

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN PERMAINAN  
CUBLAK-CUBLAK SUWENG TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA DI KELAS IV SDN 105290 DESA KOLAM**

Yuni Artha Manik<sup>1</sup> Waliyul Maulana Siregar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD Universitas Negeri Medan <sup>2</sup>PGSD Universitas Negeri Medan

<sup>1</sup>yunimanik.1223311120@mhs.unimed.ac.id

**ABSTRACT**

*The purpose of this research is to examine the effect of implementing the SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellegency) learning model assisted by the traditional game "Cublak-Cublak Suweng" on improving the cognitive learning outcomes of Pancasila Education among fourth-grade students at SDN 105290 Desa Kolam in the 2025/2026 academic year. This quantitative experimental study utilized a Non-equivalent Control Group Design. Samples were assigned into two groups: class IV A as the experimental group and class IV B as the control group. Data were collected using validated and reliable pre-test and post-test instruments. The Independent Sample t-test yielded a  $t_{count}$  value of 6.246 with a significance of 0.000 ( $< 0.05$ ), meaning  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This proves a positive and significant effect of the given intervention. Furthermore, the Normalized Gain (N-Gain) analysis in the experimental class produced an average score of 0.6971 (69.71%), categorized as moderately effective approaching the upper limit with a consistent homogeneous data distribution. It is concluded that the synergy of the SAVI model and local wisdom effectively transforms students' conceptual mastery from rigid memorization into meaningful concrete experiences, while successfully internalizing mutual cooperation indicators applicably.*

*Keywords: SAVI Model, Cublak-Cublak Suweng, Cognitive Learning Outcomes, Pancasila Education.*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellegency) berbantuan media permainan tradisional "Cublak-Cublak Suweng" terhadap peningkatan hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 105290 Desa Kolam Tahun Ajaran 2025/2026. Jenis penelitian kuantitatif eksperimen ini menggunakan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Sampel dipilih secara terpisah, yaitu kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*) yang telah tervalidasi dan andal. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,246 dengan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan dari intervensi yang diberikan. Lebih lanjut, analisis efektivitas melalui *Normalized Gain* (N-Gain) pada kelas eksperimen menghasilkan rerata skor 0,6971 (69,71%), yang termasuk dalam kriteria efektivitas sedang mendekati batas atas dengan sebaran data homogen yang konsisten. Dapat disimpulkan bahwa sinergi model SAVI dan kearifan lokal ini efektif mengubah penguasaan konsep siswa dari hafalan kaku menjadi pengalaman

konkret yang bermakna, sekaligus berhasil menginternalisasikan indikator gotong royong secara aplikatif.

Kata Kunci: Model SAVI, *Cublak-Cublak Suweng*, Hasil Belajar Kognitif, Pendidikan Pancasila.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia melalui pengembangan potensi dan kemampuan individu. Oleh karena itu mutu pendidikan menentukan kemajuan bangsa, sehingga orientasinya harus mencakup transfer ilmu sekaligus pengembangan karakter dan kompetensi agar individu menjadi mandiri serta bertanggung jawab (Widiantari, 2022, h. 609).

Agar individu menjadi mandiri serta bertanggung jawab. Dalam konteks formal, ketercapaian tujuan pendidikan ini direfleksikan melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui proses pembelajaran yang diikuti siswa dan dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi (Silalahi dkk, 2025. h. 3374).

Namun, berdasarkan evaluasi dan pengamatan awal yang dilakukan di lapangan, kenyataan yang ditemukan belum sepenuhnya sejalan dengan harapan tersebut. Fakta menunjukkan

bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 105290 Desa Kolam masih belum optimal, di mana 27 dari 48 siswa di kelas IV A dan IV B belum mencapai KТП. Masalah ini mencuat khususnya pada materi "Aku Suka Bergotong Royong" yang merujuk pada BSKAP No. 046/2025. Meskipun model pembelajaran berdiferensiasi sudah diterapkan oleh guru, pada realitasnya siswa masih kerap mengalami kesulitan dalam mengonsepsikan gagasan utama dari materi tersebut.

