik.
 - 2) Kemudian, peserta didik otomatis akan masuk ke dalam permainan atau kuis yang akan dikerjakan.
 - 3) Lalu, klik *start* dan langsung bisa mengerjakan.
 - 4) Ketika telah selesai mengerjakan, peserta didik dapat melihat waktu pengerjaan, skor atau hasil mana saja jawaban yang benar dan salah, peserta didik juga dapat mencoba ulang mengerjakan.
 - 5) Mengisi nama papan skor.
 - 6) Tabel peringkat akan muncul.

Menurut Usman (2023) langkah-langkah penggunaan aplikasi *wordwall* adalah sebagai berikut.

1. Daftar akun pada situs web <https://wordwall.net> dan lengkapi data.
2. Klik *create activity* kemudian pilih template yang diinginkan.
3. Tulis judul dan keterangan *game* yang akan dibuat. Tuliskan isi pada *template* yang dipilih.
4. Langkah terakhir, klik *done*.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Simarmata dkk. (2024) “Model Pembelajaran SAVI dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi IPAS di SD”
Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 094170 Purba Hinalang. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 51,46 dan nilai rata-rata *posttest* yang mencapai 82,53, dengan berdasarkan uji hipotesis (uji-t), diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,386 > t_{tabel} = 2,060$ pada taraf signifikansi $0,000 < 0,05$.
2. Putri dkk. (2024) “*The Influence of the SAVI Learning Model on Student Learning Outcomes in Science Subjects: A Study of Fourth Grade Elementary School Students in Makassar City*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Panaikang II Kota Makassar menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan model SAVI mencapai hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut berdasarkan uji hipotesis dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000. Angka ini menunjukkan bahwa penggunaan model SAVI memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan terhadap hasil belajar.

3. Amalia dkk. (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Bayalangu Kidul Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon materi pernapasan manusia. Hal tersebut berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t memperoleh bahwa nilai $t_{hitung} = 7,014$ dan selanjutnya menentukan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% (0,05) karena uji dua sisi, kemudian dicari t_{tabel} pada tabel distribusi t dengan ketentuan db: $n - 2$; db: $40 - 2 = 38$ sehingga $t_{((\alpha, db))} = t_{((0,05, 38))} = 2,024$, karena $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $2,024 \leq 7,014$ maka H_0 diterima.
4. Sembiring dan Mailani (2024) “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 060971 Medan T.A 2023/2024” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 060971 Medan T.A 2023/2024. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil uji-t dengan menggunakan *software IBM SPSS 20* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,175 > 2,013$ dengan taraf signifikasi yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak.
5. Pradani (2022) “Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema 1 Organ Gerak Hewan SD Negeri 095552 Pematang Siantar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) terhadap hasil belajar pada subtema 1 organ gerak hewan kelas V SD Negeri 095552. Hal itu ditunjukkan berdasarkan hasil uji-t dan analisis diperoleh uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 18,864$ dengan tingkat

signifikan 0,000 probabilitas signifikan $< 0,05$, $t_{hitung} > t_{tabel} = 18,864 > 2,056$ maka H_o ditolak dan H_a diterima.

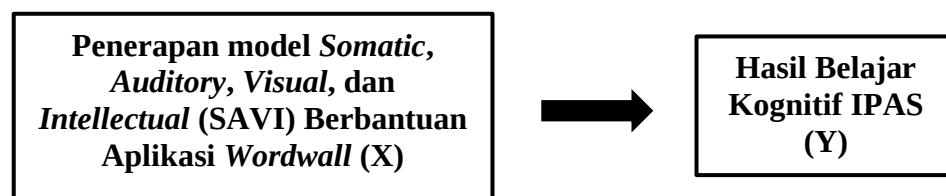
G. Kerangka Pikir

Suatu penelitian harus didasarkan pada kerangka pikir agar mempermudah dalam menjelaskan secara teoretis adanya hubungan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan observasi dan wawancara diketahui bahwa masih banyak peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro yang memperoleh nilai rata-rata IPAS belum mencapai standar KKTP. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi. Hal tersebut menjadi penyebab hasil belajar peserta didik rendah, salah satunya terjadi pada mata pelajaran IPAS. Kaban dkk. (2020) menyatakan bahwa menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar di ruang kelas akan terciptanya keberhasilan belajar yang lebih optimal dan maksimal serta meningkatkan minat belajar peserta didik agar memperoleh hasil belajar yang baik daripada sebelumnya.

Diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS salah satunya dengan menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI). Model pembelajaran SAVI menuntut peserta didik menggunakan panca indra penglihatan, pendengaran, lisan, dan seluruh anggota tubuh lainnya. Dengan begitu, terciptanya kegiatan pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran yang lebih bermakna. Supaya peserta didik tertarik pada kegiatan belajar, dalam pelaksanaan model SAVI memerlukan media pembelajaran yang menunjang keaktifan peserta didik, yaitu aplikasi *wordwall*. Aplikasi *wordwall* merupakan sebuah *website* yang memuat berbagai jenis latihan soal seperti permainan dan kuis, sehingga proses belajar lebih menarik.

