

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF BATTIK PADA
PEMAHAMAN MATA PELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA SISWA
KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH**

¹Nur Fitri Amalia

¹Universitas Islam Zainul Genggong Probolinggo

Email: nurfitriamalia188@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis implementasi Alat Permainan Edukatif Budaya, Akhlak, Kritis, Kreatif dan Ketuhanan dalam Peningkatan Pemahaman mata Pelajaran IPAS kelas 4 materi Indonesiaku Kaya Budaya di MI Nurul Islam. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dengan alat pengumpul data observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan triangulasi data dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi APE BATTIK pada mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kegiatan pembelajaran siswa aktif berdiskusi, melakukan tanya jawab, antusias menyelesaikan misi dalam mencocokkan kartu budaya dan pertanyaan yang didesain seperti permainan monopoli. Pembelajaran IPAS yang bersifat abstrak dijadikan visualisasi gambar konkret berupa permainan. Hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan APE BATTIK mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 78,57%. Berdasarkan hasil penelitian ini APE BATTIK merupakan alternatif solusi yang inovatif untuk dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan serta mampu mengoptimalisasi pemahaman yang abstrak menjadi lebih mudah.

Kata Kunci: APE, Media Pembelajaran, IPAS

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of APE BATTIK (Alat Permainan Edukatif Budaya, Akhlak, Kritis, Kreatif, Inovatif, Ketuhanan) in the IPAS subject with the topic "My Indonesia is Rich in Culture" in 4th grade at MI Nurul Islam. The research method used is descriptive qualitative with data collection tools of observation, interviews, documentation and tests. Data analysis techniques use data and method triangulation. The results of the study indicate that the implementation of APE BATTIK in the Science subject with the material My Indonesia is Rich in Culture in class IV significantly increases students' active involvement in learning and improves student learning outcomes. In learning activities, students actively discuss, ask questions, and enthusiastically complete missions in matching cultural cards and questions designed like a monopoly game. Abstract science learning is made into a concrete image visualization in the form of a game. Student learning outcomes after implementing APE BATTIK reach the criteria for achieving learning objectives of 78.57%. Based on the results of this study, APE BATTIK is an alternative innovative solution to be able to improve active, interesting, fun learning activities and is able to optimize abstract understanding to be easier.

Keywords: APE, Learning Media, IPAS subject

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang diakronimkan menjadi Mata pelajaran IPAS merupakan mata Pelajaran baru pada Kurikulum Merdeka untuk jenjang Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar. Penggabungan disiplin ilmu bidang pengetahuan alam dan sosial bertujuan membangun pemahaman dan kesadaran siswa terkait hubungan yang erat antara lingkungan alam dengan kehidupan sosial. Tentu penggabungan bidang ilmu juga disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa MI/SD yang berada pada tahap operasional konkret (Himawan et al., 2025). Tahap perkembangan siswa pada operasinal konkret diharapkan mampu mengaitkan pembelajaran alam dan kehidupan sosial. Transformasi penggabungan ini memberikan dampak yang signifikan baik itu pada siswa ataupun kesiapan guru.

Transformasi kurikulum nasional melalui implementasi Kurikulum Merdeka memberikan dampak signifikan pada ruang lingkup materi ajar yang dikuasi oleh siswa khususnya dalam mata Pelajaran IPAS. Perubahan ini bukan hanya akan dihadapi oleh siswa namun juga menuntut kesiapan para guru, khususnya dalam menyiapkan perangkat pembelajaran mencakup metode, materi dan media yang efektif serta inovatif.

Pembelajaran IPAS yang menjadi ciri khas pada Kurikulum Merdeka, masih mengalami berbagai tantangan dan permasalahan praktik di lapangan. Tantangan dan permasalahan pembelajaran IPAS MI/SD yang muncul terutama berkaitan dengan metode dan media yang digunakan oleh guru (Pedagogy et al., n.d.). Pasalnya metode dan media pembelajaran haruslah menyesuaikan dengan materi baru penggabungan ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta karakteristik kurikulum baru.

