

PENGARUH MODEL *BRALANCING* BERBANTUAN PERMAINAN MEGALA-GALA TERHADAP LITERASI BUDAYA PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SDN GUGUS II BULELENG

Ketut Gde Mulyana Sahadewa¹, Ni Putu Candra Prastya Dewi²,
Ni Nyoman Lisna Handayani³

^{1,2,3} PGSD Dharma Acarya Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan
mulyanasahadewa@gmail.com¹, candra.prastya@mpukuturan.ac.id²,
lisnahandayani201@gmail.com³

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' cultural literacy in the Pancasila Education subject, which was caused by teacher-centered learning practices and the limited use of innovative learning models based on local culture. This study aimed to analyze the effect of the Bralancing (Brain Balance Learning) model assisted by the traditional Megala-gala game on the cultural literacy of fourth-grade students in Pancasila Education at SDN Gugus II Buleleng. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Pretest–Posttest Control Group Design. The population consisted of all fourth-grade students at SDN Gugus II Buleleng. The sample comprised 42 students, including 21 students in the experimental group and 21 students in the control group. The results showed that the mean posttest score of the experimental group was 113.33 (very high category), while the control group achieved a mean score of 93.90 (high category). The N-Gain analysis indicated that the experimental group achieved an average improvement of 76%, which was categorized as effective, whereas the control group showed an average improvement of 20%, which was categorized as ineffective. The hypothesis testing results revealed that the calculated t-value ($t = 5.214$) was greater than the critical t-value ($t = 2.021$), with a significance value of 0.046 (< 0.05). Therefore, H_0 was rejected and H_1 was accepted. It can be concluded that the Bralancing (Brain Balance Learning) model assisted by the traditional Megala-gala game had a significant effect on the cultural literacy of fourth-grade students in Pancasila Education at SDN Gugus II Buleleng. This learning model effectively promotes active, contextual, and enjoyable learning while strengthening students' cultural literacy and fostering the values of Pancasila.

Keywords: *Bralancing (Brain Balance Learning), Megala-gala traditional game, cultural literacy, Pancasila Education, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi budaya peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan belum memanfaatkan model pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Bralancing (Brain Balance Learning) berbantuan permainan tradisional Megala-gala terhadap literasi budaya Pendidikan Pancasila siswa kelas

IV SDN Gugus II Buleleng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus II Buleleng, dengan sampel sebanyak 42 siswa yang terdiri atas 21 siswa kelas eksperimen dan 21 siswa kelas kontrol..Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 113,33 (kategori sangat tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 93,90 (kategori tinggi). Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata persentase peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 76% dengan kategori efektif, sedangkan kelas kontrol sebesar 20% dengan kategori tidak efektif. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} = 5,214$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,021$, dengan nilai signifikansi $0,046 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Bralancing berbantuan permainan tradisional Megala-gala terhadap literasi budaya Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Gugus II Buleleng. Model pembelajaran ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, menyenangkan, serta mendukung penguatan literasi budaya dan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik.

Kata kunci: Bralancing, permainan Megala-gala, literasi budaya, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, identitas, dan sikap kebangsaan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah literasi budaya, yaitu kemampuan peserta didik untuk

mengenali, memahami, menghargai, serta melestarikan budaya lokal dan nasional sebagai bagian dari identitas bangsa.

Penguatan literasi budaya menjadi semakin penting di era globalisasi karena peserta didik dihadapkan pada berbagai pengaruh budaya yang dapat mengurangi kepedulian terhadap budaya lokal. Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual dan bermakna agar peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya bangsa. Pembelajaran yang

mengintegrasikan budaya lokal diyakini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkuat karakter, sikap toleransi, gotong royong, dan tanggung jawab sosial.

