

Pengaruh Model Pembelajaran Quick On The Draw Berbasis Tri Kaya Parisudha terhadap Hasil Belajar IPA Siswa



Kadek Ari Dwipayana¹, I Made Alit Mariana², Gusti Ayu Dewi Setiawati^{3✉}

¹UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

²UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

³UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Quick on The Draw berbasis Tri Kaya Parisudha terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Negeri 13 Sesetan Kota Denpasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan bentuk desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik random sampling, sehingga diperoleh kelas V A sebanyak 36 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas V B sebanyak 37 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes, dengan tes pilihan ganda berjumlah 30 butir soal yang telah divalidasi. Data yang terkumpul dinormalisasikan menggunakan gain skor kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial uji-t. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 5,507$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$) = 1,994. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Quick on The Draw berbasis Tri Kaya Parisudha dengan kelompok yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Quick on The Draw berbasis Tri Kaya Parisudha berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas V SD Negeri 13 Sesetan.

Kata Kunci: *Quick on The Draw; Tri Kaya Parisudha; Hasil Belajar; IPA SD*

Abstract

This study aims to determine the effect of the Quick on The Draw learning model based on Tri Kaya Parisudha on the Natural Science Learning Outcomes of Students in Class V SD Negeri 13 Sesetan, Denpasar City. This study used a quasi-experimental research with nonequivalent control group design. The research sample was determined by random sampling technique, in order to obtain 36 students in class VA as the experimental group and 37 students in class VB as the control group. The data collection method uses the test method, with multiple choice tests totaling 30 validated questions. The collected data was normalized using the gain score and then analyzed using the t-test inferential statistics. Based on the results of data analysis, $t_{count} = 5.507$ and t_{table} at a significance level of 5% ($\alpha = 0.05$) = 1.994. This means $t_{count} > t_{table}$, so that there is a significant difference between groups of students who are taught using the Quick on The Draw learning model based on Tri Kaya Parisudha and groups who are taught using conventional learning. Thus it can be concluded that the Quick on The Draw learning model based on Tri Kaya Parisudha influences the natural science learning outcomes of students in class V SD Negeri 13 Sesetan.

Keywords: *Quick on The Draw; Tri Kaya Parisudha; Learning Outcome; Elementary Natural Science*

✉ Corresponding author: Gusti Ayu Dewi Setiawati

Email Address : dewisetiawati@uhnsugriwa.ac.id

Received 16 July 2023, Accepted 14 August 2023, Published 30 September 2023

DOI: <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i2.3526>

Publisher: Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kelangsungan kehidupan manusia, karena melalui pendidikan dapat mengembangkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Setiap manusia hendaknya memiliki kesadaran akan pentingnya pendidikan, mengingat masih banyak orang tua yang menganggap pendidikan untuk anaknya sebagai sesuatu yang kurang penting. Oleh karena itu peran serta pemerintah, masyarakat sekitar dan orang tua sangat diperlukan dalam memberikan pendidikan untuk anak dalam mengembangkan potensi dan mencapai kesuksesan. Berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir 1 berbunyi,

Ilmu Pengetahuan Alam berasal dari kata *natural science*, yang artinya alamiah atau berhubungan dengan alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu cabang ilmu yang fokus pengkajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada di dalamnya. Menurut Asy'ari (2006:22) dalam (Siregar & Sujarwo, 2022), IPA adalah pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh dengan cara terkontrol agar siswa selalu aktif untuk ingin tahu sehingga pembelajaran merupakan kegiatan observasi terhadap alam sekitar.