Guna mengatasi rendahnya hasil belajar kognitif tersebut, diperlukan stimulasi tambahan yang lebih interaktif melalui penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*). Melalui model ini, proses pembelajaran akan dioptimalkan dengan bantuan media PPT dan LKPD interaktif yang dikombinasikan dengan permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng*. Pendekatan multiaspek ini sengaja dirancang untuk melibatkan seluruh indra siswa secara aktif baik melalui

aktivitas fisik, pendengaran, penalaran, maupun pengenalan kembali kearifan local sehingga mampu mendorong antusiasme sekaligus pemahaman konsep gotong royong secara aplikatif.

Langkah integrasi ini diperkuat oleh penelitian terdahulu dari Habibah dan Sari (2024) yang membuktikan bahwa permainan *Cublak-Cublak Suweng* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak serta efektif sebagai media belajar. Penerapan permainan ini juga sangat relevan dengan karakteristik siswa di SDN 105290 Desa Kolam yang mayoritas bersuku Jawa, sekaligus menjadi sarana penanaman nilai kerja sama, kekompakan, dan ketelitian. Mengingat penelitian yang secara spesifik menguji sinergi model SAVI dibantu permainan ini pada muatan Pendidikan Pancasila belum pernah dilakukan, riset ini menjadi sangat penting untuk mengisi celah penelitian (*research gap*) serta memberikan solusi praktis yang menarik bagi guru di lapangan.

Dari penjelasan yang ada maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI yang dibantu dengan permainan "Cublak-Cublak Suweng" terhadap

peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 105290 Desa Kolam. dan manfaatnya dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkuat teori model SAVI dan membuktikan relevansi kearifan lokal permainan "Cublak-Cublak Suweng" sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian lanjutan. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai alternatif model pembelajaran inovatif yang interaktif, membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memicu motivasi serta partisipasi aktif siswa agar terhindar dari suasana kelas yang monoton, dan memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam menerapkan kolaborasi model SAVI dengan permainan tradisional di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

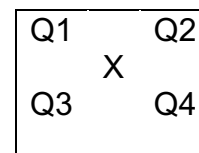
Penelitian kuantitatif ini menerapkan desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) dan dilaksanakan di SDN 105290 Desa Kolam, yang beralamat di Jalan Dusun III, Desa Kolam, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, pada Semester Genap Tahun Ajaran

2025/2026. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN 105290 Desa Kolam Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 48 siswa dari kelas IV A dan kelas IV B. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria inklusi tertentu, yaitu konsistensi kehadiran selama penelitian dan kesediaan untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel sebanyak 40 siswa, sedangkan 8 siswa lainnya tidak diikutsertakan karena tidak memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Prosedur dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap utama yang disusun secara sistematis sesuai dengan rancangan *Non-equivalent Control Group Design*. Tahap persiapan dimulai dengan melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah hasil belajar di kelas IV SDN 105290 Desa Kolam, yang dilanjutkan dengan penyusunan perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar bermodel SAVI serta penyiapan instrumen tes yang valid dan reliabel.

Pada tahap pelaksanaan, kedua kelas diberikan *pretest* untuk men-

gukur kemampuan awal mereka sebelum kelas eksperimen menerima perlakuan berupa model pembelajaran SAVI berbantuan permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng*, sementara kelas kontrol diajar menggunakan model konvensional. Rangkaian prosedur ini diakhiri dengan pemberian *posttest* pada tahap akhir untuk memperoleh data hasil belajar, yang kemudian diolah melalui analisis statistik uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t) guna mengukur pengaruh signifikan dari penerapan model tersebut. Adapun bagan dari rancangan penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3. 1 Non-Equivalent Control Group Design (Abraham & Supriyat, 2022)**