Namun demikian, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Gugus II Buleleng menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang belum dimanfaatkan secara optimal. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi belajar serta literasi budaya peserta didik belum berkembang secara optimal.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Brain Balance Learning (Bralancing)*. Model ini menekankan keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Agar lebih kontekstual, model *Bralancing* dipadukan dengan permainan tradisional *Megala-gala*,

yaitu permainan khas Bali yang mengandung nilai kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung jawab, dan pelestarian budaya lokal. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus meningkatkan literasi budaya peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Bralancing* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Di sisi lain, pemanfaatan permainan tradisional juga terbukti mampu memperkuat literasi budaya, karakter, dan nilai-nilai Pancasila. Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model *Bralancing* dengan permainan tradisional *Megala-gala* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Bralancing* berbantuan permainan *Megala-gala* terhadap literasi budaya siswa kelas IV SDN Gugus II Buleleng. Hasil penelitian

diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Naskah menggunakan bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh dari suatu perlakuan tertentu, sebagaimana Sugiyono (2021). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi exsperiment (eksperimen semu)*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dilaksanakan pada semester II (genap) tahun ajaran 2025/2026.

Pada kelompok eksperimen, diterapkan model pembelajaran *Bralancing (Brain Balance Learning)* berbantuan permainan *Megala-gala*, sebaliknya kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran konvensional. Untuk mengukur perkembangan literasi Budaya siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan

dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Buleleng. Pengambilan sampel dilakukan setelah uji kesetaraan (*matching*) dengan teknik *simple random sampling*, sehingga ditetapkan dua kelas sebagai sampel penelitian dengan total 42 siswa (terbagi ke dalam 21 siswa kelompok eksperimen di SDN 2 Tukadmungga dan 21 siswa kelompok kontrol di SDN 2 Pemaron). Selain itu, instrumen penelitian telah melalui tahap uji coba pada responden di luar sampel untuk memastikan kualitas data melalui uji validitas isi (Gregory), serta reliabilitas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Bralancing* berbantuan permainan *Maegala-gala*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan literasi budaya siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kuesioner yang telah teruji validitas serta reliabilitasnya. Data yang terkumpul diolah menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif berfungsi untuk memetakan nilai rata-rata dan distribusi data, sedangkan analisis inferensial mencakup uji prasyarat (normalitas

dan homogenitas) serta uji hipotesis melalui uji-t. Guna mengukur efektivitas peningkatan kemampuan literasi budaya siswa, dilakukan pula perhitungan skor N-Gain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Bralancing* berbantuan permainan tradisional *Megala-gala* terhadap literasi budaya Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Gugus II Buleleng. Penelitian dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Bralancing* berbantuan permainan *Megala-gala* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

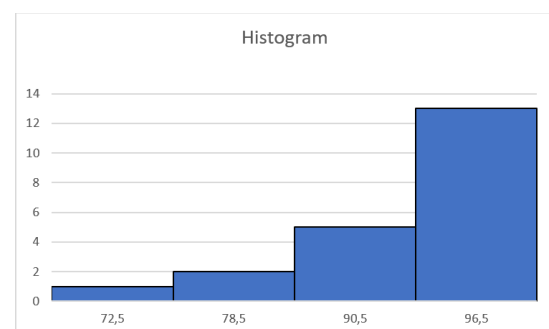
Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 91,33, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 113,33. Pada kelas kontrol, rata-rata pretest sebesar 87,09 dan meningkat menjadi 93,90 pada posttest. Data tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan, namun peningkatan pada kelas eksperimen

jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen setelah perlakuan lebih kecil dibandingkan sebelum perlakuan, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata setelah diterapkan model *Bralancing* berbantuan permainan *Megala-gala*.

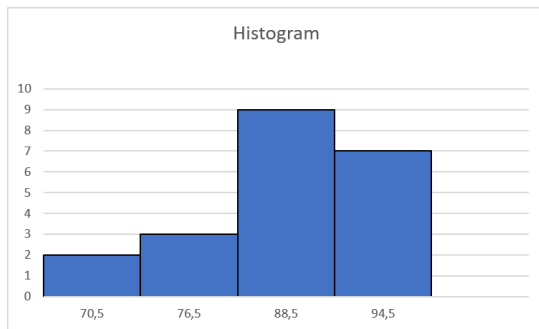
Tabel 1. nilai rata-rata nilai pretest dan posttest kelas Eksperimen dan kelas kontrol dalam distribusi statistik

	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pret est</i>	<i>Postt est</i>	<i>Pret est</i>	<i>Postt est</i>
Me an	91,33	113,33	87,09	93,90
	3	3	9	