Berdasarkan hasil penelitian guru kelas III SDN Buluh 3 Socah yang dilakukan oleh Safira, Setyawan dan Citrawati (2020), ditemukan beberapa hambatan pembelajaran dimana guru menggunakan pembelajaran konvensional. Kendala yang dihadapi guru adalah model pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran menyebabkan siswa pasif dalam belajar. Beberapa siswa memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, ada juga siswa yang ingin bermain sendiri, dan beberapa anak tidur selama proses pembelajaran. Selain itu, guru kesulitan mengkondisikan siswa untuk belajar karena jumlah siswa yang banyak yaitu 30 siswa, dan hasil belajar (kognitif) siswa di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil observasi yang dilakukan penulis di SD Negeri 13 Sesetan pada mata pelajaran IPA menunjukkan, dalam proses pembelajaran sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik. Namun, nampak bahwa penerapan model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 belum maksimal. Hal ini pada akhirnya membuat siswa masih kurang aktif dan kurang optimal pemahamannya dalam mata pelajaran IPA. Berdasarkan data yang didapat Hal tersebut membuat beberapa siswa masih mendapatkan nilai kurang dari KKM untuk mata pelajaran IPA yaitu 70. Yang artinya masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA. Hal ini menunjukkan perlunya suatu cara untuk mengimplementasikan pembelajaran IPA dengan model pembelajaran yang inovatif dan variatif. Pembelajaran IPA hendaknya menjadi sarana bagi siswa untuk mengenal diri dan lingkungannya, serta mengembangkan cara pandang dalam kehidupan sehari-hari. Model Pembelajaran yang hendak diwujudkan tersebut dapat diimplementasikan melalui model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha*.

Quick on The Draw merupakan suatu aktivitas riset untuk membawa siswa bekerja sama dalam kelompok dan kecepatan dalam mengerjakan suatu aktivitas (Rosyana & Sari, 2015). Aktivitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien, semakin cepat kemajuannya dalam pembelajaran, baik itu dalam memahami materi maupun dalam pemanfaatan waktu sehingga siswa dituntut mempunyai tanggung jawab terhadap diri dan kelompoknya

(Ginnis, 2016). Kegiatan pembelajaran dengan aktivitas *Quick on The Draw* dapat membantu siswa untuk membiasakan diri belajar pada sumber selain guru, dan sesuai dengan siswa yang memiliki karakteristik cenderung aktif. Siswa dituntut untuk aktif dalam kelompoknya untuk memahami masalah, mencari jawaban dan melaporkan hasil diskusi kelompok dalam aktivitas permainan. Dalam hal ini siswa akan termotivasi karena jika kelompoknya dapat menyelesaikan paling banyak soal maka kelompok tersebut akan mendapatkan penghargaan.

Pembelajaran *Tri Kaya Parisudha* berarti pembelajaran dikemas agar anak aktif berpikir, berbicara dan mengerjakan/ melakukan sesuatu sesuai dengan materi ajar (Suanthara, 2018). Menurut Laksmi, Asri, & Putra (2020), *Tri Kaya Parisudha* diartikan sebagai berpikir baik, berkata baik, dan berbuat baik. Jadi pikiran, perkataan, dan perbuatan tersebut haruslah dilakukan secara baik. Dengan pikiran yang baik akan memunculkan suatu perkataan yang baik, jadi semua dipengaruhi oleh pikiran karena itulah maka orang harus menjaga gerakan dan ketenangan pikirannya dengan begitu pikiran akan menjadi terkendali, tenteram dan tenang sehingga terdorong suatu perbuatan yang baik dan benar.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini ialah hasil belajar kognitif IPA. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif ialah tes pilihan ganda.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu muatan materi yang perlu lebih ditingkatkan mutunya, karena keterampilan dalam muatan materi ini akan sangat dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam di SD sangat bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Ilmu Pengetahuan Alam di SD hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara ilmiah. Pembelajaran IPA sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas mutu Pendidikan karena pembelajaran IPA bertujuan untuk menjadikan siswa dapat berpikir ilmiah, nalar dan kritis. Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan kepada siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* ini diharapkan siswa dapat memiliki tingkah laku yang baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan menyisipkan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dimana siswa diharapkan dapat berpikir, berkata, dan berbuat yang baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. *Tri Kaya Parisudha* merupakan salah satu perbuatan baik (*subha karma*). Tiga gerak perilaku manusia yang harus disucikan, yaitu berpikir yang bersih dan suci (*Manacika*), berkata yang benar (*Wacika*) dan berbuat yang jujur (*Kayika*). Dari tiap arti kata di dalamnya, Tri berarti tiga; Kaya berarti Karya atau perbuatan atau kerja atau perilaku; sedangkan Parisudha berarti "upaya penyucian". Jadi *Tri kaya Parisudha* berarti upaya pembersihan/ penyucian atas tiga perbuatan atau perilaku kita".

Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berpikir yang baik, berkata yang baik, dan berbuat yang baik dalam melaksanakan pembelajaran secara berkelompok, yang nantinya akan menyebabkan terbinanya hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam. Model Pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* dilaksanakan pada muatan pelajaran IPA karena pelajaran IPA sering dianggap sulit oleh siswa. Maka dari itu, Model Pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* dapat membuat siswa belajar IPA dengan aktif, berpikir yang baik, berkata, dan berbuat secara baik dan teratur, serta lebih

mudah menanamkan karakter siswa dalam menjaga keharmonisan dengan Tuhan, sesamanya, dan alam.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbasis *Tri Kaya Parisudha* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Negeri 13 Sasetan Kota Denpasar.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian eksperimen dengan desain eksperimen semu (*quasy experimental design*). Sugiyono (2016:77) menyatakan bahwa, “desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Desain quasi eksperimen digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Hal ini dikarenakan kemampuan dalam mengamati perilaku siswa sangat terbatas terutama ketika siswa berada di luar sekolah (rumah), dalam penelitian ini juga tidak memiliki kemampuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap perlakuan secara pasti. Bentuk desain eksperimen semu (*quasy experimental design*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non-equivalent control group design*. Lokasi penelitian tepatnya di SD Negeri 13 Sasetan Kota Denpasar. Di mana populasi diambil dari seluruh kelas V, dan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan menggunakan kelas VA sebanyak 36 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebanyak 37 siswa sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui bagaimana pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPA, dengan memberikan perlakuan sebanyak enam kali pertemuan. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes dan metode analisis data penelitian dengan uji-t (*independent sample t-test*) berbantuan software SPSS 26 for Windows dan aplikasi Excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pre test* dan *post test*. Data hasil *pre test* dan *post test* kemudian dianalisis menjadi data gain skor ternormalisasi. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh skor rata-rata gain skor ternormalisasi kelompok eksperimen adalah $\bar{X} = 0,49$. Rata-rata gain skor ternormalisasi mata pelajaran IPA kelompok eksperimen tersebut kemudian dikonversikan pada tabel PAN skala 5 (lima), sehingga diketahui mata pelajaran IPA kelompok eksperimen pada kategori cukup. Uji normalitas sebaran data dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji ini dilakukan untuk mengetahui sebaran data mata pelajaran IPA yang digunakan dalam pengujian hipotesis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada tarif signifikansi 5 %. Berdasarkan tabel diperoleh nilai maksimal = 0,105 dan harga kritis *Kolmogorov-smirnov* untuk taraf signifikansi 5% = 0,221. Karena nilai maksimal < harga kritis *Kolmogorov-smirnov* maka sebaran data gain skor ternormalisasi berdistribusi normal.

Sedangkan skor rata-rata gain skor ternormalisasi pada kelompok kontrol adalah $\bar{X} = 0,43$. Rata-rata gain skor ternormalisasi pada kelompok kontrol tersebut kemudian dikonversikan pada tabel PAN skala 5 (lima), sehingga diketahui mata pelajaran IPA kelompok kontrol ada pada kategori cukup. Berdasarkan perhitungan data gain skor ternormalisasi pada mata pelajaran IPA, menunjukkan bahwa rata-rata gain skor ternormalisasi kelompok eksperimen lebih tinggi dari rata-rata gain skor ternormalisasi kelompok kontrol.

Berdasarkan tabel diperoleh nilai maksimal = 0,055 dan harga kritis *Kolmogorov-smirnov* untuk taraf signifikansi 5% = 0,218. Karena nilai maksimal < harga kritis *Kolmogorov-Smirnov* maka sebaran data gain skor ternormalisasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas varians dilakukan berdasarkan data mata pelajaran IPA yang menggunakan data gain skor ternormalisasi kelompok yang dibelajarkan menggunakan

model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* dan kelompok yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 1,5$ sedangkan $F_{tabel} = 3,98$. Dengan taraf signifikansi 5% dengan $df_1 = 2-1$ dan $df_2 = 73-2 = 71$. Maka nilai $F_{hitung} = 1,5 < F_{tabel} = 3,98$, sehingga data gain skor ternormalisasi mata pelajaran IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki variansi yang homogen.

