Pengaruh Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Catur Saku terhadap Minat Belajar Siswa di SDN Bakalan Krajan 2 Malang

Seminar Nasional PGSD UNIKAMA

Universitas Kanjuruhan Malang

Nyamik Rahayu Sesanti, Triwahyudianto, Defi Kurnia Prastika\*

Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

Devikurnia57@gmail.com\*

**Abstract:** This study aims to determine the effect of SAVI learning model assisted by pocket chess media on student interest in learning. The approach used is quantitative with the method of Quasi Experiment research design Nonequivalent Control Group Design. The sample of the study was 26 students of class III A as the control class and class III B as the experimental class totaling 29 students. The research instrument was a non-test, namely a learning interest questionnaire. Based on the results of research data analysis using the t-test hypothesis test with a significance level of 5% with the help of SPSS version 22.0 for Windows. Based on the results of the t-test research showed a significance value of 0.004. This value <0.05 so that Ha is accepted and Ho is rejected. This shows that there is an effect of SAVI learning model assisted by pocket chess media on the learning interest of third grade students at SDN Bakalan Krajan 2 Malang. The SAVI learning model can help students engage the whole body and mind with the help of pocket chess media.

*Key Words:* *SAVI learning model; Pocket Chess Media; Interest*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *SAVI* berbantuan media catur saku terhadap minat belajar siswa. Pendekatan yang digunakan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* desain penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*. Sampel penelitian dengan siswa kelas III A sebagai kelas kontrol berjumlah 26 siswa dan kelas III B sebagai kelas eksperimen berjumlah 29 siswa. Instrumen penelitian berupa nontes yaitu angket minat belajar. Berdasarkan hasil analisis data penelitian menggunakan uji hipotesis uji-t dengan taraf signifikasi 5% dengan bantuan *SPSS Versi 22.0 for Windows*. Berdasarkan hasil penelitian uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004. Nilai tersebut < 0,05 sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Hal ini menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran *SAVI* berbantuan media catur saku terhadap minat belajar siswa kelas III di SDN Bakalan Krajan 2 Malang. Model pembelajaran *SAVI* dapat membantu siswa melibatkan seluruh tubuh dan pikiran dengan bantuan media catur saku.

Kata kunci: Model pembelajaran *SAVI*; Media catur saku; Minat belajar siswa

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan yang di perlukan semua kalangan masyarakat untuk memperoleh haknya dalam menerima ilmu. Pendidikan sendiri mempunyai makna usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan mampu mengembangkan potensi ketrampilan dalam ilmu keagamaan, kepribadian,kecerdasan serta akhlak yang mulia untuk dirinya sendiri dan masyarakat (Hakim, 2019). Sejalan dengan kurikulum 2013 yang menitik beratkan kepada proses pembelajaran dan melibatkan siswa sehingga guru hanya menjadi fasilitator dalam mengembangkan kemampuan siswa. Siswa akan lebih memahami materi dalam pembelajaran jika mengerjakan dengan sendiri dan mampu memecahkan permasalahan sendiri (Haruminati, 2016). (Amir,2014) Pembelajaran matematika adalah suatu upaya untuk siswa yang ingin mempelajari matematika. Mata pelajaran yang cocok untuk siswa mampu mengembangkan sendiri kemampuannya adalah pembelajaran matematika. Matematika bukan hanya mengajarkan untuk siswa mampu memahami makna dari matematika itu sendiri. Matematika membantu membangun pola pikir siswa agar berfikir kritis, tepat, dan logis menyelesaikan masalah (Lestari, 2018). (Amril & Ernawati, 2018) Matematika adalah suatu pelajaran yang pada saat ini masih menjadi pelajaran yang paling menakutkan bagi siswa. Banyak siswa yang merasa bosan mempelajari matematika, karena metode yang dipakai guru dalam mengajar sangat monoton. Guru beranggapan bahwa jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sama persis dengan yang diajarkannya. Padahal matematika mempunyai banyak alternatif cara penyelesaian untuk menyelesaikan satu soal dengan hasil yang sama tetapi dengan jalan yang berbeda.