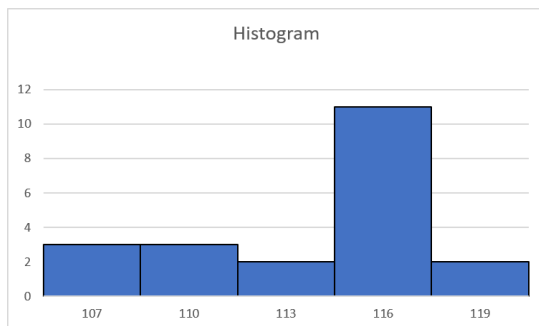
Histogram Hasil nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol



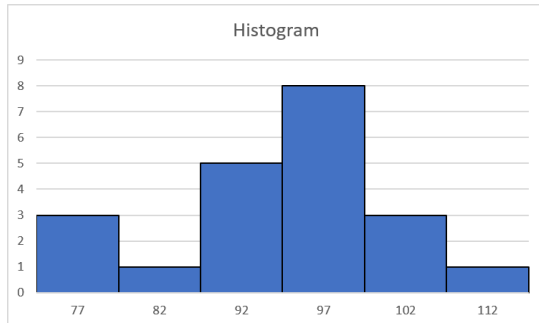
Gambar 1. Histogram Nilai Hasil Pretest Kelas Eksperimen



Gambar 2. Histogram Hasil Nilai Pretest kelas Kontrol



Gambar 3. Histogram Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 3 Histogram Hasil Nilai Posttest kelas Kontrol

Setelah Analisis deskriptif Setelah analisis deskriptif selesai, kami melanjutkan untuk mengevaluasi hipotesis kami dengan melakukan uji normalitas distribusi hasil pada nilai pre-test dan post-test

Tabel 2. Hasil uji-t indevident Sampel test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	6.960	.112	5.214	40	.046
			5.214	28.596	.049

Pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menghasilkan nilai t hitung sebesar 5,214 dengan $df = 40$, sedangkan t tabel sebesar 2,021 pada taraf signifikansi 5%. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,046, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara literasi budaya Pendidikan Pancasila siswa yang belajar menggunakan model Bralancing berbantuan permainan Megala-gala dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t independent diketahui nilai thitung 5.214 dengan $df = n1 - 2 = 21 + 21 - 2 = 40$ pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai tabel yaitu 2,021. Hasil dari perhitungan tersebut diketahui bahwa thitung > ttabel yaitu

5.124 > 2.021 dan nilai sig. (2-tailed) < 0,05 (0,046 < 0,05), hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil literasi budaya antar siswa yang dibelajarkan dengan model *Bralancing* dan siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas IV SDN Gugus II Kecamatan Buleleng. Hasil dari analisis data tersebut merupakan hasil yang dapat dilihat dari data-data penelitian yang telah dianalisis dari data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dianalisis berupa N-Gain Skor yang digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil literasi budaya sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest).

Hasil analisis N-Gain skor kelas eksperimen diperoleh 12 orang siswa dengan kategori tinggi, 9 orang siswa dengan kategori sedang dan 0 orang siswa dengan kategori rendah. Rata-rata N-gain Pada kelas eksperimen yang diperoleh adalah 0.707 yang termasuk kedalam kategori tinggi. Maka dapat diketahui terjadi peningkatan yang cukup baik pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model

bralancing, sedangkan hasil dari analisis N-Gain kelas kontrol yang diperoleh 0 siswa dengan kategori tinggi, 5 orang siswa dengan kategori sedang, dan 16 siswa dengan kategori rendah. Rata-rata N-Gain pada kelas kontrol diperoleh 0,117 yang termasuk ke dalam kategori rendah. Sehingga dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang rendah pada kelas kontrol yang diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional.