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} = 5,507 > t_{tabel} = 1,994$ maka, H_0 ditolak (gagal diterima), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap mata pelajaran IPA yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* dengan yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas V SDN 13 Sasetan Kota Denpasar.

Hasil penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra, dkk (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* dengan masalah *Open-Ended* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Kerinci. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria Ekawati, dkk (2020) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada penerapan Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick on The Draw* dalam meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II D SDN 69 Kota Bengkulu. Serta penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Mira, dkk (2020) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran PAKEM berbasis *Tri Kaya Parisudha* terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas IV SDN Gugus Patimura Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* ini memiliki beberapa kelebihan yakni, (a) membantu siswa untuk membiasakan diri dengan belajar pada sumber, tidak hanya pada guru, (b) mendorong kerja kelompok semakin efisien, (c) sesuai dengan karakter siswa yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit. Dalam pembelajaran disisipkan disetiap kegiatan, baik pembuka, pelaksanaan, dan penutup di setiap kegiatan pembelajaran sehingga siswa terbiasa dengan pelaksanaan *Tri Kaya Parisudha* secara tidak langsung.

Menurut Ginnis (2016), model pembelajaran *Quick on The Draw* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- a) Aktivitas ini mendorong kerja kelompok - semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
- b) Ini memberi pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak.
- c) Membantu siswa untuk membiasakan diri untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru. Sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

Model pembelajaran *Quick on The Draw* membuat siswa aktif baik secara individu atau berkelompok. Dengan disisipkannya *Tri Kaya Parisudha* membantu siswa yang kurang dalam bertingkah laku baik berpikir, berkata, maupun berbuat sesama teman dan guru menjadi lebih baik lagi. *Tri kaya Parisudha* berpengaruh pada saat siswa menjalani sintaks, di mana siswa dituntut untuk berkata sopan dengan teman, berpikir sebelum mengeluarkan pendapat, dan melakukan hal yang seharusnya dilakukan jika tidak menerima pendapat atau masukan dari teman. Tipe model pembelajaran yang menyenangkan dan lebih mengajak siswa untuk belajar dan bermain bersama sekaligus menanamkan cara bertingkah laku sesuai ajaran yang disisipkan di model pembelajaran ini, cara bertingkah laku, berbicara, dan mendengarkan pendapat teman dengan disisipkannya ajaran *Tri Kaya Parisudha*. Hal tersebut sejalan dengan temuan dari Suhardi (2014) yaitu *Tri Kaya Parisudha* diterapkan pada pembelajaran agar

mampu menanamkan karakter yang baik bagi peserta didik muda. Setiawati (2021) menyatakan pengertian mengajar IPA bagi peserta didik muda dari perspektif wada dan budaya adalah suatu proses pendidikan IPA yang berlandaskan ajaran *Tri Kaya Parisudha* di mana selaras dengan dimensi proses IPA yaitu tiga kelompok keterampilan yang meliputi keterampilan berpikir ilmiah, keterampilan praktik dan keterampilan berkomunikasi.