Peneliti akan melakukan *pretest* terlebih dahulu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menerapkan perlakuan terhadap kedua kelas tersebut. Setelah pemberian *pretest*, peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti akan menerapkan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall*. Selanjutnya, peneliti memberikan *posttest* untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik telah memahami pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis agar terlihat ada tidaknya pengaruh model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.

Kerangka pikir dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

→ = Pengaruh

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap yang harus dibuktikan kebenarannya melalui analisis data. Menurut Sugiyono (2020) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka menetapkan hipotesis sebagai berikut.

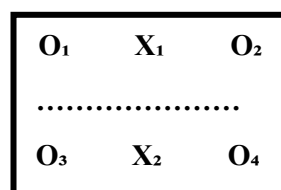
- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi wordwall pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.
- H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi wordwall pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.
- H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi wordwall dan peserta didik yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi quizziz.
- H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi wordwall dan peserta didik yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi quizziz.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yaitu *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis desain yang dipilih pada penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan *pretest* (tes awal) dengan soal tes yang sama untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Selanjutnya, kelompok kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan menerapkan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall*. Sementara itu, kelompok kontrol juga diberikan perlakuan dengan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *quizizz*, karena hanya sebagai kelas pengendali saja. Melaksanakan *posttest* (tes akhir) setelah proses pembelajaran yang ditentukan selesai untuk mengetahui ada tidaknya perubahan yang signifikan dari peserta didik. Desain rancangan *nonequivalent control* menurut Sugiyono (2020) digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian (*Nonequivalent Control Group Design*)

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* kelas eksperimen

O_2 = Nilai *posttest* kelas eksperimen

X_1 = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model *Somatic*,
Auditory, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall*

X_2 = Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan model *Somatic*, *Auditory*,
dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *quizziz*

O_3 = Nilai *pretest* kelas kontrol

O_4 = Nilai *posttest* kelas kontrol

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro dengan jumlah peserta didik kelas VA sebanyak 24 peserta didik dan kelas VB sebanyak 23 peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Podomoro, Jl. Nawatama, Podomoro, Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan pada bulan Oktober 2024 dan penelitian eksperimen dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan suatu cara untuk memperoleh data dengan langkah-langkah sistematis. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu pra penelitian, perencanaan, dan pelaksanaan penelitian.

Adapun langkah-langkah dari setiap tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan

- 1) Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk diajukan ke sekolah.

- 2) Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 3 Podomoro dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk mengetahui situasi dan kondisi sekolah, jumlah kelas, peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan serta permasalahan yang terjadi terkait hasil belajar serta cara mengajar pendidik.
- 3) Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.
- 4) Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, adapun kelas eksperimen yaitu kelas VA, sementara kelas kontrol yaitu kelas VB.

2. Tahap Perencanaan

- 1) Menyusun rancangan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan membuat modul ajar untuk kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall*.
- 2) Menyiapkan instrumen evaluasi soal *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda.

3. Tahap Pelaksanaan

- 1) Memberikan *pretest* untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik kelas V.
- 2) Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* sebagai pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- 3) Melaksanakan penelitian pada kelas kontrol menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *quizziz* sebagai pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- 4) Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.
- 5) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.

- 6) Mengolah dan menganalisis data penelitian.
- 7) Menyusun laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek yang diteliti pada suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 47 peserta didik, seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas V

No.	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	V A	14	10	24
2	V B	14	9	23
Jumlah				47

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 3 Podomoro Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian data yang merupakan objek dari populasi yang diambil. Menurut Sugiyono (2020) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2020) bahwa sampling jenuh adalah sampel yang jika ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang diperoleh.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VA sebanyak 24 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas

VB sebanyak 23 orang peserta didik sebagai kelas kontrol, sehingga jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 47 orang. Pertimbangan kelas VA dijadikan kelas eksperimen dikarenakan pada kelas ini berdasarkan jumlah keseluruhan hasil belajar nilai sumatif tengah semester lebih rendah dibandingkan dengan kelas VB. Peneliti memberi pengaruh kepada kelas VA dengan menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan seluruh objek yang telah ditetapkan untuk diteliti. Serupa dengan hal tersebut Sugiyono (2020) mendefinisikan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel merupakan komponen utama pada suatu penelitian, jika tidak ada variabel yang diteliti, maka penelitian tidak akan berjalan. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas yang dilambangkan dengan (X) dan variabel terikat yang dilambangkan dengan (Y) sebagai berikut.

1. Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya serta timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* (X).

