

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN VISUALISASI AUDITORI KINESTETIK
BERBASIS GAME TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA SEKOLAH DASAR**

Hikmatul Khofifah¹, Framz Hardiansyah², Iwan Kuswandi³
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI SUmenep

Alamat e-mail : [1hikmatulkhofifah9@gmail.com](mailto:hikmatulkhofifah9@gmail.com), [2framz@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:framz@stkipgrisumenep.ac.id),
[3iwankus@stkipgrisumenep.ac.id](mailto:iwankus@stkipgrisumenep.ac.id)

ABSTRACT

Teacher effectiveness in the educational process is reflected in student learning outcomes. Successful learning is often evaluated based on the teacher's presentation of the material. However, educators continue to face challenges in using appropriate learning models in teaching. This study attempts to test the impact of the game-based Auditory Kinesthetic Visualization learning model. This quasi-experimental study uses a pre-test and post-test control group design. The study population consisted of 45 students, selected using a random sampling method. The study sample consisted of an experimental group of 23 students and a control group of 22 students. The data collection method used was a test. The data collection instrument used test questions. The study results from the t-test showed a t count of 19.893 and a t table of 2.016. This comparison shows that the t count is more excellent than the t table, indicating a significant impact of the game-based Auditory Kinesthetic Visualization learning model on the science learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The Ludo Word game can improve student learning outcomes through the Auditory Kinesthetic Visualization learning model. This study suggests using the Auditory Kinesthetic Visualization learning approach assisted by the Ludo Word Game to increase students' interest in learning.

Keywords: Auditory Kinesthetic Visualization Model, Ludo Word Game, Science Learning

ABSTRAK

Efektivitas guru dalam proses pendidikan tercermin dalam hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berhasil sering dievaluasi berdasarkan penyajian materi oleh guru. Meskipun demikian, pendidik terus menghadapi tantangan dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dalam pengajaran. Penelitian ini berusaha untuk menguji dampak model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbasis game. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimental yang menggunakan desain kelompok pre-test post-tes control. Populasi penelitian terdiri dari 45 siswa, yang dipilih dengan metode pengambilan sampel acak. Sampel penelitian terdiri dari kelompok eksperimen yang terdiri dari 23 siswa dan kelompok kontrol yang terdiri dari 22 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan pertanyaan tes. Hasil

penelitian, yang diperoleh dari uji-t, menunjukkan thitung sebesar 19,893 dan ttabel sebesar 2,016. Perbandingan ini menunjukkan bahwa thitung lebih dari ttabel, menunjukkan dampak signifikan dari model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbasis game terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar kelas lima. Game yang digunakan berupa permainan Kata Ludo yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik. Penelitian ini menyarankan penggunaan pendekatan pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik yang dibantu Permainan Kata Ludo untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Kata Kunci: model Visualisasi Auditori Kinestetik, Permainan Kata Ludo, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat dikatakan bermutu apabila keseluruhan sistem pendidikannya memadai dan bermutu baik dari segi input dan output (Setiamufti & Simatupang, 2022). Pendidikan dapat menjadi akses atau cara yang baik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia. Pendidikan juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk membuka pola pikir manusia bahwa ilmu yang dipelajari memiliki makna dan manfaat dalam kehidupan sehingga ilmu tersebut dapat mengubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik (Royani, 2019). Pada dasarnya dalam proses pembelajaran di jenjang pendidikan formal, sekolah harus mampu memfasilitasi atau memberikan layanan yang terbaik kepada peserta didik agar proses

pembelajaran berjalan dengan optimal. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga harus diperhatikan beberapa prinsip yaitu berpusat pada siswa/mahasiswa, menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, mengembangkan potensi siswa, mengembangkan kreativitas siswa, dan mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah (Royani, Hamengkubuwono, & Arbaini Wahyuningsih, 2019). Berhasil atau tidaknya pendidikan tergantung pada apa yang diberikan dan diajarkan oleh guru dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya membantu siswa untuk tumbuh dan berkembang. Dengan adanya pengembangan tersebut, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dan dapat membantu memperbaiki proses pembelajaran

