



## PENGARUH PEMBELAJARAN KINESTETIK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II DI SD NEGERI 78 PALEMBANG

Salsabila<sup>1\*</sup>, Muhsana El Cintami Lanos<sup>2</sup>, Daryono<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

\*Email: [salsabila040821@gmail.com](mailto:salsabila040821@gmail.com), [elcintami@univpgri-palembang.ac.id](mailto:elcintami@univpgri-palembang.ac.id), [mrdary.ion@gmail.com](mailto:mrdary.ion@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4868>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kinestetik terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II di SD Negeri 78 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II.C yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Samples t-test* dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,64 meningkat menjadi 70,71 pada *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran kinestetik melalui permainan lompat angka terhadap hasil belajar Matematika siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kinestetik, Hasil Belajar, Matematika, Sekolah Dasar.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu negara. Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, sistem pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter mandiri, kreatif, dan siap menghadapi masa depan (Ratnaningrum, 2022). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nopriani et al., 2025; Warti et al., 2024). Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak (Sanga & Wangdra, 2023). Di Indonesia, tantangan pendidikan masih sangat besar, terutama di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan data PISA tahun 2022, kemampuan literasi, numerasi dan sains siswa Indonesia perlu diperbaiki, terutama dalam mengembangkan karakter dan kemampuan siswa sejak dini. Pendidikan dasar menjadi tahap penting untuk membentuk kepribadian dan karakter siswa yang akan berpengaruh pada keberhasilan mereka di masa depan (Syakhrani, 2025). Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menghadirkan Kurikulum Merdeka sebagai inovasi pembelajaran yang bertujuan membentuk siswa agar berkarakter, mandiri, dan siap menghadapi perkembangan zaman (Nuralmira et al., 2025).

Kurikulum Merdeka adalah sistem pembelajaran yang memberi kebebasan kepada guru dan siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan bakat masing-masing (Saiful et al., 2024). Kurikulum ini dibuat untuk mengatasi masalah pembelajaran di Indonesia yang selama ini kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan pemahaman dasar siswa. Istilah Kurikulum sendiri berasal dari bahasa latin *Curriculum* yang berarti "Jalur yang harus ditempuh". Melalui



Kurikulum Merdeka, siswa diharapkan dapat berkembang secara menyeluruh baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya dengan cara belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan (Hidayatullah et al., 2023).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Matematika diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis peserta didik melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna (Purwandari et al., 2024). Pembelajaran matematika sering dianggap sulit, membosankan, dan kurang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar sehingga dapat mempengaruhi motivasi dan kemampuan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan (Tinaya et al., 2026). Pada kelas II SD, materi penjumlahan dan pengurangan menjadi dasar penting dalam membentuk kemampuan numerasi yang berkelanjutan. Salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep tersebut adalah melalui pembelajaran kinestetik, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pembelajaran kinestetik merupakan salah satu bentuk penerapan pembelajaran berdiferensiasi, khususnya berdiferensiasi berdasarkan gaya belajar siswa menekankan kegiatan fisik dan manipulatif seperti menghitung benda nyata misalnya kancing atau stik es krim yang membantu siswa memahami proses penjumlahan dan pengurangan secara nyata (Asnawi et al., 2023). Model pembelajaran Kinestetik terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika karena mendorong mereka untuk berpikir dan bertindak secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Nurhuda et al., 2021).

Oleh karena itu, untuk mengakomodasikan perbedaan kemampuan, minat, dan cara belajar siswa, guru perlu menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah cara mengajar yang menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan setiap anak. Guru menyesuaikan materi pelajaran (konten) sesuai kemampuan dan minat anak, mengatur kegiatan belajar (proses) agar anak dapat belajar dengan cara dan kecepatan masing-masing, serta memberikan pilihan tugas (produk) sehingga anak dapat menunjukkan pemahamannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Salsabila et al., 2025). Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Lanos et al., 2024). Suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar (Azka et al., 2026). Pembelajaran berdiferensiasi bersifat lebih bervariasi, beragam, dan menarik karena disesuaikan dengan minat belajar siswa. Pembelajaran ini menghadirkan berbagai model, metode, dan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan cara belajar peserta didik (Putri, 2023). Pembelajaran berdiferensiasi adalah cara mengajar di mana guru menggunakan berbagai cara dan metode agar pembelajaran sesuai dengan kebutuhan setiap siswa. Kebutuhan tersebut bisa berupa kemampuan awal, cara belajar, minat, serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Purnawanto, 2023).

Pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas II SD, pendekatan Kinestetik dianggap efektif karena melibatkan aktivitas bergerak yang membantu siswa memahami konsep secara nyata dan menyenangkan (Salsabila et al., 2023). Penggunaan pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar karena proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Rahayu et al., 2025). Melalui pendekatan Kinestetik tidak hanya menghafal hasil hitungan, tetapi juga membangun pemahaman yang bermakna serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap matematika. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan menyenangkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Nurdila et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada 13 Oktober 2025 di SD Negeri 78 Palembang bersama wali kelas II.C, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan, masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus saat belajar. Berdasarkan data hasil evaluasi, dari 28 siswa, hanya



sekitar 15 siswa (51,72%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 14 siswa (48,28%) belum mencapainya. Kurangnya pemanfaatan model pembelajaran berdiferensiasi menjadi salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar matematika belum optimal. Pembelajaran yang berlangsung belum secara optimal mengakomodasi karakteristik belajar siswa, khususnya siswa yang membutuhkan aktivitas fisik dan keterlibatan langsung, sehingga pemahaman konsep belum berkembang secara maksimal (Arisma & Fihayati, 2025). Pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung membuat siswa pasif, cepat bosan, dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Nuryani et al., 2026). Penerapan pembelajaran kinestetik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas gerak dan pengalaman langsung (Fajarsari et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan pembelajaran kinestetik dinilai efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa di sekolah dasar.

Setiap siswa memiliki karakteristik belajar yang beragam dalam memahami pelajaran. Perbedaan tersebut menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara beragam (Fairus et al., 2024). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan pembelajaran kinestetik, yaitu pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pengalaman langsung siswa dalam proses belajar. Pembelajaran kinestetik merupakan bagian dari pembelajaran berdiferensiasi karena menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif, terlibat, dan mudah memahami materi yang dipelajari (Purnawanto, 2023). Pembelajaran kinestetik sebagai bagian dari pembelajaran berdiferensiasi melibatkan aktivitas fisik dan praktik langsung siswa, sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dan berlangsung lebih efektif (Qondias, 2025). Variasi media pembelajaran yang melibatkan berbagai aktivitas dan interaksi dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa serta pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Lanos et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II di SD Negeri 78 Palembang”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2022) metode eksperimen adalah salah satu jenis metode kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini digunakan desain eksperimen *Pre-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2022) *Pre-Experimental Design* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel dependen, tetapi belum termasuk eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa di kelas II SD Negeri 78 Palembang. Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan cara teknik *sampling purposive*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti yang dilakukan bersama wali kelas II di SD Negeri 78 Palembang, pendidik menyarankan sampel yang diambil pada penelitian ini adalah kelas II.C. Kelas II.C dipilih sebagai sampel penelitian karena menunjukkan permasalahan hasil belajar matematika yang belum optimal dan membutuhkan penerapan pembelajaran yang lebih melibatkan aktivitas fisik siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa tes, dan dokumentasi. Serta Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini uji normalitas dan uji hipotesis.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh pembelajaran kinestetik melalui permainan



lompat angka terhadap hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan 1 – 20 pada siswa kelas II C SD Negeri 78 Palembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,64 meningkat menjadi 70,71 pada *posttest*, dengan nilai selisih rata-rata sebesar 16,07. Standar deviasi pada nilai selisih tersebut adalah 8,317, yang menunjukkan adanya variasi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap nilai *pretest*, *posttest*, dan selisih keduanya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan data, seperti nilai rata-rata, median, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum. Adapun hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Deskripsi Statistik *Pretest* dan *Posttest* Pembelajaran Kinestetik Melalui Permainan Lompat Angka**

		pretest	posttest	selisih
N	Valid	28	28	28
	Missing	0	0	0
Mean		54.64	70.71	16.07
Median		55.00	70.00	10.00
Std. Deviation		16.439	16.314	8.317
Minimum		20	40	10
Maximum		90	100	40