2. Variabel *Dependent* (Terikat)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro pada pembelajaran IPAS (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan mengenai konsep-konsep yang ada untuk membantu pemahaman. Definisi konseptual dalam penelitian ini yaitu:

a) **Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI)**

Berbantuan Aplikasi *Wordwall*

Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara gerakan fisik, pendengaran, penglihatan, dan pemikiran. Menurut Fadly (2022) Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* yang disingkat SAVI merupakan model pembelajaran yang dalam penerapannya bersifat terbuka dan fleksibel dengan memadukan gerakan fisik, stimulus indera dengan intelektual yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang menyediakan berbagai permainan dan kuis yang berguna sebagai sumber belajar, media ajar, dan alat evaluasi yang menyenangkan. Menurut Maryanti dkk. (2022) aplikasi *wordwall* merupakan *platform* yang memuat berbagai format permainan dan kuis yang menarik. Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* akan menarik minat belajar peserta didik sehingga membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b) **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti aktivitas belajar yang ditandai dengan adanya keberhasilan yang tercapai. Menurut Wirda dkk. (2020) hasil belajar merupakan pencapaian yang diukur pendidik pada peserta didik untuk menilai sejauh mana memahami materi yang telah

dipelajari. Hasil belajar penelitian ini yaitu pada ranah kognitif mata pelajaran IPAS.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memaparkan pada definisi konseptual mengenai variabel dan bagaimana cara mengukur suatu variabel yang diteliti. Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a) **Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI)**

Berbantuan Aplikasi *Wordwall*

Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan peserta didik pada empat aspek yaitu melakukan sesuatu dengan melibatkan seluruh alat indra (*Somatic*) karena dalam pembelajaran peserta didik harus bergerak aktif mencoba suatu hal, mendengarkan penjelasan materi dari pendidik (*Auditory*) kemudian bertanya jika kurang paham terkait materi tersebut, mengamati dan menggambarkan (*Visual*) serta memecahkan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran melalui kemampuan berpikir (*Intellectual*).

Model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) memiliki empat langkah dalam proses belajar yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penyampaian hasil. Dalam menerapkan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) pada pembelajaran, pendidik menggunakan bantuan aplikasi *wordwall*. Penggunaan aplikasi *wordwall* akan digunakan pada tahap penyampaian, sehingga dapat memperjelas materi yang disampaikan dan sekaligus sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Implementasi dalam proses pembelajaran di kelas adalah pendidik menyampaikan materi terlebih dahulu secara lisan kepada peserta didik (*Auditory*), lalu menampilkan video pembelajaran sebagai salah satu penilaian dalam aspek mengamati (*Visual*). Selanjutnya memberikan kuis berisi konsep materi pembelajaran yang dipelajari melalui aplikasi *wordwall* dengan beberapa *template* seperti *wordsearch* (mencari kata), *labelled diagram* (diagram berlabel), dan *spin the wheel* (memutar roda). Pendidik menampilkan kuis di depan menggunakan LCD proyektor, kemudian pendidik mengajak peserta didik untuk aktif menjawab kuis mencari kata dan diagram berlabel. Pendidik memberikan instruksi kepada peserta didik siapa yang paling dahulu mengangkat tangan maka dipersilahkan maju ke depan (*Somatic*), jika peserta didik menjawab kuis *wordsearch* (mencari kata) dan *labelled diagram* (diagram berlabel) dengan tepat maka diberikan sebuah *reward*.

Berbeda dengan kuis *spin the wheel* (memutar roda), dimana pendidik menyiapkan kuis sebanyak jumlah peserta didik dan mengajak keseluruhan peserta didik yang terdapat di dalam kelas agar ikut serta menjawab kuis. Pendidik membagikan secara acak kertas yang berisi nomor sesuai dengan banyaknya peserta didik, lalu peserta didik dapat maju ke depan sesuai dengan nomor urut yang didapatkan, apabila mendapatkan nomor 1 berarti peserta didik akan maju pertama untuk mengerjakan kuis begitupun pada nomor selanjutnya. Peserta didik akan menjawab kuis sesuai dengan berhentinya putaran roda pada pertanyaan (*Intellectual*).

b) Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik melalui penilaian pada pembelajaran IPAS. Hasil

belajar merupakan ukuran keberhasilan peserta didik berdasarkan kemampuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Adapun bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk nilai atau skor yang berupa angka. Data hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini menggunakan nilai kognitif IPAS dengan skor KKTP adalah 70.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data keseluruhan terkait dengan penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan pada subjek penelitian. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, kemudian diteliti untuk melihat pengaruh dari penerapan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI). Teknik pengumpulan data berupa tes diberikan pada awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Teknik Non Tes

a) Observasi

Pengumpulan data dengan teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengamati suatu objek secara langsung. Menurut Mukhyi (2023) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengamati aktivitas peserta didik sesuai apa yang dilihat tanpa campur tangan. Sementara itu, menurut Abubakar (2021) observasi adalah suatu kegiatan mengamati dan mencatat berdasarkan data fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data keterlaksanaan persentase

aktivitas selama pembelajaran menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.

b) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui percakapan tatap muka yang melibatkan dua pihak atau lebih. Menurut (Sugiyono, 2020) wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Menurut Sahir (2021) wawancara merupakan kumpulan data yang diperoleh dengan tanya jawab antara peneliti dan narasumber yang berisi informasi tentang masalah penelitian yang sedang diteliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan narasumber yaitu pendidik kelas V SD Negeri 3 Podomoro untuk menggali lebih dalam permasalahan yang terdapat pada peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran IPAS.