Perbedaan dari hasil literasi budaya pendidikan pancasila siswa disebabkan karena adanya perlakuan pada proses pembelajaran. Pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan hasil dan proses belajar siswa yang tergolong tinggi. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pemberian model pembelajaran yang inovatif sehingga mampu memberikan sebuah pengalaman baru bagi siswa dan mendorong siswa agar lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan literasi budaya siswa secara signifikan. Model *Bralancing* tidak hanya mampu menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat membentuk sikap kritis, aktif, dan kreatif dalam diri siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori otak kanan dan otak kiri, yang menyatakan bahwa dalam proses belajar yang akan melibatkan kedua belahan otak (kanan dan kiri) akan lebih optimal dibandingkan dengan hanya menggunakan satu sisi otak. Pertama Pada fase *Brain Exercise*, yang didukung oleh Swandewi (2025) siswa diajak melakukan aktivitas fisik sederhana (senam otak) yang menstimulasi koordinasi antara otak kanan (yang berfungsi dalam kreativitas, imajinasi, dan pemahaman visual) dan otak kiri (yang berfungsi dalam logika, analisis, dan bahasa). Aktivitas ini dapat membantu menyiapkan kondisi mental siswa untuk lebih siap dalam menerima materi pembelajaran, dalam fase ini terdapat kegiatan yang dilakukan yaitu siswa diajak untuk gerak brain gym (gerak silang yaitu gerakkan menyilang tangan bersamaan dan gerakan kaki kiri dan kaki kanan serta menggerakkan tangan kanan dan tangan kiri, fase ini sejalan dengan teori keseimbangan otak kanan dan otak kiri, melalui fase

Brain Exercise mengaktifkan otak reptil melalui gerakan fisik yang mempersiapkan tubuh dan fokus belajar

Kedua pada fase *Critical Thinking Exploration dan Concept Aquisitions* yang didukung oleh Swandewi (2025) menstimulasi neokorteks dengan aktivitas analisis, logika dan pemahaman, dalam fase ini terdapat kegiatan yang dilakukan yaitu memberikan penjelasan secara sederhana dan memberikan tes tanya jawab dimana kegiatan ini sejalan dengan teori otak kanan dan otak kiri, ketiga pada fase *Creativity Development dan Collaboration serta Communication Growth* yang didukung oleh Swandewi (2025) melibatkan kerja sama sosial dan ekspresi emosi, sehingga mengaktifkan sistem limbik dan otak kanan, dalam fase ini terdapat kegiatan yang dilakukan yaitu siswa diajak untuk membuat mind mapping dengan berbagai kreativitas mereka dan siswa akan menampilkan karya yang dibuatnya didepan kelas kemudian siswa lain menanggapi, fase ini sejalan dengan teori Joeful Learning, keempat fase *Memory Recall*, yang didukung oleh Swandewi (2025)

keterlibatan limbik dan neokorteks membantu menguatkan penyimpanan informasi melalui refleksi, dalam fase ini terdapat kegiatan yang dilakukan yaitu siswa diajak untuk mengulang materi pembelajaran yang sudah diajarkan dengan materi Keragaman budaya, fase ini sejalan dengan teori konstruktivisme.

Kelima pada fase *Brain Balance Quiz* yang didukung oleh Swandewi (2025) menstimulasi otak secara menyeluruh, menguji logika dan reaksi kreatif secara seimbang, dalam fase ini terdapat kegiatan yang dilakukan yaitu mengajak siswa untuk melakukan permainan tradisional didalam kelas, fase ini sejalan dengan teori joyful learning, keenam pada fase *Celebration* menstimulasi sistem limbik dengan memberi pengalaman emosional positif yang memperkuat motivasi dan ingatan, dalam fase ini terdapat kegiatan yang dilakukan yaitu siswa diberikan reward atau penguatan positif kepada siswa. Dengan demikian, sintaks model pembelajaran *Bralancing (Brain Balance Learning)* dirancang untuk mengakomodasi kerja seluruh struktur otak, sehingga mendukung

proses pembelajaran secara utuh dan seimbang.

Selanjutnya, model pembelajaran *Bralancing (Brain Balance Learning)* juga selaras dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, pembelajaran harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak, pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka akan belajar paling efektif melalui aktivitas langsung, eksplorasi nyata, dan pengalaman konkret. Hal ini sejalan dengan sintaks model *Bralancing (Brain Balance Learning)* pada fase 3: *Concept Aquisitions*, yang dimana pendidik akan mengajak siswa untuk mengeksplorasi kontem pembelajaran dengan cara memanfaatkan media visual atau audio visual, dan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Ley Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial, dalam model *Bralancing (Brain Balance Learning)* guru akan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui pertanyaan-pertanyaan kontekstual dan diskusi kelompok, sehingga

siswa dapat membangun suatu pengetahuan baru melalui interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan sintaks model pembelajaran *Bralancing (Brain Balance Learning)* pada fase 4: *Creativity Development and Collaboration* dan fase 5: *Communicaton Growth*.