yang ada, khususnya pada pembelajaran di sekolah dasar (Tamba, 2024). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan kelompok ilmu pengetahuan yang mempunyai ciri atau karakteristik khusus, yaitu mempelajari gejala-gejala alam yang bersifat faktual, baik berupa fakta maupun kejadian serta hubungan sebab akibat di antaranya (Sumarna, Ruqoyyah, & Kuswendi, 2024). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan salah satu pembelajaran yang penting dan bermanfaat bagi peserta didik karena pembelajaran IPA di Sekolah Dasar bermanfaat untuk mempelajari diri sendiri (IPA Fisika) dan alam sekitar (IPA Hayati) (NURAENI, 2018). Pembelajaran dilaksanakan dengan peran aktif peserta didik dalam memperoleh informasi atau pengetahuan baru.

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses serta sikap ilmiah (Kahar, Layn, & Nurjanah, 2018). Dalam pembelajaran sains harus ada tiga dimensi yaitu sains sebagai produk, proses, dan sikap. Pembelajaran sains mengajarkan penguasaan fakta, konsep, dan

prinsip tentang alam dan metode pemecahan masalah, melatih berpikir kritis, objektif, menarik kesimpulan, dan dapat bekerja sama dengan orang lain (Mulyani, 2022). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran sains bukan sekadar materi hafalan semata, melainkan pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendalam dan berkesan sehingga ilmu yang diperoleh lebih lama diingat.

Pembelajaran dengan menggunakan model Kinesthetic Auditory Visualization merupakan salah satu model pembelajaran efektif yang dapat mengarahkan siswa untuk mengembangkan gaya belajarnya, dan guru membantu siswa untuk mengembangkan gaya belajarnya dengan cara menyediakan media pembelajaran efektif yang dapat membantu siswa (Ekwanda, Nurlaili, & Muflihah, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Ludo Word Game. Ludo Word Game merupakan salah satu permainan papan strategi yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga permainan ludo biasanya dimainkan oleh dua hingga empat orang pemain (Ulfa, 2018). Permainan ini diharapkan

dapat meningkatkan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga nantinya siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, penggunaan media ini juga akan dapat melayani dan melatih ketiga modalitas belajar siswa karena media Ludo Word Game akan berisi berbagai macam pertanyaan sehingga siswa tidak hanya menjawab pertanyaan yang disajikan dengan jawaban verbal tetapi nantinya juga akan ada pertanyaan yang mengharuskan siswa untuk melakukannya. Seperti menyusun gambar, mencocokkan atau mengerjakan tugas praktik sehingga dengan kata lain akan melibatkan gerakan tubuh dan indera penglihatan siswa. Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan media pembelajaran pada Ludo Word Game yang dapat mengasah kemampuan dan kreativitas siswa. Temuan penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa dapat

mempermudah siswa dalam belajar (Nurhuda & Hendrawan, 2021). Temuan lain juga mengungkapkan bahwa permainan dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Rositasari, Maskuri, & Mustafida, 2023). Dengan demikian, perlu dikaji lebih lanjut pengaruh model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbasis game terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali (Nuraeni, 2020). Desain dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan khusus. Sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi

perlakuan dengan menggunakan model Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan permainan kata Ludo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian ini adalah non-equivalent pretest-posttest control group design, yang secara prosedural mengikuti suatu pola. Dalam melakukan penelitian akan dilakukan tiga tahap yaitu persiapan percobaan, pelaksanaan percobaan, dan tahap akhir.

Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar. Untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa menggunakan metode tes. Metode tes merupakan suatu cara untuk memperoleh data berupa tugas-tugas yang dikerjakan oleh siswa yang dites, dan tes tersebut menghasilkan data berupa skor (Nuraeni, Permana, & Gunawan, 2020). Pengertian tes sendiri adalah suatu alat atau prosedur yang terencana dan sistematis untuk mengukur suatu perilaku tertentu dan menggambarkannya dengan bantuan angka-angka atau kategori-kategori tertentu (AR, 2019). Tes yang akan diberikan untuk mengukur hasil belajar IPA pada ranah kognitif

berbentuk objektif dengan jenjang mulai dari C1 sampai dengan C6, yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Penerapan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Mencipta). Metode tes yang digunakan adalah metode pretest dan posttest yang berbentuk soal pilihan ganda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kelompok atau kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Juluk 1 Saronggi yang berjumlah 23 orang siswa. Kelompok eksperimen diberikan pretest kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan dengan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game sebanyak 6 siswa. Pada akhir penelitian, siswa kemudian diberikan posttest untuk memperoleh data hasil belajar IPA. Berikut ini adalah rekapitulasi data hasil pretest dan posttest hasil belajar IPA kelompok eksperimen yang telah diolah dengan bantuan SPSS 20.0 for Windows. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word

Game terhadap hasil belajar IPA siswa. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini, berdasarkan hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas varians, diperoleh bahwa data kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan variansnya homogen. Karena data yang diperoleh sudah memenuhi prasyarat, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis uji-t menggunakan SPSS 20.0 for Windows. Hasil uji-t disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumptions

diketahui bahwa thitung sebesar 19,893 sedangkan ttabel sebesar 2,016. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa thitung lebih besar jika dibandingkan dengan ttabel ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Selain itu dilihat dari nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka sebagai dasar pengambilan keputusan pada uji-t independent sample t dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Visualization Auditori Kinesthetic berbantuan Ludo Word Game terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Juluk 1 Saronggi.

Tabel 1. Uji Sampel Independen

	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Capaian Pembelajaran IPA	2.210	.114	19.893 19.738	43 37.450	.000	27.575	1.386 1.397	24.780 24.746	30.371 30.405

Hasil analisis data kompetensi pengetahuan IPA menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan

model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game. Perbedaan tersebut dapat menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN Juluk 1 Saronggi. Model pembelajaran Visualisasi Auditori

Kinestetik berbantuan Ludo Word Game dapat menyajikan tiga modalitas belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu belajar dengan cara melihat (visual), belajar dengan cara mendengar (auditori) dan belajar dengan cara menggerakkan yang melibatkan keterampilan motorik tubuh (kinestetik) sehingga tercipta suasana kelas menjadi lebih hidup karena seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran (Fatmiyati, 2017). Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Terlihat pula bahwa minat belajar siswa menjadi lebih tinggi dikarenakan penerapan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game. Model pembelajaran ini telah dilaksanakan dengan benar, dan sintaks yang disusun mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran (Antara & Wirabrata, 2022). Pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media Ludo Word Game agar siswa lebih mudah mencerna materi pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan media Ludo Word Game juga dapat melatih siswa untuk mengingat materi yang telah

dijelaskan. Tentunya hal ini akan meningkatkan daya ingat dan mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media ini juga dapat melatih kekompakan siswa, dan kebutuhan belajarnya dapat terpenuhi karena modalitas belajar yang dimiliki siswa berbeda-beda sehingga mengharuskan siswa untuk saling melengkapi dalam prosesnya.

Pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penerapan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu tahap persiapan atau pendahuluan. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap persiapan ini guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan guru memberikan apersepsi untuk memberikan stimulasi kepada siswa agar lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran (Setiamufti & Simatupang, 2022). Tahap kedua yaitu tahap penyampaian. Pada tahap ini guru berperan memberikan materi kepada siswa. Dalam menyampaikan materi guru harus mampu meng-cover

atau menjangkau ketiga modalitas yang dimiliki siswa yaitu belajar secara visual, auditori dan kinestetik (Sumarna et al., 2024). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai ketiga modalitas belajar yang dimiliki siswa adalah dengan menyampaikan materi secara kreatif dan tidak monoton, seperti memajang gambar dan atau melakukan praktikum atau mengerjakan suatu kegiatan. Para peneliti terdahulu menyebutkan bahwa belajar sambil bermain akan memotivasi siswa untuk berusaha mencapai apa yang difokuskan atau dipelajari (Ekwanda et al., 2020).