Simbol  $Q_1$  dan  $Q_3$  menunjukkan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya, perlakuan (X) berupa model pembelajaran SAVI berbantuan permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng* hanya diberikan kepada kelompok eksperimen, sebelum akhirnya kedua kelompok mengikuti *posttest* ( $Q_2$  dan  $Q_4$ ) untuk mengukur hasil belajar akhir.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas kelas, pedoman wawancara semi-terstruktur bersama wali kelas IV, serta instrumen tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Sebelum diimplementasikan pada sampel 40 siswa (kelas IV-A eksperimen dan kelas IV-B kontrol), instrumen tes diuji standardisasinya terlebih dahulu. Pengujian kelayakan alat ukur ini meliputi uji validitas isi (*expert judgment*) dan validitas empiris (*Product Moment Pearson* dengan kriteria ( $r_{Hitung} > 0,312$ ), uji reliabilitas KR-21 untuk pilihan ganda serta analisis tingkat kesukaran dan daya beda soal guna memastikan efektivitas instrumen dalam mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara bertahap melalui observasi awal, wawancara, *pre-test*, pemberian perlakuan, dan *post-test*, yang kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji prasyarat (Shapiro-Wilk untuk normalitas dan Levene untuk homogenitas) serta uji hipotesis (Independent Sample t-Test dan N-Gain) guna mengukur efektivitas model SAVI berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan permainan tradisional *Cublak-Cublak Suweng* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 105290 Desa Kolam, Deli Serdang. Dari total populasi 48 siswa, diambil sampel sebanyak 40 siswa menggunakan teknik *purposive sampling* yang dibagi ke dalam kelas eksperimen (model SAVI dan permainan tradisional) dan kelas kontrol (model *Game Based Learning*). Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen tes pilihan ganda terstandar berupa *pretest* dan *posttest*, yang kemudian dianalisis menggunakan serangkaian uji statistik meliputi uji validitas, reliabilitas, daya beda, normalitas, homogenitas, serta uji t untuk menguji hipotesis.

Pengujian instrumen merupakan langkah awal yang krusial untuk membuktikan kelayakan dan akurasi alat ukur penelitian secara objektif melalui analisis statistik, bukan subjektif. Salah satu tahap teknis utamanya adalah uji validitas pada instrumen tes pilihan ganda, yang berfungsi mengukur

ketepatan setiap butir soal dalam menjaring informasi kemampuan responden. Kelayakan butir soal ini ditentukan dengan membandingkan nilai korelasi ( $r_{hitung}$ ) dengan  $r_{tabel}$  di mana soal dinyatakan valid jika skor nomor soal berkorelasi positif dengan skor total dan mampu membedakan kemampuan antar siswa secara akurat, dengan rincian hasil sebagai berikut:

| Tabel 1 Hasil Validasi Soal |                       |                                           |        |
|-----------------------------|-----------------------|-------------------------------------------|--------|
| Stasus                      | Pengambilan Keputusan | Nomor Butir Soal                          | Jumlah |
| Tidak Valid                 | $R_{hitung} \leq$     | 4,5,10,13,                                | 13     |
|                             | $R_{tabel}$           | 15,18,25,                                 |        |
|                             |                       | 26,29,32,<br>34,35,38                     |        |
| Valid                       | $R_{hitung} \geq$     | 1,2,3,6,7,                                | 27     |
|                             | $R_{tabel}$           | 8,9,11,12,                                |        |
|                             |                       | 14,16,27,<br>28,30,31,<br>36,37,39,<br>40 |        |

Langkah berikutnya adalah uji reliabilitas menggunakan rumus *Kuder-Richardson 21* (KR-21) di Microsoft Excel untuk mengukur konsistensi dan stabilitas instrumen. Pengujian ini penting guna memastikan seluruh butir soal yang valid dapat memberikan hasil yang stabil meskipun digunakan secara berulang, sehingga indeks reliabilitas yang diperoleh

dapat menentukan layak atau tidaknya instrumen tersebut digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

**Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Tes**

| Rata-rata Skor soal | N  | Vari-ans Skor Soal | Relibili-ras KR 21 | Tinggka t Realib-ilitas |
|---------------------|----|--------------------|--------------------|-------------------------|
| 23,5                | 40 | 100,368            | 0,927              | Sangat Relefan          |

Sebelum analisis mendalam, setiap butir soal perlu diuji tingkat kesukarannya untuk dikategorikan sebagai sukar, sedang, atau mudah berdasarkan proporsi jawaban benar siswa. Uji ini berfungsi memetakan karakteristik soal agar instrumen penelitian memenuhi standar evaluasi yang baik.

**Tabel 3. Hasil Uji Kesukaran**

| Indeks Kesukaran | Kategori | Nomor Butir Soal                                                                                                                                       | Jumlah |
|------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 0,00-0,30        | Sukar    | 7,9                                                                                                                                                    | 2      |
| 0,31-0,70        | Sedang   | 1,2,3,4,5,<br>6,8,10,11,<br>12,13,14,<br>15,16,17,<br>18,19,20,<br>21,22,23,<br>24,25,26,<br>27,28,29,<br>30,31,32,<br>33,34,35,<br>36,37,38,<br>39,40 | 38     |
| 0,71-1,00        | Mudah    |                                                                                                                                                        |        |

Analisis kualitas instrumen evaluasi penting untuk memastikan soal mengukur kemampuan siswa secara akurat. Salah satu parameternya adalah

uji daya pembeda, yang berfungsi memisahkan siswa berkemampuan tinggi dan rendah serta mengukur efektivitas setiap soal terhadap skor total. Hasil uji ini dikategorikan dari soal yang ditolak hingga soal yang baik, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel distribusi indeks daya beda.