Sedangkan pada kelas kontrol peningkatan literasi budaya siswa masih tergolong kurang efektif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional mengemas pembelajaran yang lebih sederhana, dimana dalam kegiatan pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi ajar oleh guru, membaca bahan ajar pada buku dan diskusi bersama, dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif karena pembelajaran monoton dengan kegiatan mendengarkan dan mencatat yang disampaikan oleh guru sehingga pemahaman siswa terhadap materi ajar cenderung terbatas dan membosankan, meskipun sumber belajar yang diperoleh siswa itu terbatas, masih ada beberapa siswa yang tertarik untuk belajar lebih banyak tentang materi ajar secara

mandiri dengan mengajukan sebuah pertanyaan dan mencari bahan ajar dari berbagai sumber. Selama proses pembelajaran, guru selalu berusaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan cara memberikan latihan, permasalahan untuk didiskusikan bersama atau pekerjaan rumah. Sejalan dengan penelitian Widiantri et al. (2017), yang menyatakan bahwa metode ceramah menyebabkan siswa kurang mendapat kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuan awalnya sehingga cenderung menjadi pasif, bosan, dan sebagian besar siswa tidak bisa menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut dimanfaatkan.

Penerapan setiap sintaks model *Bralancing (Brain Balance Learning)* pada kelas eksperimen menjadikan pembelajaran lebih maksimal dan dapat mengingat materi yang dipelajari sebelumnya, selain itu siswa lebih aktif di kelas yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada

kelas kontrol, guru menjadi acuan pada proses pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif dan cenderung lebih banyak mendengarkan, maka dari itu sebagian siswa menjadi bosan dan sulit memahami materi karena kesempatan untuk penerapan pembelajaran secara langsung sangat sedikit.

Keberhasilan penggunaan model *Bralancing (Brain Balance Learning)* dalam meningkatkan pemahaman konsep didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2024). Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model *Bralancing (Brain Balance Learning)* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”, yang menyatakan bahwa pada penerapan model *Bralancing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Didukung penelitian Swandewi (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Bralencing* Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan Pancasila Siswa kelas V Gugus VII Kecamatan Sukasada” menyatakan penerapan

model *bralencing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep pendidikan pancasila di sekolah dasar. Pembelajaran dengan model pembelajaran *bralencing* mampu meningkatkan keaktifan, konsentrasi, dan pemahaman konsep siswa yang mengoptimalkan keseimbangan kerja otak kanan dan kiri.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Bralancing (Brain Balance Learning)* membantu meningkatkan literasi budaya siswa, sehingga siswa antusias dan aktif berinteraksi dalam kelompok untuk menyelesaikan dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran langsung. Berdasarkan dari hasil perhitungan Uji-t *Independent sample T-test* berbantuan SPSS 26.0 for windows, terlihat bahwa t_{hitung} yaitu 5.214 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,021 dan nilai (sig. 2-tailed) 0,048. Hal tersebut berarti nilai sig. (2-tailed < α (0,05)). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 Ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil literasi budaya antara siswa yang dibelajarkan dengan

menggunakan model pembelajaran Bralencing dan siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional pada siswa kelas IV SDN Gugus II Buleleng

Swandewi.P.R (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Bralencing Terhadap Pemahaman Konsep Pendidikan pancasila Kelas V Gugus VII kecamatan Sukasada.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, N. P. C. P., Dantes, N., Parmiti, D. P., & Sanjaya, D. B. (2024). Model *Bralancing* (Brain Balance Learning). Bravo Dhears.

Dewi, N. P. C. P. (2024). *Pengembangan Model Bralancing (Brain Balance Learning) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Buleleng* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA).

Dewi, N.P.C.P., Suastra, I.W., Arnyana, I. B.P. (2021). Perspektif Guru Sekolah Dasar Terkait Penggunaan Mind Mapping dalam Menyeimbangkan Otak Kanan dan Kiri Siswa. Jurnal Hurriah : Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian, 2 (4), 62-71. <https://doi.org/10.56806/jh.v2i4.45>

Utami, N. K. D. P. (2025). *Model Pembelajaran Brain Balance Learning (Bralancing) Terhadap Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Gugus Vi Kecamatan Buleleng* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

Rahmawati, D., & Nugraha, A. (2022). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 9(1), 45–54