Mata Pelajaran IPAS pada kurikulum baru diintegrasikan dengan tujuan membekali siswa memiliki pemahaman yang holistik tentang fenomena alam sekitar dengan lingkungan sosial secara lebih komprehensif (Kebutuhan et al., 2025). Salah satu materi yang terdapat pada mata Pelajaran IPAS kelas IV Indonesiaku Kaya Budaya. Materi ini memiliki tiga topik yaitu keunikan kebiasaan Masyarakat sekitarku, kekayaan budaya Indonesia dan manfaat ker agaman serta melestarikan keragaman budaya. Keberhasilan penguasaan kemampuan terkait materi yang kompleks ini sangat ditentukan oleh kesiapan guru menghadirkan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Guru dituntut

memiliki kemandirian, kreativitas dan inovasi dalam menyusun dan mengimplementasikan pembelajaran yang dapat menstimulasi pemahaman siswa. Sayangnya praktik di lapangan banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPAS khususnya materi Indonesia Kaya Budaya.

Berdasarkan hasil dokumen ulangan harian siswa kelas IV A MI Nurul Islam Probolinggo ditemukan adanya permasalahan yang cukup serius dalam pembelajaran IPAS khususnya materi Indonesia Kaya Budaya. Terdapat 28 siswa yang mengikuti pembelajaran namun 17 siswa (60,71%) memperoleh nilai ulangan harian dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 70, 5 siswa memperoleh nilai 80 dan 6 siswa memperoleh nilai 90. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Hal ini tentu perlu didalami dan dicari alternatif solusinya. Memahami dan mendalami permasalahan pembelajaran di sekolah dasar atau di madrasah ibtidaiyah dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, tes ataupun survey (Khaira Ummah & Mustika, 2024).

Upaya mendalami permasalahan pembelajaran IPAS MI kelas IV A pada materi Indonesia Kaya Budaya dilakukan wawancara dengan siswa dan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas 4 MI Nurul Islam Probolinggo diperoleh data bahwa materi IPAS Indonesia Kaya Budaya sulit dipahami karena cakupan materi yang luas dan kecenderungan siswa harus menghafal konsep dalam waktu pembelajaran yang lama membuat siswa bosan, pembelajaran berfokus pada buku pegangan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, lebih dari 50% siswa masih belum mencapai KKTP. Pembelajaran yang tidak menarik berpengaruh pada kemampuan siswa memahami konsep (Rahayu et al., 2025). Berdasarkan proses wawancara dengan guru kelas IV A terungkap bahwa memang pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal karena keterbatasan dana dan waktu. Sebenarnya disekolah telah menyediakan LCD dan proyektor namun pemanfaatannya masih terbatas pada penyampaian materi dengan *power point*, yang artinya belum ada pembelajaran yang interaktif dengan siswa.

Peran aktif siswa pada pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam kebermaknaan pemahaman. Idealnya siswa aktif

mencatat poin penting penjelasan guru, bertanya jika ada materi yang tidak paham (Ediana Latip et al., 2025). Namun, fakta berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas IV A kelas didominasi oleh guru dan siswa pasif. Pemanfaat power point yang ditayangkan oleh guru tidak membuat siswa tertarik untuk memperhatikan pembelajaran yang berlangsung bahkan tidak sedikit siswa yang justru asik bermain dengan teman bangkunya. Sebenarnya media dan metode pembelajaran yang digunakan di kelas tidak salah namun belum mampu menjawab kebutuhan siswa belajar bermakna secara optimal. Adanya materi pembelajaran yang luas serta untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sangat diperlukan inovasi yang mampu menarik perhatian siswa. Salah satu inovasi yang dapat menarik perhatian siswa adalah penggunaan media pembelajaran (Anggrayni et al., n.d.).

Inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan edukatif atau sering disebut alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif bisa didesain dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang luas. Alat permainan edukatif berpengaruh terhadap kemampuan dan

hasil belajar siswa (Sulaemah & Khasanah, n.d.). Salah satu APE yang dapat digunakan adalah APE BATTIK (Alat Permainan Edukatif Budaya, Akhlak, Kritis, Kreatif dan Inovatif) merupakan alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh Amalia, dkk. APE BATTIK ini menyajikan materi lingkungan alam Probolinggo, lingkungan sosial, budaya lokal Probolinggo meliputi lagu khas daerah, batik, adat, tarian dan wisata Probolinggo dalam bentuk bermain monopoli. APE BATTIK terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian terdahulu APE BATTIK dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam penguatan profil pelajar Pancasila di MI Tarbiyatul Islam dan MI NU Kraksaan Probolinggo (Amalia, 2024).