Pembelajaran matematika untuk siswa membutuhkan konsentrasi yang lebih sehingga perlunya untuk menumbuhkan rasa ketertarikan dahulu pada proses pembelajaran. (Riwahyudin, 2015) Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan prilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat dengan belajar. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan menyukai melalui suatu aktivitas. (Nugroho, Muhajang, & Budiana, 2020) Rasa ketertarikan dalam pembelajaran biasa kita sebut dengan minat, minat belajar siswa adalah perasaan senang serta ada ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar berlangsung, sehingga siswa mampu menyimpulkan hasil apa saja yang sudah dikerjakan (Dores, 2019). (Buchari, 2010) menjelaskan bahwa siswa dalam berkonsentrasi harus mempunyai ketertarikan serta perasaan senang sehingga memunculkan belajar adalah kegiatan yang menyenangkan. Indikator minat ada 4 yaitu perasaan senang,keterlibatan,ketertarikan, dan perhatian siswa (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Berdasarkan hasil Observasi di kelas III SDN Bakalan Krajan 2 Malang saat melaksanakan pembelajaran matematika. Guru kurang menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi misalkan dalam pembelajaran garis bilangan guru hanya memberi tugas kepada siswa mengerjakan buku pegangan siswa dengan cara seperti itu siswa cenderung bosan, serta saat guru menggunakan menulis soal matematika di papan tulis ada beberapa siswa melakukan aktivitas diluar kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Contohnya asik mengobrol sendiri, mengganggu temannya, memainkan alat tulis, bosan latihan soal terus menerus, mengantuk, dan ketika siswa ditanya oleh guru tentang pembelajaran sebelumnya hanya beberapa siswa yang masih ingat. Karakteristik siswa kelas III yang sangat aktif dan suka berlomba-lomba ingin bertanya jawab menjadikan media catur saku sebagai wadah untuk memfasilitasi anak bermain sambil belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Solusi untuk permasalahan diatas adalah menggunakan model dan media pembelajaran haruslah sesuai dengan materi yang diajarkan. Proses pembelajaran haruslah bervariasi dan mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. pembelajaran haruslah dikombinasi dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Model pembelajaran SAVI (*Somatis Auditori Visual Intelektual*) mempunyai kelebihan untuk atau belajar memanfaatkan alat indera. Agar tercipta pembelajaran yang bermakna maka harus melalui kegiatan mendengarkan, menyimak,berbicara, dan membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk memecahkan masalah dan menerapkannya (Haruminati, 2016).

Langkah-langkah model pembelajaran SAVI menurut (Adi, 2017) 1) Guru melakukan apersepsi. 2) Guru menjelaskan materi pelajaran. 3) Guru menjelaskan model pembelajaran SAVI. 4) Siswa dibagi kedalam kelompok yang terdiri 6-7 orang. 5) Setiap siswa atau kelompok mengamati media gambar yang diberikan oleh guru. 6) Setiap kelompok mendiskusikan mengenai gambar yang diberikan oleh guru. 7) Setiap kelompok mendemonstrasikan hasil kerja mereka didepan siswa yang lain sesuai dengan materinya. 8) Guru membandingkan nilai rata-rata siswa antar setiap kelompok. 9) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai rata-rata tertinggi. 10) Guru melakukan evaluasi. 11) Guru memberikan kesimpulan. (Indrawan, Kristiantari, Agung, & Negara, 2018) pembelajaran SAVI menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda. (Ayu, Cemara, & Sudana, 2019) meningkatnya kreativitas siswa dalam belajar disebabkan karena penerapan model pembelajaran SAVI. Model pembelajaran SAVI mampu memanfaatkan alat indera baik fisik maupun psikis siswa dalam poses pembelajaran.

Model pembelajaran butuh didukung dengan media pembelajaran, model pembelajaran SAVI dapat dipadukan dengan media pembelajaran catur saku. Media pembelajaran menurut Gagne (Sumantri, 2016) sebagai wahana untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam belajar. Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa dalam meningkatkan minat dalam belajar. (Zubaidah,2015) media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bertujuan untuk menyalurkan pesan pada suatu materi, agar menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat, ketertarikan, perhatian dan perasaan senang dalam kegiatan pembelajaran. Media catur saku adalah sumber belajar siswa tentang materi satuan baku dengan aturan permainan catur untuk memberikan pengalaman berbeda kepada siswa. Media tersebut dirancang dengan menggunakan kartu pertanyaan dan spanduk berisikan kotak-kotak seperti layaknya papan catur. Siswa berperan sebagai pion untuk menjalankan perannya menjadi satuan baku untuk mengukur panjang mulai km,hm,dam,m,dm,cm,mm.

Konsep yang dihadirkan dalam media catur saku dapat meningkatkan gairah dan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Media catur saku dimodifikasi dimainkan dengan permainan catur (Mahendra, Rati, Riastini, 2017) manfaat permainan tersebut dapat melibatkan keaktifan seluruh siswa. Terlibatnya siswa dalam permainan ini akan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga dalam penyampaian materi menjadi lebih mudah. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Haruminati, 2016) yang menyatakan bahwa model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu adalah model pembelajaran SAVI yang digunakan berbantuan dengan media catur saku. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media catur saku terhadap minat belajar siswa kelas III SDN Bakalan Krajan 2 Malang.