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menelaah dokumen-dokumen tertulis dan gambar berisi data dan informasi yang relevan. Menurut Saat dan Mania (2020) dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data terkait variabel penelitian yang telah dipersiapkan seperti dalam bentuk foto, gambar, dan lainnya. Teknik dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto pada saat pelaksanaan kegiatan *pretest*, *posttest*, dan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 3 Podomoro.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan pedoman yang digunakan sebagai alat untuk mengukur dan mengumpulkan informasi data suatu variabel.

Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah instrumen tes, dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik semakin optimal setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI).

1. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif dan mengetahui seberapa jauh meningkatnya hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall*. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif yang berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal pilihan ganda.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Peserta didik menjelaskan karakteristik geografis wilayah Indonesia dan keragaman sumber daya alam di Indonesia	Menemukan informasi umum peta wilayah Indonesia	C3	1, 2, 3, 6, 7, 8	6
	Menelaah letak dan kondisi geografis wilayah Indonesia	C4	4, 5, 11, 12, 13	5
	Menganalisis Indonesia sebagai negara maritim dan negara agraris	C4	14, 15, 17, 19, 20	5

	Menafsirkan budaya maritim dan budaya agraris	C5	22, 23, 24, 25	4
Jumlah Soal				20

Sumber: Peneliti 2024/2025

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes pada penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan peneliti untuk melakukan pengamatan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI). Hal ini bertujuan untuk mengamati tahapan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Kisi-kisi Aktivitas Peserta Didik dengan Model SAVI berbantuan Aplikasi Wordwall

Tahap	Aspek SAVI	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Tahap Persiapan	<i>Somatic</i>	Melakukan aktivitas fisik dengan <i>ice breaking</i> sebelum pembelajaran.	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
	<i>Auditory</i>	Mendengarkan arahan yang diberikan pendidik tentang tujuan pembelajaran.			
	<i>Visual</i>	Mengamati gambar peta sebagai pembuka terkait materi.			
	<i>Intellectual</i>	Menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari.			

Tahap Penyampaian	<i>Auditory</i>	Mendengarkan video pembelajaran yang telah disajikan.	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
	<i>Visual</i>	Mengamati konten visual pada aplikasi <i>wordwall</i> (kuis).			
	<i>Intellectual</i>	Memberikan tanggapan berdasarkan materi yang telah dipahami.			
Tahap Pelatihan	<i>Somatic</i>	Berinteraksi langsung yang melibatkan aktivitas fisik dengan aplikasi <i>wordwall</i>	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
	<i>Auditory</i>	Berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.			
	<i>Intellectual</i>	Menjawab latihan soal berbentuk kuis pada aplikasi <i>wordwall</i> .			
Tahap Penampilan hasil	<i>Somatic</i>	Berpartisipasi menjelaskan hasil diskusi kelompok.	Observasi	<i>Cheklis</i>	Rubrik
	<i>Auditory</i>	Menyampaikan hasil diskusi kelompok.			
	<i>Visual</i>	Mengamati hasil diskusi kelompok yang lain.			
	<i>Intellectual</i>	Menanggapi pertanyaan dan memberikan umpan balik.			

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Validitas menunjukkan pengukuran dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2020) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Instrumen yang valid menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan mengukur data tersebut valid. Mengetahui tingkat validitas soal pada pengujian validitas penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Menurut Muncarno (2017) rumus tersebut 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 korelasi antara x dan y

N = jumlah butir soal

X = skor item

Y = skor total

Distribusi tabel r untuk $\alpha = 0,05$, dengan kaidah keputusan:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop*

Tabel 6. Klasifikasi Validitas Soal

No.	Klasifikasi Validitas	Kategori
1	0,800 – 1,00	Sangat Kuat
2	0,600 – 0,800	Kuat
3	0,400 – 0,600	Sedang
4	0,200 – 0,400	Rendah
5	0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Validitas instrumen tes berupa soal dalam bentuk objektif dilakukan dengan jumlah responden 23 orang peserta didik. Jumlah soal yang

diuji cobakan sebanyak 25 butir. Setelah dilakukan uji coba soal, selanjutnya menganalisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N=27$ dan signifikansi 5%, maka r_{tabel} adalah 0,413. Hasil analisis validitas butir soal tes objektif sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Soal