Berdasarkan analisis masalah ketidaktercapaiannya pemahaman, hasil belajar siswa dan kurangnya media pembelajaran dan potensi alternatif solusi yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif BATTIK pada Materi Pelajaran Indonesia Kaya Budaya di MI Nurul Islam Probolinggo. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam memecahkan permasalahan

ketidaktercapaiannya tujuan pembelajaran pada materi Indonesia Kaya Budaya.

tes serta mencocokkan hasil data dari guru dan siswa guna memperoleh pemahaman yang holistik dan terpercaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di MI Nurul Islam Probolinggo Probolinggo. Subjek penelitian 28 Siswa Kelas IV A MI Nurul Islam Probolinggo. Penelitian ini bertujuan menggambarkan secara mendalam implementasi alat permainan edukatif BATTIK pada mata Pelajaran IPAS MI Kelas IV A MI Nurul Islam Probolinggo Materi Indonesia Kaya Budaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dimulai dengan menggunakan reduksi data yakni hasil observasi, wawancara, dokumentasi, tes disaring untuk mendapatkan temuan utama yang relevan. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskriptif untuk menemukan pola dan hubungan antar temuan, sehingga mudah dipahami. Langkah terakhir dilakukan penarikan kesimpulan dengan verifikasi antar data. Pada tahap terakhir ini triangulasi data sangat dibutuhkan untuk mencocokkan hasil observasi, wawancara, dokumentas,

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi APE BATTIK pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Budaya

Implementasi APE BATTIK pada Pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya di kelas IV A MI Nurul Islam Probolinggo Probolinggo dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan modul ajar terkait materi Indonesia Kaya Budaya dengan melibatkan budaya lokal Probolinggo. Guru menyiapkan enam APE BATTIK untuk digunakan pada 6 kelompok siswa. Guru mempersiapkan buku pintar beraitan dengan isi APE BATTIK. Guru mempersiapkan *power point* terkait aturan bermain. Guru membagi waktu pembelajaran untuk membaca, bermain kelompok melalui APE BATTIK dan mengisi soal tes. Guru membuat nama-nama kelompok dengan mengambil enam nama daerah dari Probolinggo. Guru membuat lembar observasi aktivitas guru mengajar dengan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Tahap perencanaan yang dilakukan oleh

guru sudah sangat baik dan dipertimbangkan dengan waktu yang efisien. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ginting et al., 2024) bahwa pembelajaran yang baik harus direncanakan dan dipertimbangkan dengan baik.

Pada tahap pelaksanaan APE BATTIK, pembelajaran dibuka dengan salam, apresepasi dan pertanyaan pemantik berkaitan dengan budaya lokal Probolinggo yang dekat dengan siswa dan yang sudah diketahui oleh siswa. Pembelajaran yang melibatkan kehidupan nyata siswa akan menjadi pembelajaran yang bermakna (Rahmawati, n.d.). Berdasarkan pertanyaan pemantik diperoleh data siswa masih cenderung pasif atau tidak menjawab pertanyaan karena minimnya pengenalan budaya lokal. Selanjutnya, guru menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini belajar sambil bermain terkait Indonesia Kaya Budaya melalui APE BATTIK (Alat Permainan Edukatif Budaya, Akhlak, Kritis, Kreatif, Inovatif dan Ketuhanan). Hal ini untuk menarik perhatian dan semangat siswa dalam pembelajaran. Menarik perhatian siswa dapat dilakukan dengan menunjukkan media pembelajaran (N. F. Amalia et al., 2024). Saat siswa sudah mulai semangat dan tertarik pada pembelajaran, Guru kemudian membagi siswa menjadi enam kelompok secara

heterogen. Kelompok tersebut diberi nama Kraksaan, Paiton, Mayangan, Gending, Tiris dan Bantaran. Satu kelompok terdiri atas empat sampai lima anggota.