Terdapat beberapa tahapan dalam penggunaan media Ludo Word Game. Pada langkah pertama, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian meminta satu orang siswa untuk mewakili masing-masing kelompok, dan selanjutnya siswa melempar dadu secara bergantian. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi mendapat kesempatan bagi kelompoknya untuk memulai permainan lebih awal (Nurhuda & Hendrawan, 2021). Aturan permainannya adalah siswa menjalankan pion yang disediakan untuk setiap kelompok melalui lintasan

yang telah ditentukan, dimana setiap lintasan memiliki warna yang berbeda-beda, yaitu kuning, biru dan ungu. Warna-warna tersebut menentukan soal yang didapatkan oleh setiap perwakilan siswa dari setiap kelompok bermain. Jadi tahapan permainannya mudah saja: satu orang siswa maju dan melempar dadu, nilai yang terdapat pada dadu menentukan banyaknya langkah siswa melewati lintasan, kemudian 23 siswa menjalankan pion-pion tersebut melewati lintasan sesuai dengan angka pada dadu, letak akhir pion-pion pada lintasan yang dilewati menentukan warna soal yang diperoleh siswa, kemudian siswa mengambil satu soal yang terdapat pada kotak sesuai dengan warna soal yang diperoleh, kemudian siswa menjawab soal tersebut. Agar permainan lebih seru dan terjadi persaingan antar kelompok maka dilakukan pengolahan poin yang diperoleh siswa sebelum mencapai garis finish. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan tanpa meminta bantuan teman dalam kelompoknya maka kelompok tersebut memperoleh poin 50, namun apabila siswa menjawab pertanyaan yang diperoleh dengan meminta bantuan teman satu

kelompoknya maka memperoleh nilai 25. Tentu saja hal tersebut akan meningkatkan semangat persaingan antar kelompok. Kegiatan tersebut akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan menghilangkan rasa takut atau ketegangan dalam benak siswa (Nuraeni et al., 2020).

Tahap keempat yaitu tahap penyampaian hasil. Pada tahap ini siswa beserta kelompoknya mengulang kembali seluruh soal dan jawaban serta membuat simpulan dari jawaban yang diperoleh. Selanjutnya guru memberikan penguatan terhadap jawaban masing-masing kelompok dan memberikan simpulan pembelajaran. Peneliti sebelumnya telah mengemukakan tujuan dan peran guru dalam memberikan simpulan di akhir pembelajaran yaitu mengoreksi konsep yang keliru pada saat permainan dilakukan agar apa yang diingat dalam memori jangka panjang merupakan konsep yang benar dalam mencapai tujuan di kemudian hari (Fatmiyati, 2017). Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game berpengaruh terhadap hasil

belajar IPA. Penerapan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game dapat menjadikan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang mana proses pembelajaran cenderung menjadikan siswa cepat bosan dan pasif karena siswa hanya menjadi pendengar dan penerima materi yang diberikan oleh guru sehingga akan menjadikan minat dan motivasi siswa dalam belajar menjadi rendah yang cenderung berdampak pada hasil belajar IPA siswa itu sendiri yang juga rendah. Keunggulan penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran berbantuan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Adanya penelitian ini memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari analisis yang telah dilakukan bahwa setiap tahapan model pembelajaran Ludo Word Game berbantuan Visualisasi Auditori Kinestetik dapat meningkatkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi siswa dalam

memahami materi pelajaran IPA sehingga terbentuk kreativitas siswa melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini juga dapat memotivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam mengeksplorasi berbagai model pembelajaran dan menerapkannya dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

E. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas 5. Penerapan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik dapat menarik perhatian dan antusias siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran Visualisasi Auditori Kinestetik berbantuan Ludo Word Game dapat memberikan dampak positif bagi guru terkait perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dengan baik untuk mendukung proses belajar mengajar di dalam dan luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Antara, P. A., & Wirabrata, D. G. F.