No Soal	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
1	0,427	0,413	Valid	Digunakan
2	0,416	0,413	Valid	Digunakan
3	0,439	0,413	Valid	Digunakan
4	0,596	0,413	Valid	Digunakan
5	0,419	0,413	Valid	Digunakan
6	0,450	0,413	Valid	Digunakan
7	0,519	0,413	Valid	Digunakan
8	0,425	0,413	Valid	Digunakan
9	0,127	0,413	Tidak Valid	Tidak Digunakan
10	0,190	0,413	Tidak Valid	Tidak Digunakan
11	0,418	0,413	Valid	Digunakan
12	0,493	0,413	Valid	Digunakan
13	0,550	0,413	Valid	Digunakan
14	0,461	0,413	Valid	Digunakan
15	0,467	0,413	Valid	Digunakan
16	0,123	0,413	Tidak Valid	Tidak Digunakan
17	0,435	0,413	Valid	Digunakan
18	0,306	0,413	Tidak Valid	Tidak Digunakan
19	0,551	0,413	Valid	Digunakan
20	0,356	0,413	Tidak Valid	Tidak Digunakan
21	0,472	0,413	Valid	Digunakan
22	0,556	0,413	Valid	Digunakan
23	0,448	0,413	Valid	Digunakan
24	0,419	0,413	Valid	Digunakan
25	0,450	0,413	Valid	Digunakan

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 7, dapat dilihat bahwa soal yang memiliki kriteria “Valid” dan dapat digunakan sebanyak 20 butir soal ditunjukkan pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25. Soal yang memiliki kriteria “Tidak Valid” sebanyak 5 butir soal

ditunjukkan pada nomor 9, 10, 16, 18, 20. Rekapitulasi hasil uji validitas instrumen soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No.	Nomor Soal	Kriteria	Jumlah Soal
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25	Valid	20
2	9, 10, 16, 18, 20	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2025)

Soal yang tidak valid tidak digunakan dalam *pretest* dan *posttest* karena tidak memenuhi kriteria validitas. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Arikunto (2018) sebuah soal yang tidak memenuhi kriteria validitas sebaiknya tidak digunakan dalam pengukuran hasil belajar karena tidak dapat mengukur yang seharusnya diukur.

2. Uji Realibilitas

Realibilitas suatu tes adalah keajegan suatu tes. Menurut Sugiyono (2020) dalam pandangan positivistik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu yang berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Menghitung realibilitas digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Menurut Arikunto (2018) rumus tersebut sebagai berikut.

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} = Realibilitas instrumen

n = Banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = Skor tiap-tiap item

a_1^2 = Varian total

Tabel 9. Klasifikasi Realibilitas

No.	Klasifikasi Realibilitas	Kategori
1	0,800 – 1,00	Sangat kuat
2	0,600 – 0,800	Kuat
3	0,400 – 0,600	Cukup
4	0,200 – 0,400	Rendah
5	0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 20 butir soal, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat realibilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *Micrsofot Office Excel*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{11} = 0,931$, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut memiliki kriteria realibilitas sangat kuat, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. Perhitungan realibilitas dapat dilihat pada (lampiran 20, halaman 167).

3. Daya Beda Soal

Daya beda soal dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah melalui butir soal. Semakin tinggi atau semakin besar indeks daya pembeda soal, maka semakin besar soal tersebut dapat membedakan antara kelompok tinggi dengan kelompok rendah. Rumus untuk mencari daya beda soal menurut Arikunto (2018) adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Daya beda soal

J_A = Jumlah peserta kelompok atas

J_B = Jumlah peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A = Proporsi peserta atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta bawah yang menjawab benar

Tabel 10. Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,71 – 1,00	Baik Sekali
2	0,41 – 0,70	Baik
3	0,21 – 0,40	Cukup
4	0,00 – 0,20	Jelek

Sumber: Arikunto (2018)

Menghitung daya beda soal tes kognitif pilihan ganda dari 25 soal dilakukan dengan bantuan alat hitung manual *Microsoft Office Excel*. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh uji daya beda soal sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif

Klasifikasi	Nomor Soal
Baik Sekali	3,4,25
Baik	1,2,5,7,12,13,14,16,17,19,21
Cukup	6,8,9,10,11,15,18,20,22,23,25

(Sumber: Hasil Analisis Peneliti Tahun 2025)

Berdasarkan tabel 11 di atas, hasil analisis daya beda menunjukkan bahwa terdapat 3 soal dengan klasifikasi sangat baik antara peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah, 11 soal dengan klasifikasi baik yang memiliki kemampuan membedakan dengan baik dan terdapat 11 soal dengan klasifikasi cukup mampu membedakan kemampuan peserta didik. Hal ini berarti bahwa sebagian soal memiliki kualitas yang memadai dalam mengukur serta membedakan tingkat penguasaan materi peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ropii dan Fahrurrozi (2017) bahwa semakin besar nilai koefisien daya beda soal, maka semakin efektif soal tersebut dalam membedakan peserta didik yang telah menguasai kompetensi dengan yang belum menguasai kompetensi.