Indikator yang telah dicapai dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Quick on The Draw* adalah pada saat mengidentifikasi perubahan wujud benda, karena pada saat implementasi berlangsung guru memberikan kartu soal yang berisi masalah-masalah yang membuat siswa lebih banyak berdiskusi dengan teman. Tercapainya indikator pembelajaran jika pengimplementasian model pembelajaran *Quick on The Draw* lebih banyak dilakukan dengan pembuatan kartu soal yang di dalamnya berisi bagan masalah yang ingin dicapai. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Hasanah, 2016) yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw*, hasil belajar matematika siswa meningkat. Dengan demikian, model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* dapat direkomendasikan sebagai suatu model inovatif karena berimplikasi positif terhadap pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 13 Sesetan Kota Denpasar. Dari hasil analisis uji-t diperoleh hasil thitung = 5,507, sedangkan ttabel = 1,994 pada taraf signifikansi 5% dengan dk = 71. Oleh karena harga thitung = 5,507 > ttabel = 1,994, maka H_0 ditolak (gagal diterima). Dilihat dari rata-rata *gain skor* ternormalisasi kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* yaitu = 0,49. Sedangkan rata-rata *gain skor* ternormalisasi kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional yaitu = 0,43. Berdasarkan perhitungan data *gain skor* tersebut, menunjukkan bahwa rata-rata *gain skor* ternormalisasi kelompok eksperimen lebih tinggi dari rata-rata *gain skor* ternormalisasi kelompok kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis *Tri Kaya Parisudha* dapat direkomendasikan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A. Gede. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ahmad, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 PAKEM. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*.
- Andriani, R. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Awang, I. S. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Barorina. (2021). Konseptual Implementasi Profil Pelajar Pancasila Studi Kasus Di Mi Al-Kautsar Durisawo Ponorogo Dan SDN 1 Nologaten Ponorogo.
- Dkk, s. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar. *JRTI*.
- Dwi, m. f. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Realiti (AR) Di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary*.
- Ekantini, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah*.

-
- Ginnis. (2016). *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hasanah, E. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on the Draw* Terhadap Kemampuan Representasi dan Koneksi Matematis Siswa pada Pembelajaran Matematika (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Mekar Arum Bandung).
- Ilmawan, m. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Kejuruan*.
- Laksmi, N. M., Asri, I. A., & Putra, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKN Siswa Kelas IV. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*.
- Luh, S. W., Suarjana, I., & Renda, N. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran SFAE Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Majid, a. (2008). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnila, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* dengan Masalah Open- Ended terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol. 5 No. 1 Maret.
- Rosyana, T. & Sari, I.P. (2015). Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* Melalui pendekatan *Thinking Aloud Pair Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran Matematis Siswa MA. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, Vol. 2 No. 2 November.
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah.
- Setiawati, G. (2021). Mengajar IPA Bagi Peserta Didik Muda (Young Learner): Dari Perspektif Weda dan Budaya. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, Volume 11, Nomor 2, Juli, 127 - 133.
- Suanthara, I. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Tri Kaya Parisudha* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Agama Hindu STKIP Agama Hindu Singaraja Tahun 2016/2017. *Pasupati*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhardi, U. (2014). *Pendidikan Agama Hindu*. Universitas Terbuka.
- Siregar, Y. A., & Sujarwo. (2022). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Keterampilan Proses Dasar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 101783 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*.
- Agung, A.A. Gede. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ahmad, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 PAKEM. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*.
- Andriani, R. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Awang, I. S. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Barorina. (2021). Konseptual Implementasi Profil Pelajar Pancasila Studi Kasus Di Mi Al-Kautsar Durisawo Ponorogo Dan SDN 1 Nologaten Ponorogo.
- Dkk, s. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar. *JRTI*.
- Dwi, m. f. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Realiti (AR) Di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary*.

-
- Ekantini, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah*.
- Ginnis. (2016). *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hasanah, E. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on the Draw* Terhadap Kemampuan Representasi dan Koneksi Matematis Siswa pada Pembelajaran Matematika (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Mekar Arum Bandung).
- Ilmawan,m. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Kejuruan*.
- Laksmi, N. M., Asri, I. A., & Putra, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKN Siswa Kelas IV. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*.
- Luh, S. W., Suarjana, I., & Renda, N. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran SFAE Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Majid, a. (2008). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnila, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw dengan Masalah Open- Ended terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol. 5 No. 1 Maret.
- Rosyana, T. & Sari, I.P. (2015). Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* Melalui pendekatan *Thinking Aloud Pair Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran Matematis Siswa MA. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, Vol. 2 No. 2 November.
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah.
- Setiawati, G. (2021). Mengajar IPA Bagi Peserta Didik Muda (Young Learner): Dari Perspektif Weda dan Budaya. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, Volume 11, Nomor 2, Juli, 127 - 133.
- Suanthara, I. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Agama Hindu STKIP Agama Hindu Singaraja Tahun 2016/2017. *Pasupati*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhardi,U. (2014). *Pendidikan Agama Hindu*. Universitas Terbuka.
- Siregar, Y. A., & Sujarwo. (2022). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Keterampilan Proses Dasar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 101783 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*.
- Agung, A.A. Gede. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ahmad, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 PAKEM. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*.
- Andriani, R. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Awang, I. S. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Barorina. (2021). Konseptual Implementasi Profil Pelajar Pancasila Studi Kasus Di Mi Al-Kautsar Durisawo Ponorogo Dan SDN 1 Nologaten Ponorogo.
- Dkk, s. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar. *JRTI*.