**Table 4. Hasil Uji Daya Pembeda Test**

| Indeks Daya Beda Soal | Kategori                     | Nomor Butir Soal                                                      | Jumlah |
|-----------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------|
| 0,00-0,19             | Soal Ditolak                 |                                                                       |        |
| 0,20-0,29             | Soal Diperbaiki              |                                                                       |        |
| 0,30-0,39             | Soal Diterima dan Diperbaiki | 5, 10,12,22, 29,32,34, 35                                             | 8      |
| 0,40-1,00             | Soal Baik                    | 1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,13,14, 15,16,17, 18,19,20, 21,22,23, 24,25, | 32     |

Sebelum menguji hipotesis, peneliti wajib melakukan uji prasyarat analisis data, salah satunya yang krusial adalah uji normalitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Terpenuhinya asumsi normalitas ini menjadi penentu utama dalam memilih jenis statistik untuk uji hipotesis.

**Tabel 5. Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

| Kelas      | Sig.  | Kesimpulan |
|------------|-------|------------|
| Kontrol    | 0.110 | Normal     |
| Eksperimen | 0.560 | Normal     |

Peneliti melakukan pengujian prasyarat analisis data tahap kedua, uji normalitas data *post-test* kelas kontrol dan eksperimen untuk memastikan data berdistribusi normal. Terpenuhinya asumsi ini merupakan syarat mutlak penentu jenis uji hipotesis selanjutnya.

**Tabel 5. Uji Normalitas *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

| Kelas      | Sig.  | Kesimpulan |
|------------|-------|------------|
| Kontrol    | 0.107 | Normal     |
| Eksperimen | 0.238 | Normal     |

Uji homogenitas menggunakan aplikasi IBM SPSS 22 dilakukan untuk memastikan kesamaan varians data, dengan syarat nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* > 0,05. Hasil menunjukkan nilai Sig. *pre-test* (0,214) dan *post-test* (0,402) lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan data penelitian ini homogen dan asumsi prasyarat telah terpenuhi.

**Tabel 7. Uji Homogenitas Data**

| <i>Test of Homogeneity of Variance</i> |               |                  |     |     |       |
|----------------------------------------|---------------|------------------|-----|-----|-------|
|                                        |               | Levene Statistic | Df1 | Df2 | Sig.  |
| Nilai                                  | Based on Mean | 0.387            | 1   | 38  | 0.538 |

|     |        |       |   |      |     |
|-----|--------|-------|---|------|-----|
| Ha  | Base   | 0.215 | 1 | 38   | 0.6 |
| sil | d on   |       |   |      | 45  |
|     | Me-    |       |   |      |     |
|     | dian   |       |   |      |     |
|     | Base   | 0.215 | 1 | 33.8 | 0.6 |
|     | d on   |       |   | 86   | 46  |
|     | Me-    |       |   |      |     |
|     | dian   |       |   |      |     |
|     | and    |       |   |      |     |
|     | with   |       |   |      |     |
|     | ad-    |       |   |      |     |
|     | justed |       |   |      |     |
|     | df     |       |   |      |     |
|     | Base   | 0.379 | 1 | 38   | 0.5 |
|     | d on   |       |   |      | 42  |
|     | trimm  |       |   |      |     |
|     | ed     |       |   |      |     |
|     | mean   |       |   |      |     |

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas tersebut terpenuhi, data penelitian terbukti memenuhi syarat mutlak untuk diuji menggunakan statistik parametrik. Pengujian hipotesis ini kemudian dilakukan melalui teknik Independent Sample t-Test berbantuan aplikasi IBM SPSS 22 pada taraf signifikansi 0,05.

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik parametrik melalui teknik Independent Sample t-Test berbantuan aplikasi IBM SPSS 22 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil kalkulasi menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,246 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa

hipotesis penelitian diterima, yang berarti terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Analisis deskriptif nilai *Normalized Gain* (N-Gain) dilakukan untuk mengukur efektivitas dan peningkatan hasil belajar peserta didik (perbandingan *pretest* dan *posttest*) setelah penerapan metode pembelajaran baru. Rangkuman data statistik inferensialnya meliputi nilai tertinggi, terendah, rata-rata, dan standar deviasi disajikan pada tabel di bawah.