4. Uji Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran merupakan peluang menjawab dengan benar suatu soal pada tingkat kemampuan sehingga dapat dikatakan untuk mengetahui apakah soal tergolong mudah atau sukar. Menurut Arikunto (2018) rumus menguji tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh

Tabel 12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

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

Sumber: Arikunto (2018)

Menguji taraf kesukaran soal kognitif pilihan ganda dari 25 soal dilakukan dengan bantuan *Microsoft Office Excel*. Berdasarkan perhitungan uji kesukaran diperoleh hasilnya sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Kesukaran Butir Tes Kognitif

Klasifikasi	Nomor Soal
Sukar	1, 6, 23
Sedang	2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 21, 24, 25
Mudah	7, 15, 18, 20, 22

Sumber: Hasil Analisis Peneliti Tahun 2025

Berdasarkan tabel 13 di atas, terdapat 3 soal yang memiliki tingkat kesukaran “Sukar” dengan indeks kesukaran antara 0,00 – 0,30. Selanjutnya 18 soal dengan tingkat kesukaran “Sedang” pada indeks

kesukaran 0,31 – 0,70 dan 5 soal dengan tingkat kesukaran “Mudah” pada indeks kesukaran 0,71 – 1,00.

Soal-soal tersebut layak digunakan karena diperoleh nilai taraf kesukaran yang berada pada klasifikasi sedang lebih banyak dibandingkan soal dengan klasifikasi sukar dan mudah. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Ropii dan Fahrurrozi (2017) yang menjelaskan bahwa suatu butir soal tes hasil belajar dikatakan sebagai butir yang baik, apabila tingkat kesukarannya berada pada klasifikasi sedang, artinya butir soal tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit bagi peserta didik.

J. Uji Prasyarat dan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis data kuantitatif. Teknik analisis data tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian memiliki distribusi normal dan homogenitas sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Menurut uji normalitas dilakukan untuk mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji normalitas data menggunakan *chi kuadrat*. Uji normalitas diawali dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis ternatif yaitu sebagai berikut.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Menurut Muncarno (2017) rumus *chi kuadrat*:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo-fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

x^2 = nilai *chi kuadrat* hitung

fo = frekuensi hasil pengamatan

fh = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya kelas interval

Kaidah ketentuan sebagai berikut:

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

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki ciri khas sama. Berikut langkah-langkah uji homogenitas menurut Muncarno (2017) sebagai berikut.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

H_o : Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data

H_a : Ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

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

Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen,

sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

c. Uji *N-Gain*

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka akan diperoleh data hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Menurut Arikunto (2018) cara untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dengan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor } posttest - \text{Skor } pretest}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor } pretest}$$

Tabel 14. Klasifikasi Nilai *N-Gain*

No.	Rata-rata	Kriteria
1	$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
2	$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
3	$N-Gain \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

2. Teknik Analisis Data

a. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI)

Selama berlansungnya kegiatan pembelajaran, observasi menilai keterlaksanaan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) dalam pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1 – 4 pada lembar observasi. Menurut Arikunto (2018) persentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus sebagai 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

Tabel 15. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	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 (2018)

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis penelitian digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linier sederhana. Menurut Muncarno (2017) rumus regresi sederhana adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat
 a = Konstanta (harga $\hat{Y}$ jika $X = 0$)
 b = Koefisien regresi atau angka arah
 X = Variabel bebas

Kriteria Uji:

jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_o ditolak artinya signifikan
 dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_o diterima artinya tidak signifikan
 dengan taraf $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

Rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.

b. Uji T

Uji t dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) dan kelas kontrol tanpa perlakuan, maka digunakan uji t yang dikemukakan oleh Muncarno (2017) sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = rata-rata data pada sampel 1

$\bar{x}_2$ = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = varian total kelompok 1

S_2^2 = varian total kelompok 2

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% (0,05) atau $\alpha = 0,005$ maka kaidah keputusan yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti terdapat hasil yang signifikan, sehingga peneliti dapat merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro yang menggunakan model *Somatic, Auditory, Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* dan

peserta didik yang menggunakan model *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *quizziz*.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPAS antara peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro yang menggunakan model *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model *Somatic*, *Auditory*, *Visual*, dan *Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *quizziz*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI)* berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro. Pengaruhnya dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan uji regresi linier dan uji t. Uji regresi sederhana dengan taraf signifikansi 5% (0,05) diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $24,32 > 4,30$, artinya model *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI)* berbantuan aplikasi *wordwall* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil perhitungan uji t menunjukkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,733 > 2,021$, artinya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Podomoro.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian ini, di antaranya sebagai berikut.