Kegiatan pembelajaran dengan melibatkan alat permainan edukatif BATTIK dimulai dengan Guru membagikan APE BATTIK pada setiap kelompok. Guru meminta siswa membuka kotak APE BATTIK dan mengelompokkan kartu berdasarkan jenisnya yaitu kartu budaya, kartu pertanyaan. Guru membaca buku pintar yang telah disiapkan dengan waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Guru sambil melakukan cek kegiatan siswa dengan berkeliling pada setiap kelompok. Ketika semua kelompok telah selesai membaca buku pintar. Guru membacakan aturan bermain APE BATTIK dan meminta siswa menutup buku pintar. Guru memberi kesempatan siswa bertanya sebelum permainan dimulai. Pemberian kesempatan agar siswa bertanya sebelum permainan dimulai merupakan salah satu metode yang efektif untuk siswa menyiapkan diri (Munawir et al., 2025). Pada kegiatan ini terlihat siswa mulai aktif bertanya menunjukkan antusias pada pembelajaran. Guru memberikan aba-aba dengan menghitung satu, dua, tiga dan

mulai. Artinya pembelajaran dengan APE BATTIK mulai dilakukan oleh siswa.

Alat permainan edukatif BATTIK memodifikasi dari permainan monopoli. Perbedaannya terletak pada desain dan konten permainannya jika monopoli berisi nama negara di dunia beda dengan APE BATTIK yang memvisualisasikan 29 kabupaten daerah di Probolinggo. Pada setiap petak nama kabupaten digambarkan dengan ciri khas kekayaan budaya dari daerah tersebut, misalnya kabupaten Gending diidentikkan dengan miniatur ka'bah, sukapura diidentikkan dengan gunung Bromo. Hal ini bertujuan agar siswa saat bermain sekaligus terbiasa mengamati ragam budaya lokal Probolinggo. Pembiasaan pembelajaran melalui gambar atau audio dapat memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami suatu konsep (N. Amalia, 2022). Perbedaan misi permainan monopoli dengan APE BATTIK juga berbeda. Jika pada monopoli memiliki misi paling banyak kompleks, rumah dan hotel yang dimiliki maka dia pemenangnya sedangkan pada permainan APE BATTIK siswa yang menang adalah yang dapat menjawab, mencocokkan kartu budaya dan mampu menganalisis cara pelestarian ragam budaya dan ragam hayati sesuai dengan 29 kabupaten yang ada di Probolinggo.

Sistematika permainan APE BATTIK dimulai dengan semua pion pemain dipetak yang bertuliskan start. Setiap pemain atau siswa mendapatkan kesempatan untuk memutar *roulette* secara bergantian yang menentukan pemberhentian pion. Saat pion siswa berhenti pada petak kabupaten, maka siswa tersebut harus mengambil kartu pertanyaan sesuai warna dari petak pemberhentian. Warna pada petak permainan dikelompokkan menjadi empat bagian dengan tanda warna merah, kuning, hijau dan biru. Siswa tersebut harus mengambil kartu pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang didapatkan. Sedangkan, anggota kelompok yang lain harus mengumpulkan kartu budaya yang dimiliki sesuai dengan ragam budaya kabupaten tersebut. Pada kegiatan belajar sambil bermain inilah memungkinkan siswa untuk mengenal budaya, ragam hayati, dan cara pelestarian budaya di lingkungan sekitar dengan lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Cantika, 2025)

Pada kegiatan pembelajaran materi Indonesia Kaya Budaya sambil bermain APE BATTIK terlihat siswa sangat senang dan semangat dalam berkompetisi menyelesaikan misi. Setiap kelompok bekerjasama saling membantu

untuk mengenal budaya daerah Probolinggo mulai dari adat, lagu daerah, batik khas dan juga tempat wisata. Setiap siswa juga mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan berkaitan dengan cara melestarikan budaya. Hal ini melatih siswa untuk terbiasa berpikir kritis dengan pembelajaran yang bermakna. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran didominasi oleh keaktifan siswa. Siswa sibuk saling berdiskusi, saling bertanya dan menemukan jawaban. Pembelajaran semakin seru ketika ada satu kelompok yang selesai dan berteriak finish. Setiap kelompok menjadi termotivasi untuk segera menyelesaikan permainan. Pada kegiatan ini guru tetap melakukan kontrol dengan meminta setiap kelompok meneliti kembali hasil kerjanya karena setelah permainan selesai maka siswa perlu mempresentasikan hasil permainan yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestari bahwa dalam pembelajaran dengan bermain guru harus melakukan fungsi controlling agar suasana belajar tetap kondusif (Lestari & Mahrus, 2025).