-
- Dwi, m. f. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Realiti (AR) Di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary*.
- Ekantini, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah*.
- Ginnis. (2016). *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hasanah, E. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on the Draw* Terhadap Kemampuan Representasi dan Koneksi Matematis Siswa pada Pembelajaran Matematika (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Mekar Arum Bandung).
- Ilmawan, m. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Kejuruan*.
- Laksmi, N. M., Asri, I. A., & Putra, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKN Siswa Kelas IV. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*.
- Luh, S. W., Suarjana, I., & Renda, N. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran SFAE Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Majid, a. (2008). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnila, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw dengan Masalah Open- Ended terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol. 5 No. 1 Maret.
- Rosyana, T. & Sari, I.P. (2015). Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* Melalui pendekatan *Thinking Aloud Pair Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran Matematis Siswa MA. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, Vol. 2 No. 2 November.
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah.
- Setiawati, G. (2021). Mengajar IPA Bagi Peserta Didik Muda (Young Learner): Dari Perspektif Weda dan Budaya. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, Volume 11, Nomor 2, Juli, 127 - 133.
- Suanthara, I. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Agama Hindu STKIP Agama Hindu Singaraja Tahun 2016/2017. *Pasupati*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhardi, U. (2014). Pendidikan Agama Hindu. Universitas Terbuka.
- Siregar, Y. A., & Sujarwo. (2022). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Keterampilan Proses Dasar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 101783 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*.
- Agung, A.A. Gede. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ahmad, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 PAKEM. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*.
- Andriani, R. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Awang, I. S. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Barorina. (2021). Konseptual Implementasi Profil Pelajar Pancasila Studi Kasus Di Mi Al-Kautsar Durisawo Ponorogo Dan SDN 1 Nologaten Ponorogo.

-
- Dkk, s. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar. *JRTI*.
- Dwi, m. f. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Realiti (AR) Di Kelas V MI Wahid Hasyim. *Elementary*.
- Ekantini, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah*.
- Ginnis. (2016). *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas* . Jakarta: PT. Indeks.
- Hasanah, E. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on the Draw* Terhadap Kemampuan Representasi dan Koneksi Matematis Siswa pada Pembelajaran Matematika (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Mekar Arum Bandung).
- Ilmawan,m. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Kejuruan*.
- Laksmi, N. M., Asri , I. A., & Putra, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKN Siswa Kelas IV. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia* .
- Luh, S. W., Suarjana , I., & Renda, N. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran SFAE Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Majid, a. (2008). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnila, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* dengan Masalah Open- Ended terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Vol. 5 No. 1 Maret.
- Rosyana, T. & Sari, I.P. (2015). Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* Melalui pendekatan *Thinking Aloud Pair Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran Matematis Siswa MA. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, Vol. 2 No. 2 November.
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah.
- Setiawati, G. (2021). Mengajar IPA Bagi Peserta Didik Muda (Young Learner): Dari Perspektif Weda dan Budaya. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, Volume 11, Nomor 2, Juli, 127 - 133.
- Suanthara , I. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Tri Kaya Parisudha* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester V Prodi Pendidikan Agama Hindu STKIP Agama Hindu Singaraja Tahun 2016/2017. *Pasupati*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhardi,U. (2014). *Pendidikan Agama Hindu*. Universitas Terbuka.
- Siregar, Y. A., & Sujarwo. (2022). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Keterampilan Proses Dasar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 101783 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*.