1. Pendidik

Bagi pendidik diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI)* berbantuan aplikasi

wordwall dengan persiapan sebaik mungkin agar tidak ada waktu yang terbuang dalam penerapannya.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mengadakan pelatihan persiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan model-model pembelajaran bagi pendidik, sehingga akan mendorong inovasi pendidik dalam menciptakan kegiatan belajar yang mampu meningkatkan keberhasilan belajar dan keaktifan peserta didik. Kepala sekolah dapat memberikan pelatihan bagi pendidik dalam penerapan model *Somatic. Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) serta memberikan fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis media digital yang interaktif, seperti aplikasi *wordwall*. Selain itu, kepala sekolah juga perlu untuk melakukan evaluasi secara berkala seperti hasil belajar, hal tersebut sebagai acuan perbaikan strategi pembelajaran kedepannya agar lebih baik.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan untuk memperluas cakupan penelitian pada tingkat jenjang yang lain. Mengembangkan model *Somatic. Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordall* dengan bervariasi untuk mata pelajaran yang lain. Penelitian ini dapat menjadi acuan gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model *Somatic. Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) berbantuan aplikasi *wordall* terhadap hasil belajar IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Agustianti, S. 2020. Penerapan Model SAVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI. *Jurnal pendidikan tambusai*, 4(2): 1596–1608. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/625>.
- Agustina, N.S., Robandi, B., Rosmiati, I. dan Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5): 9180–9187. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3662>.
- Alfiani, D.A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1). <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/view/763>.
- Amalia, M., Adiman dan Hastuti, S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 3(1): 1–5. <https://journal.unucirebon.ac.id/index.php/jpfs/article/view/75>.
- Ananda, R. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Andriani, R. dan Rasto, R. 2019. Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1): 80. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/14958>.
- Aprilia, D.P., Tryanasari, D. dan HS, A.K. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5: 265–271. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5474>.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Ketiga ed. Jakarta: Bumi Aksara.

- Aryani, N. dan Wahyuni, M. 2021. *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Astuti, E.P. 2022. Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3): 671–680.
<https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/177>.
- Bunjamin 2021. *Belajar dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori. Book*. Jakarta: UPT UHAMKA Press. www.uhamkapress.com.
- Cholilah, M., Tatuwo, A.G.P., Komariah dan Rosdiana, S.P. 2023. Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02): 56–67. <https://sj.eastasouth-institute.com/index.php/spp/article/view/110>.
- Darsyah, S. 2023. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2): 857–861.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12957>.
- Dotutinggi, M., Zees, A. dan Rahmat, A. 2023. Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June): 363–368.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955>.
- Efendy, A. 2021. Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS GUPPI Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1): 47–56.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/1070>
- Fadly, W. 2022. *Model-model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Bening Pustaka.
- Hamruni, Syaddad, I.A., Zakiah dan Putri, D.I.I. 2021. *Teori Belajar Behaviorisme dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tokohnya*. Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Hrp, N.A., Masruro, Z., Saragih, S.Z., Hasibuan, R., Simamora, S.S. dan Toni 2022. *Buku Ajar: Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Izzuddin, A. 2022. Efektivitas Model Pembelajaran Savi (Somatis Auditori Visual) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI Mata Pelajaran IPA di MI NW Bagik Nyala. *Masaliq*, 2(5): 658–667.

- Kaban, R.H., Anzelina, D., Sinaga, R. dan Silaban, P.J. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1): 102–109.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/574>.
- Kemendikbud Ristek RI 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13>. CP IPAS.pdf.
- Maryanti, S., Hartati, S. dan Kurniawan, D.T. 2022. *Assesment for Learning Educandy & Wordwall*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Mawikere, M.C.S. 2023. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 4(2): 208–215. <https://stak-pesat.ac.id/e-journal/index.php/edulead/article/view/168>.
- Mendikbud 2014. Permendikbud 104 2014 Penilaian Hasil Belajar. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud104-2014PenilaianHasilBelajar.pdf>.
- Mukhyi, M.A. 2023. *Metodologi Penelitian Panduan Praktis Penelitian Yang Efektif*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Muncarno 2017. *Cara Mudah Belajar: Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Mustafa, P.S. dan Roesdiyanto, R. 2021. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1): 50–56.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/jendelaolahraga/article/view/6255>.
- Mutiaramses, M., S, N. dan Murni, I. 2021. Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1): 43–48.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/4050>.
- Nafian, R.K., Widayanti, U.A. dan Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4): 747–750.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/177>.
- Nainggolan, M., Tanjung, D.S. dan Simarmata, E.J. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4): 2617–2625.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1235>.

- Ningsih, S.W., Putra, M.J. dan Dedy, A. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Tanah Abang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4): 1935–1939.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5643>.
- Nurak, Y., Helvina, M. dan Yufrinalis, M. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Kelas IV Di SD Katolik 083 Wairpelit. *Journal Nagalalang Primary Education*, 4(1).
<https://nagalalang.nusanipa.ac.id/index.php/nagalalan/article/view/55>.
- Nurfauziah, H., Sundari, D. dan Sumitra, T. 2023. Sistem Informasi Nilai Belajar Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri 02 Rambutan. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suyadarma*, 10(1): 1–10.
<https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/982>.
- Nurhasanah, Hopeman, T.A. dan Jakfar, A.E. 2024. Kajian Literatur Review: Penerapan Model Pembelajaran Savi sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2): 172–184.
<https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/236>.
- Nurlina, Nurfadilah dan Bahri, A. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: LPP Unismuh Makassar.
- Octaviana, A., Marlina, D. dan Kusumawati, N. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 8(1): 6752–6760.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9047>.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R.M., Yhani, P.C.C., Mukadar, S., Lidiawati, L. dan Indah, N. 2023. *Belajar & pembelajaran*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Pradani, T.G. 2022. Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11): 806–811.
<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5826>.
- Purba, M., Purnamasari, N., AM, S.S., Suwarna, I.R. dan Susanti, E.I. 2021. *Naskah Akademik: Prinsip Pengembangan Pembelajaran Berdiferensi (Differentiated Instruction) Pada Kurikulum Fleksibel Sebagai Wujud Merdeka Belajarnya*. Pertama ed. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbud Ristek Republik Indonesia.