Sumber: Olah Data SPSS, Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil analisis statistik, jumlah data pada penelitian ini sebanyak 28 siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,64 meningkat menjadi 70,71 pada *posttest*, dengan rata-rata selisih sebesar 16,07. Nilai median *pretest* adalah 55,00, median *posttest* sebesar 70,00 dan median selisih sebesar 10,00. Standar deviasi *pretest* sebesar 16,439 dan *posttest* sebesar 16,314 menunjukkan sebaran data relatif serupa sedangkan standar deviasi selisih sebesar 8,317 menunjukkan adanya variasi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai minimum *pretest* adalah 20 dan maksimum 90, sementara pada *posttest* nilai minimum meningkat menjadi 40 dan maksimum mencapai 100. Adapun nilai selisih memiliki minimum 10 dan maksimum 40, sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

#### Hasil Uji Normalitas

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.128	28	.200*	.972	28	.621
posttest	.144	28	.143	.957	28	.288

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Olah Data SPSS, Peneliti (2026)

Dapat dilihat dari hasil tabel di atas yang menunjukkan hasil uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* pembelajaran kinestetik pada mata pelajaran Matematika. Nilai uji statistik Shapiro – Wilk dari ambang penolakan pada taraf signifikan 0,05, untuk data *pretest* sebesar 0,621 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Demikian pula, hasil uji pada data *posttest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,288 yang mana nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* juga berdistribusi normal. Maka, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada penelitian pembelajaran kinestetik pada mata pelajaran Matematika ini berdistribusi normal.



## Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 3. Uji t Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pembelajaran Kinestetik Paired Samples Test**

		Paired Differences					df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	t	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	16.071	.317	.572	19.297	12.846	10.225	27	.000

Sumber: Olah Data SPSS, Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran kinestetik terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 78 Palembang”. Selain itu, nilai rata-rata menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 78 Palembang pada siswa kelas II C, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Matematika setelah diterapkannya pembelajaran kinestetik melalui permainan lompat angka. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 28 siswa sebagai sampel penelitian.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,64 meningkat menjadi 70,71 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata sebesar 16,07. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran kinestetik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, peningkatan juga terjadi pada nilai minimum dari 20 menjadi 40 dan nilai maksimum dari 90 menjadi 100, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi secara merata pada seluruh siswa, baik yang berkemampuan rendah maupun tinggi.

Pembelajaran kinestetik adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan gerak tubuh, di mana peserta didik memahami dan menyerap informasi melalui berbagai aktivitas fisik selama proses belajar (Janah & Nurachadijat, 2023). Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran kinestetik berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa. Hasil ini ditunjukkan pada uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *Paired Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menyatakan “Terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran kinestetik terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II di SD Negeri 78 Palembang”. Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan konsep pembelajaran kinestetik yang menekankan keterlibatan aktivitas fisik dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan aktif melalui kegiatan melompat pada angka untuk menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami.

Penggunaan permainan lompat angka membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar (Rahman et al., 2024). Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan bermain dan bergerak. Ketika keaktifan dan motivasi belajar meningkat, pemahaman siswa terhadap materi juga ikut meningkat, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kinestetik dapat meningkatkan



hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan kinestetik merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh pembelajaran kinestetik melalui permainan lompat angka terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II C SD Negeri 78 Palembang, maka dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran kinestetik terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 78 Palembang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kinestetik memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini juga terlihat dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,64 yang masih tergolong rendah, kemudian meningkat menjadi 70,71 pada nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan, dengan selisih rata-rata peningkatan sebesar 16,07. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kinestetik melalui permainan lompat angka mampu membantu siswa memahami materi Matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan, secara lebih konkret, aktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran kinestetik dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kinestetik melalui permainan lompat angka memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 78 Palembang.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arisma, S. A., & Fihayati, Z. (2025). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik/ Vak Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal*, 12(2), 414–423. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4478>
- Asnawi, Sahudra, T. M., Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Wardana, M. R., & Khalil, N. A. (2023). *Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar dan Tes Diagnostik Membangun Pembelajaran Berdiferensiasi yang Efektif dan Inklusif*. Deepublish Digital.
- Azka, S. N., Rosalina, S., & Triyadi, S. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Media Padlet Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bungursari. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 125–138. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i1.21546>
- Fairus, A. N., Anzani, D., & Atikah, H. F. (2024). Analisis Urgensi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Inklusif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(10), 177–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.33659/cip.v12i2.349>
- Fajarsari, D. A., Wakhyudin, H., Suwarni, & Nugroho, A. A. (2024). Gaya Belajar (Learning Style) Dalam Pembelajaran PBL Mata Pelajaran Matematika: Studi Kasus di Kelas 2 SD. *Journal of Social Science Research*, 4(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14363>
- Hidayatullah, S., Muqowim, & Fauzi, M. (2023). Kurikulum Merdeka Perspektif Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Literasiologi*, 9(2), 88–98. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i2.472>
- Janah, R., & Nurachadijat, K. (2023). Model Pembelajaran Visual Auditori dan Kinestetik pada Pelajaran AL- Qur ' an. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 75–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.285>
- Lanos, M. E. C., Handayani, W., Manullang, J. G., Winartiningsih, A., & Festiawan, R. (2024). Development of interactive manipulative motion learning media using adobe animate for elementary school students. *Jurna Keolahragaan*, 12(2), 184–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jk.v12i2.76328> This



- Lanos, M. E. C., Ihsan, N., Okilanda, A., Handayani, W., Manullang, J. G., & Lestari, H. (2023). Effectiveness of Interactive Multimedia Supported Physical Education Using Jurus Tunggal Tangan Kosong in the New Normal Era. *Internasional Journal of Human Movement and Sport Sciences*, 11(2), 261–267. <https://doi.org/https://doi.org/10.13189/saj.2023.110201>
- Nopriani, F., Rohana, & Pratama, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.1582>
- Nuralmira, S., Robiah, S., Maulida, S., & Iskandar, S. (2025). Analisis Inovasi Kurikulum Merdeka Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 224–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25871>
- Nurdila, S., Lanos, M. E. C., & Suryani, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mate Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 346–357. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.28902>
- Nurhuda, N. I., Hendrawan, B., & Sunanih. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditori Dan Kinestetik (VAK) Berbantuan Media Jam Sudut Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 14–20. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3086>
- Nuryani, S., Yanti, R. A. E., & Susanti, Y. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 178–186. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i1.21236>
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 34–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.152>
- Purwandari, W., Safitri, I. N., & Karimah, M. M. (2024). Eksplorasi Hakekat Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah dalam Konteks Kurikulum Merdeka. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1045–1060.
- Putri, Y. E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 87–98.
- Qondias, D. (2025). Kecenderungan Gaya Belajar Visual Auditori Dan Kinestetik Pada Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23258>
- Rahayu, S., Lanos, M. E. C., & Hermansah, B. (2025). Dampak Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN 6 Tanjung Batu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 544–553. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.28241>
- Rahman, A. N., Lanos, M. E. C., & Kumbara, H. (2024). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dribble Sepak Bola Berbasis Permainan untuk Siswa SMP Kota Palembang. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 10(1), 81–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.36728/jip.v10i1.3226>
- Ratnaningrum, W. A. (2022). Dasar-Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional. *Educational Technology Journal*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/etj.v2n2.p22-28>
- Saiful, F. E. P., Hasanah, M., & Majid, A. B. A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Minat Bakat Siswa. *Journal of Science Education Research*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.108>
- Salsabila, G., Falasifa, M., & Irsyad, M. (2025). Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Asghar*, 5(1), 42–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.28918/asghar.v5i1.10733>
- Salsabila, G., Septian, A., Inayah, S., Hanifah, N., & Komala, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 33–39. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.16>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Seminar*



*Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*, 84–90.

<https://doi.org/https://org.doi/10.33884/psnistek.v5i.8067>

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.

Syakhriani, A. W. (2025). Internalisasi Nilai-Nilai Agama dalam Pembentukan Kepribadian dan Moral pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Teologi & Tafsir*, 2(8), 1374–1385.

Tinaya, V. N., Marhamah, & Ayurachmawati, P. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Pada Mata Pelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 168–177. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i1.19749>

Warti, K., Riyoko, E., & Irawan, D. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 137 Palembang. *Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 321–336. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/didika.v10i2.28247>