**Tabel 7. Hasil Uji N-Gain**

|                       | N  | Min | Max  | Mean   | Std.    |
|-----------------------|----|-----|------|--------|---------|
|                       |    | imu | imu  |        | Devi-   |
|                       |    | n   | m    |        | ation   |
| <b>N-Gain Score</b>   | 20 | .38 | 1.00 | 0,6971 | 0,16782 |
| <b>N-Gain Percent</b> | 20 | 38  | 100  | 69.71  | 16,782  |

Berdasarkan data terhadap 20 responden, nilai *N-Gain Score* berkisar antara 0,38 hingga 1,00, dengan rata-rata 0,6971 (69,71%). Menurut kriteria Hake, capaian ini menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran yang diterapkan masuk dalam kategori sedang (mendekati kategori tinggi). Selain itu, data tergolong cukup homogen dan konsisten dengan nilai standar deviasi yang rendah (0,16782). Secara keseluruhan,

temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi metode baru di kelas berhasil memberikan stimulus positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

### **Pembahasan**

Riset eksperimental di SDN 105290 Desa Kolam Tahun Ajaran 2025/2026 ini bertujuan menguji dampak model pengajaran SAVI berbantuan permainan "Cublak-Cublak Suweng" (kelas eksperimen IV A) dibandingkan dengan model GBL (kelas kontrol/IV B) terhadap capaian kognitif siswa kelas IV. Sebelum instrumen *pre-test* dan *post-test* didistribusikan, lembar evaluasi telah dinyatakan valid secara logis melalui *expert judgment* dosen PGSD serta teruji secara empiris memiliki reliabilitas tinggi, tingkat kesukaran berimbang didominasi bobot sedang, dan daya pembeda yang andal. Berdasarkan pengambilan data awal (*pre-test*) pada muatan Pendidikan Pancasila topik "Aku Suka Bergotong Royong", rerata skor kedua kelompok sampel diketahui masih berada di bawah target KKTP ( $\leq 70$ ), yang mengindikasikan bahwa penguasaan materi siswa sebelumnya masih bersifat hafalan teoretis belaka sebelum akhirnya diberikan intervensi

yang berbeda pada masing-masing kelas.

Intervensi kelas eksperimen menerapkan model SAVI yang berpusat pada siswa, merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan empat unsur utama, yaitu *Somatic*, *Auditory*, *Visualization*, dan *Intellectually*, di mana *Somatic* menekankan belajar melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung (*hands-on*), *Auditory* menekankan belajar melalui kegiatan mendengarkan, *Visualization* melalui pengamatan dan penggunaan *visual*, serta *Intellectually* melalui aktivitas berpikir untuk memahami dan memaknai pembelajaran (Nurjanah dkk., 2024, h. 3)

Setelah pemberian perlakuan, peneliti menggelar *post-test* yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata pada kedua kelompok, dengan kenaikan pada kelas eksperimen yang menerapkan model SAVI berbasis permainan "Cublak-Cublak Suweng" jauh lebih unggul dibanding kelas kontrol yang menggunakan pendekatan ekspositori. Sebelum uji hipotesis, data *pre-test* dan *post-test* dinyatakan lolos uji prasyarat analisis karena berdistribusi normal ditunjukkan oleh nilai signifikansi *pre-test* (kontrol: 0,110; eksperimen: 0,560) dan *post-test*

(kontrol: 0,107; eksperimen: 0,238) yang seluruhnya di atas 0,05 serta bersifat homogen berdasarkan *Levene's Test* dengan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,538 ( $> 0,05$ ).

Pengujian hipotesis melalui *Independent Sample t-Test* menghasilkan nilai t-hitung sebesar 6,246 dengan Sig. (2-tailed) 0,000, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang memberikan bukti empiris kuat adanya pengaruh positif signifikan dari model SAVI berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 105290 Desa Kolam. Lebih lanjut, analisis efektivitas menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) menunjukkan nilai skor berkisar antara 0,38 hingga 1,00 dengan rata-rata 0,6971 (69,71%), yang menurut kriteria Hake mengategorikan efektivitas model ini ke dalam kriteria sedang yang mendekati batas atas, serta didukung nilai standar deviasi yang rendah (0,16782) yang membuktikan bahwa peningkatan pemahaman materi terjadi secara merata dan konsisten.

