

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALY* (SAVI) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN RAKYAT TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPAS SISWA KELAS IV SD GUGUS KOMPYANG SUJANA DENPASAR BARAT

Oleh
Ni Komang Widiantari, NIM 1911031034
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Somatic, Audiotry, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat terhadap kompetensi pengetahuan IPAS. Penelitian ini merupakan *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana, Kecamatan Denpasar Barat dengan total 645 siswa. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV B SD Negeri 14 Padangsembian sebagai kelompok eksperimen dengan banyak siswa 33 orang dan kelas IV C SD Negeri 8 Padangsembian sebagai kelompok kontrol dengan banyak siswa 31 orang. Metode pengumpulan data kompetensi pengetahuan IPAS menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban sebanyak 30 butir soal. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t). Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen 15,91 yang berada pada kategori rendah, dan rata-rata *pre-test* kelompok kontrol 14,65 yang berada pada kategori rendah. Rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 23,45 yang berada pada kategori sedang, dan rata-rata *post-test* kelompok kontrol 18,45 yang berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,48$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 62$ adalah 2,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) berbantuan media permainan rakyat terhadap kompetensi pengetahuan IPAS pada siswa kelas IV SD Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata kunci: kompetensi pengetahuan IPAS, model SAVI, permainan rakyat

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Somatic, Audiotry, Visualization, Intellectually (SAVI) learning model assisted by folk game media on science competence knowledge. This research is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population of this study was all fourth grade students at SD Gugus Kompyang Sujana, West Denpasar District with a total of 645 students. Determination of the research sample using cluster random sampling technique. The samples in this study were class IV B SD Negeri 14 Padangsambian as the experimental group with 33 students and class IV C SD Negeri 8 Padangsambian as the control group with 31 students. The science competency data collection method uses a multiple choice objective test with four alternative answers totaling 30 questions. Research data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques (t-test). The results of data analysis showed that the average pre-test score of the experimental group was 15.91 which was in the low category, and the average pre-test for the control group was 14.65 which was in the low category. The average post-test of the experimental group was 23.45 which was in the medium category, and the average post-test of the control group was 18.45 which was in the low category. Based on the results of the t-test analysis, $t\text{-count} = 4.48$ and $t\text{-table}$ at a significance level of 5% with $dk = 62$ is 2.00. These results show that $t\text{-count}$ is greater than $t\text{-table}$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus it can be concluded that there is a significant influence of the Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) learning model assisted by folk game media on the competence of science knowledge in class IV SD Gugus Kompyang Sujana, West Denpasar District, Academic Year 2022/2023.

Keywords: science competence knowledge, SAVI model, folk game