Presentasi dilakukan oleh kelompok yang pertama selesai duluan yaitu kelompok Tiris, Gending, Bantaran, Kraksaan, Mayangan, Paiton. Setiap kelompok diberi kebebasan untuk memilih budaya, cara pelestarian dari 29

kabupaten yang ada. Kelompok Tiris menyajikan hasil diskusinya dengan memaparkan budaya dan cara pelestarian budaya dari kabupaten Sukapura. Kelompok Gending memilih memaparkan budaya dan cara pelestarian kabupaten Leces. Kelompok Bantaran memilih memaparkan budaya dan cara pelestarian kabupaten Gending. Kelompok Kraksaan memilih memaparkan budaya dan cara pelestarian kabupaten Tiris. Kelompok Mayangan memilih memaparkan budaya dan cara pelestarian dari kabupaten Paiton. Sedangkan kelompok Paiton memilih memaparkan budaya dan cara pelestarian kabupaten Dringu. Pada kegiatan pemaparan hasil kerja ini dapat dilihat siswa aktif, percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Siswa dari kelompok yang lain juga berkesempatan untuk menilai hasil kerja kelompok lain. Kegiatan menilai dan mengevaluasi ini melatih siswa untuk memiliki kemampuan higher order thinking skills (Ernita Pasaribu et al., 2024).

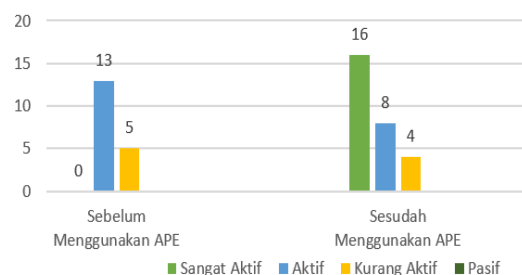
Selesaiannya kegiatan pembelajaran dengan APE BATTIK, dilanjutkan dengan pemberian soal tes pada siswa secara individu. Soal tes terdiri atas 30 soal pilihan ganda dan satu soal uraian. Soal berisi terkait ragam budaya, ragam hayati dan cara pelestariannya sesuai dengan materi yang dipelajari pada

buku, alat permainan edukatif dan disesuaikan dengan 29 kabupaten Probolinggo. Pada kegiatan tes siswa terlihat tenang dan fokus mengerjakan lembar kerja masing-masing. Terdapat tiga siswa yang bertanya terkait soal hal tersebut dikarenakan lembar kerja siswa ada yang tercetak kurang tebal. Selebihnya tidak ada kendala yang muncul. Pada kegiatan tes berlangsung, guru terus mengawasi siswa dan menginformasikan untuk siswa yang sudah selesai dalam mengerjakan tugas boleh dikumpulkan dengan catatan diteliti Kembali agar tidak ada yang terlewat. Peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan pada pembelajaran yang aktif .

2. APE BATTIK sebagai Optimalisasi Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Indonesia Kaya budaya

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Budaya dengan APE BATTIK siswa terlihat lebih aktif, semangat dan termotivasi dalam pembelajaran. Terdapat 16 siswa sangat aktif, 8 siswa aktif dan 4 siswa kurang aktif pada kegiatan pembelajaran. Dibandingkan dengan keaktifan siswa sebelum pembelajaran melalui APE BATTIK terdapat kenaikan 57,14% siswa

yang sangat aktif dan 17,9% siswa aktif. Indikator siswa aktif dilihat dari siswa mau dan mampu menjawab kartu pertanyaan yang diperoleh, siswa mengumpulkan kartu budaya yang dimiliki dengan disesuaikan petak pemberhentian yang diperoleh, siswa juga saling bekerjasama untuk menyelesaikan misi permainan. Antusias siswa dalam pembelajaran merupakan tanda positif bahwa pembelajaran berjalan dengan efektif (Avivah F. Az-zahra et al., 2025). Terdapat empat siswa kurang aktif dikarenakan siswa merasa masih kurang memahami sistematis permainan sehingga cenderung bingung. Peningkatan keaktifan siswa kelas IV A pada pembelajaran IPAS MI Materi Indonesia Kaya Budaya sebelum dan sesudah mengimplementasikan APE BATTIK dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Peningkatan Keaktifan Ssiswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan APE BATTIK