Metode

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian pada penelitian ini adalah *quasi eksperimental design* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2018). Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas III di SDN Bakalan Krajan 2 Malang, teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik sampling jenuh dengan siswa kelas III A yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas III B sejumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen. (Kuntjojo, 2010) instrumen penelitian merupakan alat untuk mengetahui data dalam penelitian sehingga menjadi akurat. Instrumen penelitian menggunakan non tes berupa angket minat belajar siswa yang disesuaikan dengan penambahan model dan media pembelajaran. Instrumen ini terdiri dari 12 item pernyataan dengan skor reliabilitas sebesar 0,851 *(Cronbach’s Alpha).*

Teknik analisis data yang digunakan awalnya harus melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan ui hipotesis yaitu uji t dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows.* Pengambilan keputusan berdasarkan dugaan sementara yaitu hipotesis penelitian: (Ha) terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran SAVI berbantuan media catur saku terhadap minat belajar siswa kelas III di SDN Bakalan Krajan 2 Malang, sedangkan (Ho) tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran SAVI berbantuan media catur saku terhadap minat belajar siswa kelas III di SDN Bakalan Krajan 2 Malang.

****

**Gambar 1. Media Catur Saku**

Hasil dan Pembahasan

Pengujian uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Saphiro Wilk* dan uji *Levene Statistic* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows* dengan hasil analisis data sebagai berikut.

**Tabel 1**

**Uji Normalitas dan Uji Homogenitas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | | Uji Normalitas | | | Uji Homogenitas | | | |
| Statistic | df | Sig. | Levence | df1 | df2 | Sig. |
| Eksperimen | Pre-test | ,878 | 29 | ,053 | 5,707 | 1 | 53 | ,200 |
|  | Post-test | ,890 | 29 | ,160 |
| Kontrol | Pre-test | ,923 | 26 | ,054 | ,596 | 1 | 53 | ,443 |
|  | Post-test | ,946 | 26 | ,187 |

Berdasarkan tabel 1 nilai signifikan angket pretest pada kelas eksperimen sebesar 0,053 dan nilai signifikan angket posttest pada kelas kontrol sebesar 0,054. Sedangkan pada nilai signifikan angket posttest pada kelas eksperimen sebesar 0,160 dan nilai signifikan angket posttest pada kelas konrol sebesar 0,187. Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan hasil nilai signifikan >0,05 maka data minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 1 uji homogenitas nilai signifikan pada kelas eksperimen 0,200 dan nilai signifikan pada kelas kontrol 0,443 semuanya menyatakan nilai >0,05 maka dapat disimpulkan data dari keduanya homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada data di atas maka dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal dan homogen, sehingga langkah selanjutnya uji hipotesis yaitu uji t dengan bantuan program *SPSS 22.0 for windows*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 2**

**Uji Hipotesis Penelitian**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | F | Sig. | t | Sig (2-tailed) |
| Minat Belajar Equal variances assumed | 5,707 | ,020 | -3,013 | ,004 |
| Equal variances not assumed |  |  | -2,936 | ,005 |

Hasil analisis uji hipotesis menggunakan data posttest yang disajikan pada tabel 2 Signifikansi α = 0,05 diperoleh dari (0,004 < 0,05) menunjukkan hasil perhitungan tersebut berada jauh di bawah nilai signifikasi yang telah ditentukan. Artinya hasil perhitungan menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga ditarik sebuah kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan media catur saku terhadap minat belajar siswa kelas III SDN Bakalan Krajan 2 Malang.

Minat belajar siswa dapat meningkat karena ada rasa ketertarikan dan perasaan senang menurut (Haruminati, 2016) minat belajar dapat dipadukan dengan model pembelajaran SAVI karena mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran, belajar hendaknya melalui kegiatan yang memanfaatkan panca indra seperti mendengarkan, menyimak,berbicara, berfikir sehingga akan lebih bermakna. Hal ini terjadi karena siswa usia kelas rendah sangat aktif dan masih senang bermain. Maka dari itu model pembelajaran SAVI dipadukan dengan media catur saku yang dikemas dengan permainan catur dan berisikan soal-soal yang membuat siswa memahami materi satuan baku dengan mudah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mashuri, 2015) bahwa dalam permainan catur dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena permainan catur dapat melatih siswa dalam berfikir sebelum melakukan sesuatu,dan juga ketelitian dalam menjawab soal.

Saat pertama guru menjelaskan materi dan menjelaskan cara bermain catur saku siswa terlihat tertarik terhadap media catur saku yang dibawa guru,kemudian saat mulai pembelajaran siswa sangat aktif dan juga muncul perasaan senang saat menjadi pion catur siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Peningkatan minat belajar melalui media pembelajaran catur saku ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, 2018) yang menyatakan bahwa media papan catur dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Model pembelajaran SAVI membuat siswa belajar berbuat dan dapat bergerak aktif sehingga dapat mendorong minat belajar siswa (Haruminati, 2016).

