

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE SUGAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Muhammad Farhan¹, Taofik², Dudung Amir Soleh³

¹PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

²PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

Alamat e-mail :¹muhammadfrhan315@gmail.com,²taofik@unj.ac.id,³dudung@unj.ac.id

ABSTRACT

The Independent Curriculum provides freedom for students to develop their interests and talents. The essential thing in the Independent Curriculum is the combination of Natural Sciences (IPA) and Social Sciences (IPS) into Natural and Social Sciences (IPAS) (Solekah et al, 2022). by implementing SUGAM puzzle learning media. . This study uses a literature study approach that aims to describe findings based on studies from various relevant sources. The results of the study show that puzzle media is a learning medium in the form of pieces of images that are arranged to form a complete image that functions as an effective educational tool for children. This game not only encourages the recognition of colors and shapes, but also trains creativity, order, and concentration. The selection of puzzle media, in addition to being interesting, can focus students' attention. The use of puzzles in learning can increase interaction between teachers and students, as well as provide a fun and collaborative learning experience. Therefore, proper management in the use of puzzles is very important to maximize its benefits in the learning process

Keywords: Sugam Learning Media, Learning outcomes, IPAS.

ABSTRAK

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakatnya. Hal esensial pada Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Solekah et al, 2022). dengan menerapkan media pembelajaran puzzle SUGAM. . Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur yang bertujuan untuk menggambarkan temuan berdasarkan kajian dari berbagai sumber yang relevan. Hasil kajian menunjukkan Media puzzle merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh yang berfungsi sebagai alat edukatif yang efektif untuk anak-anak. Permainan ini tidak hanya mendorong pengenalan warna dan bentuk, tetapi juga melatih kreativitas, keteraturan, dan konsentrasi. Pemilihan media puzzle selain menarik dapat memusatkan perhatian siswa. Pemanfaatan puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Oleh karena

itu, pengelolaan yang tepat dalam penggunaan puzzle sangat penting untuk memaksimalkan manfaatnya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Sugam, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara lebih bebas. Salah satu ciri khas dari kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan yang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Solekah et al., 2022). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering masih didominasi oleh guru dengan pendekatan konvensional, seperti ceramah, yang terlalu terpaku pada buku sumber. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang memahami materi, dan kurang termotivasi dalam proses belajar (Kurnia et al., 2021)

Peserta didik harus terlibat aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran, hal ini peserta didik memerlukan bantuan seorang guru untuk memotivasi dan mendorong agar mereka dapat belajar secara totalitas (Fathurrohman, 2020). Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk

peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Festiawan, 2020). Kemudian, Susanto (2021) mengungkapkan belajar yaitu kegiatan memperoleh konsep, pemahaman, serta pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif baik dalam berpikir serta bertindak yang dilakukan secara sengaja dan dalam keadaan sadar.

Nadhifah et al. (2023) menjelaskan bahwa salah satu inovasi untuk pendidikan di Indonesia supaya lebih baik dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan salah satu panduan kompleks dari ilmu pengetahuan. Intregasi dari ilmu pengetahuan alam dan sosial menjadi penyempurna bagi peserta didik untuk belajar dari dua sudut pandang yang digunakan (Nadhifah et al., 2023:2).

Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum

yang telah teruji kebenarannya melalui serangkaian penelitian yang melalui pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam (Fitriyati et al., 2020). Menurut Darmayanti et al. (2022:65) aspek penting dan mendasar yang harus diperhatikan dan dipahami oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran IPS di SD adalah keterlibatan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran guna meningkatkan dan mengembangkan kemampuan ketrampilan berpikirnya.

Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan hasil belajarnya (Dewi, 2021). Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan peserta penilaian setelah didik berbentuk mengikuti proses pembelajaran dengan cara menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik serta didukung dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018). Menurut Funa et al. (2022) penilaian pengetahuan, sikap serta perilaku baik guru maupun peserta didik menjadi suatu keharusan karena menjadi dasar dalam transformasi dan penyesuaian lingkungan belajar sesuai prinsip sekolah dasar.

Masalah ini berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan memperbaiki metode pembelajaran melalui penggunaan model dan media yang tepat. Salah satu media yang relevan digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya aspek sosial, adalah media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam". Media Sugam merupakan pengembangan dari media puzzle edukatif dalam bentuk persegi panjang, yang mengajak peserta didik menyusun potongan gambar. Penggunaan media ini dipercaya dapat meningkatkan fokus belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara aktif, sehingga diharapkan mampu berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan tujuan untuk menggambarkan temuan berdasarkan kajian dari berbagai sumber ilmiah yang relevan. Proses dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mencari, membaca,

mencatat, dan menganalisis literatur secara sistematis, objektif, dan kritis.

Data dikumpulkan dari artikel-artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi dan dapat diakses melalui Google Scholar, dengan fokus pada jurnal terindeks SINTA 4 dalam 5 tahun terakhir. Kata kunci yang digunakan meliputi: media puzzle Sugam, hasil belajar siswa, dan pengembangan media pembelajaran. Analisis dilakukan melalui metode analisis isi, dengan menelaah relevansi isi artikel, mengidentifikasi pola dan temuan utama, serta menyimpulkan hasil kajian yang berfokus pada pengembangan media puzzle Sugam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengertian pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan 281ocal281 (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/ sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada

di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk 281ocal281. Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh Purnawanto bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu. Sedangkan menurut Rahmadayanti menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif dan belajar mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan 281ocal281 (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam 281ocal281akel yang memudahkan

guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

Pada mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya 282ocal282akelas IV semester II mengenai Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal. Keragaman budaya bisa berupa macam-macam Suku, Makan Khas, Bahasa, Baju Adat, Rumah Tradisional dan Kesenian Daerah. Kearifan 282ocal adalah nilai-nilai luhur Yng berlaku dalam dalam tata kehidupan masyarakat.

2. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan. Guru kelas IV mengatakan bahwa karakteristik IPAS cukup beragam yakni adanya keterampilan proses berupa kegiatan praktek dalam proses pembelajaran

sebagai keterampilan proses yang dilakukan oleh siswa. IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.

3. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan

dalam diri peserta didik. Menurut Fadli dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada Pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini akan mendeskripsikan tentang bagaimana mengimplementasikan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses

evaluasi hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.

Terdapat lima macam kemampuan hasil belajar yang diantaranya yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Yang masing-masing memiliki penjelasan sebagai berikut:

Pertama, informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.

Kedua, keterampilan intelektual, yaitu kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan

lambang. Keterampilan intelektual ini terdiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi, dan prinsip.

Ketiga, strategi kognitif, yaitu kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. Keempat, keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomotisme gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomotisme gerak jasmani.

Kelima, sikap, kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek tersebut

5. Faktor-Faktor

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor tertentu, seperti faktor yang datang dari siswa itu sendiri, maupun dari lingkungan disekitarnya.

Jadi, baik faktor dari dalam maupun dari luar diri siswa sangat

mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Adapun salah satu faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah pemilihan metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan metode ini harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga ada kesatuan antara metode dengan materi pelajaran.

6. Jenis Hasil Belajar

Siswa Belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi lebih baik. Siswa yang belajar menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap lingkungannya, berikut ini penjelasan tentang 3 aspek tersebut:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya adalah kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni

penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotorik, yakni gerakan refeksi, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

7. Media Puzzle SUGAM

Puzzle merupakan permainan edukatif yang melibatkan penyusunan kembali gambar atau bentuk yang telah dipecah menjadi beberapa bagian. Selain sebagai alat hiburan, puzzle juga berfungsi sebagai sarana belajar yang efektif bagi anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak belajar mengenali warna, pola, dan persamaan visual, seperti mencocokkan potongan dengan warna merah atau garis tebal.

Menurut Soebacham (2021), puzzle adalah permainan yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan konsentrasi anak melalui penyusunan gambar dari potongan-potongan kecil. Sementara itu, Bagus (2022) menjelaskan bahwa puzzle juga bermanfaat dalam menstimulasi

kecerdasan logika-matematika anak sejak usia dini. Dengan kata lain, permainan ini menjadi sarana latihan bagi anak dalam memecahkan masalah menggunakan logika mereka secara alami dan menyenangkan.

8. Jenis-Jenis Media Puzzle

Terdapat berbagai jenis puzzle yang bisa digunakan dalam pembelajaran, baik yang berbentuk gambar berwarna, huruf, kalimat, maupun yang berbentuk dua atau tiga dimensi. Beberapa jenis puzzle yang populer antara lain:

- a) Spelling Puzzle berisi gambar dan huruf acak yang perlu disusun menjadi kosakata yang benar.
- b) Jigsaw Puzzle permainan menjawab pertanyaan, lalu menyusun huruf awal dari jawaban menjadi satu kata kunci.
- c) The Thing Puzzle puzzle berbasis deskripsi kalimat yang dikaitkan dengan gambar benda yang sesuai.

9. Manfaat media puzzle

Pembelajaran yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan

dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui puzzle, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain puzzle juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus.

Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Puzzle juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi puzzle yang berbentuk manusia akan melatih nalar siswa-siswa. Saat bermain puzzle, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

10. Kelebihan dan Kelemahan Media Puzzle

Media puzzle memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan media puzzle antara lain:

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2. Memperkuat daya ingat

3. Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan
4. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).

Kelemahan media Puzzle antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lebih panjang
2. Menuntut kreatifitas pengajar
3. Kelas menjadi kurang terkendali
4. Media puzzle yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian studi literatur, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS sebagai integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan inovasi penting dalam Kurikulum Merdeka yang bertujuan mengembangkan kompetensi siswa secara menyeluruh. IPAS tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta membangun karakter siswa sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

Salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar IPAS adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media puzzle "Sugam" menjadi salah satu alternatif media edukatif yang mampu meningkatkan fokus, daya ingat, serta keterampilan berpikir logis dan motorik siswa. Puzzle Sugam membantu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna,

sekaligus menjawab kebutuhan siswa SD yang masih berada pada tahap perkembangan konkret.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran seperti puzzle Sugam sangat potensial dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar, karena mampu menstimulasi berbagai ranah hasil belajar, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik secara terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Rizki lestari ,dkk, pengembangan media berbasis video pada pembelajaran ipas materi permasalahan lingkungan di kelas V SD, jurnal ilmiah PGSD, (2023)
- Neneng Widya Sopa Marwa, Herlina Usman, and Baina Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka," *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 18, no. 2 (2023)
- An, Ahmad Arifuddin Dkk. "Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle Dengan Menggunakan Metode Demobtrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol,1, no.1, 2018.
- Arikunto, Suharsimi. "Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan". Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Suhelayanti, dkk, buku ilmu pengetahuan alam dan sosial, (yayasan kita menulis, 2023)
- Marwa, Usman, and Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka.
- Muhammad Thobroni And Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2013)
- Dimiyati and Mudjiono, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta,2013)
- Airlanda, P. (2021). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,5(3),1683–1688.
- Arifin, B., Permoni, D., dkk. (2023). Systematic Literature Review:

Penggunaan Media Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Sekolah Dasar. Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter.

Batubara, H. H (2020) Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing

Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. Syntax Idea,