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV A MI Nurul Islam

Probolinggo Probolinggo diperoleh data bahwa siswa merasa sangat senang pembelajaran IPAS Materi Indonesia Kaya Budaya yang dilakukan dengan APE BATTIK. Siswa merasa terbantu untuk memahami konsep materi dengan alat permainan edukatif BATTIK. Siswa juga merasa mudah mengingat karena pembelajaran disajikan dalam bentuk gambar-gambar budaya yang menarik. Siswa tidak cepat bosan meskipun pembelajaran berlangsung lama. Hal ini sesuai dengan penelitian Luh, dkk bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami pembelajaran dengan hal yang nyata dan dekat dengan siswa (Luh et al., n.d.). Pembelajaran yang sulit dengan materi yang luas perlu didesain secara menarik agar siswa ketika belajar merasa *enjoy* sehingga apa yang dipelajari mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh data bahwa guru juga sepakat bahwa siswa lebih senang, semangat dan mudah memahami pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya melalui APE BATTIK. Guru juga sangat terbantu dengan APE BATTIK materi yang luas dapat disajikan secara menarik dan ringkas. Ini diperkuat oleh penelitian Rais, dkk bahwa untuk memahami permasalahan yang kompleks

dibutuhkan materi yang menarik dan bisa dimulai dengan hal konkret yang dekat dengan siswa (Rais et al., 2025). Hadirnya APE BATTIK mencoba memvisualisasikan ragam hayati, ragam budaya lokal probolinggo meliputi adat, lagu daerah, tari daerah, batik khas dan wisata yang ada di 29 kabupaten Probolinggo.

Berdasarkan hasil tes diperoleh data dari 28 siswa kelas IV A MI Nurul Islam Probolinggo terdapat 24 siswa yang mencapai nilai KKTP terdiri atas 17 siswa dengan nilai 85-100, 5 siswa dengan nilai 70-85. Sedangkan masih ada 4 siswa yang masih belum mencapai nilai KKTP. Jika diambil prosentase kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dari 28 siswa 78,57% sudah melampaui KKTP.

Simpulan

Implementasi APE BATTIK pada Pembelajaran IPAS MI Materi Indonesia Kaya Budaya di kelas IV MI Nurul Islam dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan serta mampu mengoptimalkan pemahaman yang abstrak menjadi lebih mudah. Hasil observasi terdapat 16 siswa sangat aktif, 8 siswa aktif dan 4 siswa kurang aktif pada kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan keaktifan siswa

sebelum pembelajaran melalui APE BATTIK terdapat kenaikan 57,14% siswa yang sangat aktif dan 17,9% siswa aktif. Hasil tes setelah menerapkan media pembelajaran APE BATTIK mengalami peningkatan, prosentase kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dari 28 siswa 78,57% sudah melampaui KKTP. Rekomendasi penelitian selanjutnya dapat mengkaji terkait penggunaan media pembelajaran APE BATTIK pada mata pelajaran IPAS MI untuk kemampuan berpikir kreatif siswa.