Secara teoretis, lonjakan kompetensi kognitif ini terjadi karena model SAVI mampu mengubah konsep ab-

strak menjadi konkret serta merangsang motivasi siswa sekolah dasar melalui keterlibatan unsur somatik dan visual dalam praktik langsung. Integrasi permainan tradisional "Cublak-Cublak Suweng" memberikan kontribusi kontekstual yang adaptif secara sosiokultural, sehingga nilai gotong royong, seperti saling membantu, solidaritas, dan menghargai dapat dipelajari secara riil menjadi pengalaman belajar yang bermakna, bukan sekadar hafalan teks yang kaku. Keberhasilan studi eksperimen ini secara mutlak memperkuat sekaligus memperluas teori pendidikan mengenai efisiensi penggabungan model pembelajaran aktif dengan kearifan lokal, serta sejalan dengan temuan Asri Lidya Rosita Dewi dan Feri Tirtoni (2023) di SDN Keboananom Sidoarjo yang membuktikan bahwa model SAVI berbasis Kurikulum Merdeka berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar melalui pemanfaatan indra, aktivitas fisik, dan partisipasi aktif siswa dalam pemecahan masalah.

Secara empiris, implementasi model pembelajaran SAVI berbantuan permainan tradisional "Cublak-Cublak Suweng" terbukti berdampak positif dan signifikan dalam meningkatkan

hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 105290 Desa Kolam. Perpaduan aktivitas fisik, visual, auditori, dan olah pikir berbasis budaya lokal ini efektif mengatasi kejenuhan model mengajar yang kaku, sehingga sangat direkomendasikan bagi pendidik sebagai rujukan metode pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan berorientasi pada pelestarian tradisi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data lapangan dan pembahasan, penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan media permainan tradisional "Cublak-Cublak Suweng" terbukti membawa pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 105290 Desa Kolam, yang dibuktikan secara sah melalui uji *Independent Sample t-Test* dengan nilai *t*-hitung sebesar 6,246 dan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 ( $<0,05$ ) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Sementara itu, tingkat efisiensi implementasi perlakuan ini masuk dalam kategori sedang yang condong ke batas atas dengan rerata nilai *N-Gain Score* sebesar 0,6971 (69,71%), serta didukung nilai deviasi standar yang

rendah (0,16782 atau 16,782%) yang membuktikan bahwa sebaran data hasil akhir siswa bersifat homogen dan meningkat secara merata. Secara keseluruhan, sinergi model aktif berbasis kearifan lokal bersuku Jawa ini sukses mengubah penguasaan konsep siswa dari hafalan teks yang kaku menjadi pengalaman belajar konkret yang bermakna, sekaligus menginternalisasikan tiga indikator utama gotong royong secara aplikatif, yaitu saling membantu, solidaritas, dan saling menghargai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abraham, I., & Supriyat, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482.  
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Azis, A. C. K., & Siregar, W. M. (2022). Perwujudan Profil Pelajar Pancasila dengan video tutorial di SD Negeri 101744 Desa Klabir Kecamatan Hampan Perak. *Nama Jurnal Anda*, Volume(Nomor), 320–324.
- Dewi, A. L. R., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran

- Somatic, Auditory, Visualization, Intellegency* (Savi) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 569–568. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1707>
- Habibah, I., & Sari, A. D. I. (2024). Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng* dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Data Statika dan Perkembangan Sosial Anak. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(2), 65–75. <https://doi.org/10.56773/pjer.v1i2.20>
- Silalahi, R., Gandamana, A., Usman, K., Siregar, W. M., & Siregar, F. S. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Vct Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sdn 060970 Bagan Deli*. 5(3), 3374–3386.
- Widiantari, N. K., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Permainan Rakyat dalam Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 609–622. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54658>
- Nurjanah, Meilanto, & Yurdayanti. (2024). *Pembelajaran Interaktif Melalui Model Savi Berbantuan Mind Mapping Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa*. 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i1.306>
- Oktavia, S., Siagian, B., Trisnawati, M., Tobing, L., & Parsaoran, R. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI ( Somatic , Audio , Visual , Intellectual ) terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas V UPTD SD Negeri*. 9(20), 16199–16205.