(Slameto,2014) dalam penelitiannya membahas tentang efektivitas model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD dengan hasil terdapat efektivitas pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD dengan memanfaatkan seluruh aktifitas fisik. Sedangkan penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya yaitu memanfaatkan aktifitas fisik dan intelektual dipadukan dengan bantuan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran catur saku dimanfaatkan untuk siswa lebih aktif dan juga mampu bekerja sama sebagai tim untuk mempelajari materi satuan baku dengan mudah.

Penggunaan media pembelajaran mampu membuat siswalebih berkonsentrasi sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Ramayulis,2018) menjelaskan bahwa meningkatnya minat belajar siswa kelas II di SD Negeri 157 Pekanbaru dengan menggunakan media gambar. Perbedaan penelitian yang dilakukan Ramayulis yaitu penggunaan media pembelajaran berupa gambar sedangkan media pembelajaran yang digunakan peneliti berupa media papan catur sehingga siswammapu memainkannya. Dua media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media catur saku ada pengaruh minat belajar siswa kelas III antara yang menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media catur saku dengan tidak ada pengaruh minat belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan juga dengan uji hipotesis menggunakan uji t posttest angket minat belajar siswa diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,004 < 0,05, sehingga kesimpulannya Ha diterima dan Ho ditolak yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas III SDN Bakalan Krajan 2 Malang antara menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan media catur saku dan pembelajaran konvensional.

Saran bagi kepala sekolah dapat digunakan sebagai pertimbangan pentingnya penggunaan media pembelajaran. Saran bagi guru dapat meningkatkan pembelajaran menggunakan model dan media yang menarik agar meningkatkan minat belajar siswa. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Daftar Rujukan

Adi,L.R.&Slameto (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectually (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Siswa*, *7*(2), 100-108. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*.

Amril, A., & Ernawati, E. (2018). Pengaruh Metode Permainan terhadap Hasil Belajar Perkalian pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 319 Lokajaha Kabupaten Bulukumba. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, *1*(2), 138. https://doi.org/10.26618/jkpd.v1i2.1076

Ayu, G., Cemara, G., & Sudana, D. N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Bermuatan Peta Pikiran Terhadap Kreativitas dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa*. *3*(3), 351–360.

Buchari. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.

Dores, O. J., Huda, F. A., Riana, R., Persada, S., & Sintang, K. (2019). *Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018 / 2019*. 38–48.

Hakim, A.R., Yuniasih,N., Rosdianti. (2019). *Pengaruh model pembelajaran Team Assisted Individually Berbantuan Media Crossword Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasa*r. Jurnal Inspirasi Pendidikan. *9*(2), 134–138.

Indrawan, K. A., Kristiantari, M. G. R., Agung, I. G., & Negara, O. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditory Visualization Intellectualy berbantuan Lingkungan Hidup terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*. *2*(1), 59–67.

Kuntjojo. (2010). *Metodologi Penelitian*. Kediri.

Lestari, Y.P., Slameto. & Radia,E.H. (2018). *Penerapan PBL(Problem Based Learning) Berbantuan Media Papan Catur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD.* Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa. 4(1). 53-62.

Mashuri, H. (2015). Pengaruh Latihan Permainan Catur Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD Se-Kabupaten Trenggalek. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, *1*(1), 1. https://doi.org/10.29407/js\_unpgri.v1i1.570

Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, *3*(1), 42–46. https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. *1*(1), 128–135.

Pajar, J., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Universitas, F., Volume, R., … Halaman, P. (2018). *PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PKN SISWA KELAS II SD NEGERI 157 PEKANBARU Ramayulis PENDAHULUAN Unsur yang terpenting dalam mewujudkan proses kegiatan pendidikan dan pengajaran , antara lain adalah ; bagaimana guru dapat merangsa*. *2*, 214–222.

Rati, N. W., Riastini, P. N., Pendidikan, J., Sekolah, G., & Ganesha, U. P. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Savi Berbantuan Permainan*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD.5(2).1-10

Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(1), 11. https://doi.org/10.21009/jpd.061.02

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D. In *ke-26*.

Sumantri. (2016). *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik di tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wayan, N., Haruminati, Y., Suarni, N. K., Sudarma, I. K., Pendidikan, J., Sekolah, G., … Pendidikan, F. I. (2016). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD MUTIARA SINGARAJA*. 1–11.

Zubaidah,E. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Lingkungan Kelas SD (Alternatif Penciptaan Laboratorium SDYang Efektif).* Jurnal Prima Edukasia*.* 3(1), 46-60.