Daftar Rujukan

- Amalia, N. (2022). ALAT PERMAINAN EDUKATIF MEMASAK (APEM). *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 12(2).
- Amalia, N. (2024). ANALISIS PEMBELAJARAN IPAS MI PADA KURIKULUM MERDEKA DALAM OPTIMALISASI PEMAHAMAN BUDAYA LOKAL PROBOLINGGO. *JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 15(2), 106–120.
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Amalia, N. F., Yaqin, F. A., & Saadah, I. (2024). PENDAMPINGAN KELOMPOK GURU IKM MI DALAM MENCAPAI KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA SISWA MELALUI APE BATTIK DI KRAKSAAN. *MIMBAR INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 4(1), 285.
<https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v4i1.5776>
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., Alkharimah, A., Guru, P., Dasar, S., Dharmas, U., & 123, I. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU APLIKASI ASSEMBLR EDU MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*.
- Avivah F. Az-zahra, Riri Syadira, Adrias Adrias, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Kajian Literatur tentang Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 4(1), 181–189.
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v4i1.5662>
- Cantika, L. (2025). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan LKPD Pada Siswa Kelas III MI Guppi Patekkong. *Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu: PELITA*, 5(1), 60–71.
<https://doi.org/10.54065/pelita.5.1.2025.590>
- Ediana Latip, A., Maharani, A., Kumalasari Salsabilla, S., Tarbiyah dan Keguruan, I., Syarif Hidayatullah Jakarta, U., Kunci, K., & Bermakna, P. (2025). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Hal*. 13(2), 129.

- <https://doi.org/10.37081/ed.v13i2.6816>
- Ernita Pasaribu, Monica Intan Reni, Nadya Tesalonika Simbolon, Niko Alriadi Sinaga, Putri Nurul Auliya, & Tetty Aprilya Rezeki Simatupang. (2024). Analisis Kognitif dan Pemahaman Siswa Mengenai Pembelajaran IPA Pada Kelas 6C SDN 101766 Bandar Setia dengan Soal Berbasis HOTS. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 63–72. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.974>
- Ginting, D. P., Jampel, I. N., & Simamora, A. H. (2024). Digital Modul Berpendekatan Project Based Learning Muatan IPAS Materi Indonesia Kaya Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 413–425. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.85035>
- Himawan, V., Sahertian, P., & Alim Ba'diya Kusufa, R. (2025). *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA TERHADAP PEMBELAJARAN IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA BANYUANYAR PROBOLINGGO*. 4(2), 128–134. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i2.16228>
- Kebutuhan, M., Kelas, M., Sd, I. V, & Tyas, A. A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS*. 9(1).
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Lestari, P., & Mahrus, M. (2025). Peran Guru dalam Pendidikan Karakter untuk Membentuk Tanggung Jawab dan Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Nusantara Education*, 4(2), 32–45. <https://doi.org/10.57176/jn.v4i2.137>
- Luh, N., Purwati, D., Beny Pradnyana, P., Program, S., Pendidikan, G., Sekolah, M. B., & Bangli, I. (n.d.). *ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 2 SIANGAN*. 7(1), 49.
- Munawir, A., Aulia, T., & Yusnan, M. (2025). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa SD di Era Digital*. 2(1), 85–93.
- Nurhalizah, S., Putri, D., & Hadiyanti, O. (2025). *Peran Guru dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPAS*. 6(1), 128–142. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1088>
- Pedagogy, J. I., Eko, O. :, & Gumilar, B. (n.d.). *Volume 2 Nomor 1 Pebruari 2023 PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN IPA PADA KURIKULUM MERDEKA DI*

**SEKOLAH DASAR / MADRASAH
IBTIDAIYAH.**

**JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI
PGSD UNARS, 12(2).**

- Rahayu, F., Vebrianto, R., Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U., & Kunci, K. (2025). *Analysis of IPAS Learning Difficulties for Elementary School Students*.
<https://doi.org/10.61227>
- Rahmawati, R. (n.d.). ANALISIS MATA PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan* (Vol. 3, Issue 01).
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Chika Awalia, R., Fadhillah, R., Andriani, A. E., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran IPAS. In *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* (Vol. 4, Issue 2).
<https://jpion.org/index.php/jpi417> Situs web jurnal: <https://jpion.org/index.php/jpi>
- Sulaemah, E., & Khasanah, S. N. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep Learning Penerapan Media Ular Tangga Keberagaman untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Amalia, N. (2022). ALAT PERMAINAN EDUKATIF MEMASAK (APEM).
- Amalia, N. (2024). ANALISIS PEMBELAJARAN IPAS MI PADA KURIKULUM MERDEKA DALAM OPTIMALISASI PEMAHAMAN BUDAYA LOKAL PROBOLINGGO. *JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 15(2), 106–120.
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Amalia, N. F., Yaqin, F. A., & Saadah, I. (2024). PENDAMPINGAN KELOMPOK GURU IKM MI DALAM MENCAPAI KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA SISWA MELALUI APE BATTIK DI KRAKSAAN. *MIMBAR INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 4(1), 285.
<https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v4i1.5776>
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., Alkharimah, A., Guru, P., Dasar, S., Dharmas, U., & 123, I. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU APLIKASI ASSEMBLER EDU MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*.
- Avivah F. Az-zahra, Riri Syadira, Adrias Adrias, & Salmainsi Safitri Syam. (2025). Kajian Literatur tentang Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 4(1), 181–189.