- Purnama, R.P., Sumani dan Pranoto, D. 2023. Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1): 1737-1746.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8097>.
- Putri, A.N., Nurfaizah, N. dan Amrah, A. 2024. The Influence of the SAVI Learning Model on Student Learning Outcomes in Science Subjects: A Study of Fourth Grade Elementary School Students in Makassar City. *Pinisi Journal of Education*, 4(6): 190–198.
<https://journal.unm.ac.id/index.php/PJE/article/view/4816>.
- Qadry, I.K. dan Syahriani 2023. Pengaruh Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(5): 955–964.
<https://melatijournal.com/index.php/Metta/article/view/300>.
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar & Pembelajaran*. Makassar: Tahta Media Group.
- Rahayu, P., Pangestika, R.R. dan Anjarini, T. 2022. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran talkingstick berbantuan media wordwall pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1): 385–394.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5901>.
- Ramli, R., Damopolii, M. dan Yuspiani, Y. 2024. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3): 91–99.
<https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/1136>.
- Rindiantika, Y. 2022. Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2): 93–102.
<http://www.intelegensia.web.id/index.php/intelegensia/article/view/119>.
- Rizqi, A.F., Adilla, B.L., Sulistiyawati, E. dan Taufiqurrohman 2023. Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar dan Alternatif Pemecahannya. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1): 481–488.
<https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/588>.
- Ropii, M. dan Fahrurrozi, M. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur NTB: Universitas Hamzanwadi Press.
- Sahir, S.H. 2021. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Saleh, M., Hasim, E. dan Smith, M. Bin 2024. Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 4(1): 35–44.
<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>.

- Sartika, S.B., Untari, R.S., Rezanian, V. dan Rochmah, L.I. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Sembiring, G.P. dan Mailani, E. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 060971 MEDAN T.A 2023/2024. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(1): 76. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/4581>.
- Septiana, A.N. dan Winangun, I.M.A. 2023. Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1): 43–54. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/article/view/3479>.
- Setiawan, A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, W. 2024. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jawa Timur: wadegroup.id.
- Simarmata, E.J., Saragih, D.M., Sinaga, R., HS, D.W.S. dan Pinem, I. 2024. Model Pembelajaran SAVI dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi IPAS di SD. *Jurnal Darma Agung*, 32(5): 375–383. <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnaluda/article/view/4565>.
- Sudirman, Burhanuddin dan Fitriani 2024. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple intelligence.”* Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Sugiyono 2020. *Metode Peneliitan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y.R.P., Kunusa, W.R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J.S. dan Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis. Langsa.
- Supardipa, I.P., Widiara, I.K. dan Indrawati, N.M. 2021. Urgensi Soft Skill dalam Perspektif Teori Behavioristik. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1): 63–74. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>.
- Suyatno, Juharni, I. dan Susilowati, W.W. 2023. *Teori Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Higher Order Thinking Skills*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Triyana, W., Nurmahanani, I. dan Wahyudin, D. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Literacy Cloud Terhadap Keterampilan Menyimak Teks Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3): 1277–1289. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/15421>.

- Usman, K. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3): 65–70.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M.F., Syafitri, A., Falah, A.M., Khoirunnisa, K. dan Risdalina, R. 2024. Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2): 310–315.
<https://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/419>.
- Wahab, G. dan Rosnawati 2021. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wahidah, N., Asnawan dan Afida, I. 2024. SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) Sebagai Alternatif Pembangkit Kecerdasan Terpadu Siswa di Era Society 5.0. *International Conference on Humanity Education and Social*, 3(1). <https://proceedingsiches.com/index.php/ojs/article/view/302>.
- Wardana, W. dan Djamaluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Widayanthi, D.G.C., Subhaktiyasa, P.G., Hariyono, Wulandari, C.I.A.S. dan Andriani, V.S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wijayanti, I. dan Ekantini, A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2): 2100–2112. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9597>.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N. dan Fujianita, S. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kemendikbud.
- Wuwur, E.S.P.O. 2023. Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1): 1–9.
<https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/sokoguru/article/view/1417>.
- Zahroh, P.N., Yusuf, W.F. dan Yusuf, A. 2024. Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *TADBIR MUWAHHID*, 8(1): 123–139.
<https://ojs.unida.ac.id/JTM/article/view/12805>.
- Zulfa, E., Roshayanti, F. dan Purnamasari, I. 2023. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2): 4684–4692. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1138>.