(2022). Media Visualisasi Auditori Kinestetik (Vak) Terpadu Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(3), 428–437.

AR, V. R. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN VISUALISASI AUDITORI KINESTETIK (VAK) TERHADAP KETERAMPILAN GENERIK SAINS SISWA SMA KELAS XI PADA MATERI LAJU REAKSI*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ekwanda, R. R. M., Nurlaili, N., & Muflihah, M. (2020). Hasil belajar siswa berdasarkan gaya belajar yang diajar dengan model pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 3(2), 36–38.

Fatmiyati, I. (2017). UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII C MELALUI MODEL PEMBELAJARAN VAK (VISUALISASI, AUDITORI, KINESTETIK) DI MTS NEGERI YOGYAKARTA 1 TAHUN AJARAN 2014/2015. *SOCIAL STUDIES*, 2(1).

Kahar, M. S., Layn, M. R., & Nurjanah, S. R. (2018). Analisis Pemahaman Siswa terhadap Strategi Visualisasi, Auditori, Kinestetik. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(1), 12–21.

Mulyani, D. (2022). Efektifitas Pendekatan Visual-Auditori-Kinestetik terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *PRISMA*, 11(1), 105–112.

- Nuraeni, F. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran VAK Dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMK IT AL-Halim*. UIN SMH BANTEN.
- NURAENI, F. I. A. (2018). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN VISUALIZATION AUDITORY KINESTHETIC (VAK) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI KELAS VII MTS AL-HALIM BOJONG PANDEGLANG*. Universitas Islam Negeri" Sultan Maulana Hasanuddin" Banten.
- Nuraeni, F., Permana, N. S., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinestetik (VAK) dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Studi di SMK IT AL-HALIM Bojong Pandeglang. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 137–163.
- Nurhuda, N. I., & Hendrawan, B. (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 Unipa Surabaya*, 17(1), 14–20.
- Rositasari, D., Maskuri, M., & Mustafida, F. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VAK (VISUALIZATION, AUDIOTORY, KINESTHETIC) BERBASIS MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK BUDI MULIA PAKISAJI MALANG*. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 8(8), 153–159.
- Royani, L. L. (2019). *Upaya Guru Pembimbing Dalam Memberikan Bimbingan Karir Terhadap Kematangan Siswa Kelas Xi Jurusan Dkv Di Smk It Khoiru Ummah Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Melalui Model Pembelajaran Visual Auditori Kinest*. IAIN CURUP.
- Royani, L. L., Hamengkubuwono, H., & Arbaini Wahyuningsih, W. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Melalui Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik (VAK) Kelas IV MIN 04 Daspetah Kabupaten Kepahiang*. IAIN Curup.
- Setiamufti, A., & Simatupang, G. M. (2022). *Analisis Miskonsepsi Matematika pada Siswa dengan Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah pada Materi Peluang*. Universitas Jambi.
- Sumarna, N., Ruqoyyah, S., & Kuswendi, U. (2024). Penerapan model visual auditori kinestetik (VAK) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam seni tari pada siswa kelas V sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(6), 1070–1079.
- Tamba, A. L. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran VAK*

*(Visualization, Auditory,
Kinesthetic) Terhadap Hasil
Belajar Kognitif Peserta Didik
Kelas X Pada Materi
Keanekaragaman Hayati di SMA.
Universitas Jambi.*

Ulfa, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (TAPPS) dengan Pendekatan Saintifik ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 345–353.