- <https://doi.org/10.55606/jpbb.v4i1.5662>
- Cantika, L. (2025). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan LKPD Pada Siswa Kelas III MI Guppi Patekkong. *Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu: PELITA*, 5(1), 60–71.
<https://doi.org/10.54065/pelita.5.1.2025.590>
- Ediana Latip, A., Maharani, A., Kumalasari Salsabilla, S., Tarbiyah dan Keguruan, I., Syarif Hidayatullah Jakarta, U., Kunci, K., & Bermakna, P. (2025). *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Hal. 13(2)*, 129.
<https://doi.org/10.37081/ed.v13i2.6816>
- Ernita Pasaribu, Monica Intan Reni, Nadya Tesalonika Simbolon, Niko Alriadi Sinaga, Putri Nurul Auliya, & Tetty Aprilya Rezeki Simatupang. (2024). Analisis Kognitif dan Pemahaman Siswa Mengenai Pembelajaran IPA Pada Kelas 6C SDN 101766 Bandar Setia dengan Soal Berbasis HOTS. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 63–72.
<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.974>
- Ginting, D. P., Jampel, I. N., & Simamora, A. H. (2024). Digital Modul Berpendekatan Project Based Learning Muatan IPAS Materi Indonesia Kaya Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 413–425.
<https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.85035>
- Himawan, V., Sahertian, P., & Alim Ba'diya Kusufa, R. (2025). *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA TERHADAP PEMBELAJARAN IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA BANYUANYAR PROBOLINGGO*. 4(2), 128–134.
<https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i2.16228>
- Kebutuhan, M., Kelas, M., Sd, I. V., & Tyas, A. A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS*. 9(1).
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2).
<https://jurnaldidaktika.org>
- Lestari, P., & Mahrus, M. (2025). Peran Guru dalam Pendidikan Karakter untuk Membentuk Tanggung Jawab dan Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Nusantara Education*, 4(2), 32–45.
<https://doi.org/10.57176/jn.v4i2.137>
- Luh, N., Purwati, D., Beny Pradnyana, P., Program, S., Pendidikan, G., Sekolah, M. B., & Bangli, I. (n.d.). *ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 2 SIANGAN*. 7(1), 49.

- Munawir, A., Aulia, T., & Yusnan, M. (2025). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa SD di Era Digital*. 2(1), 85–93.
<https://jpion.org/index.php/jpi417Sit>
uswebjurnal:<https://jpion.org/index.php/jpi>
- Nurhalizah, S., Putri, D., & Hadiyanti, O. (2025). *Peran Guru dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPAS*. 6(1), 128–142.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1088>
- Pedagogy, J. I., Eko, O. :, & Gumilar, B. (n.d.). *Volume 2 Nomor 1 Pebruari 2023 PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN IPA PADA KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR / MADRASAH IBTIDAIYAH*.
- Rahayu, F., Vebrianto, R., Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U., & Kunci, K. (2025). *Analysis of IPAS Learning Difficulties for Elementary School Students*.
<https://doi.org/10.61227>
- Rahmawati, R. (n.d.). ANALISIS MATA PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan* (Vol. 3, Issue 01).
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Chika Awalia, R., Fadhilah, R., Andriani, A. E., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Peserta Didik Kelas 3 Pada Pembelajaran IPAS. In *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* (Vol. 4, Issue 2).
- Sulaemah, E., & Khasanah, S. N. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep Learning Penerapan Media Ular Tangga Keberagaman untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar*.