

**EFEKTIVITAS MEDIA PAPAN SIKLUS HEWAN DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

Fransiska Trifena Meldiana<sup>1</sup>, Yohanes Ehe Lawotan<sup>2</sup>, Frederiksen Novenius Sini  
Timba<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Nusa Nipa

<sup>1</sup>[Fnmldna@gmail.com](mailto:Fnmldna@gmail.com), <sup>2</sup>[lawotanehe123@gmail.com](mailto:lawotanehe123@gmail.com), <sup>3</sup>[frederiksen989@gmail.com](mailto:frederiksen989@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The use of instructional media by teachers during teaching occurs in some schools; however, many teachers still frequently do not use media, especially in IPAS (Science and Social Studies) subjects. This issue often makes the learning delivered by teachers monotonous and boring. As a result, students feel sleepy, bored, and the classroom atmosphere does not become active. The purpose of this study was to determine the effect of using an animal life cycle board as a learning medium on the IPAS learning outcomes of third-grade students at SDK Nita 1. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental research design, namely the One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 20 third-grade elementary school students. The research instruments consisted of learning outcome tests and observation sheets. The data analysis technique used was descriptive statistical analysis, including the calculation of minimum scores, maximum scores, mean scores, and the percentage of learning mastery. The pretest results showed that most students were in the poor and very poor categories. The average pretest score was 62.75, with the highest score of 85 and the lowest score of 50. Based on the minimum mastery criterion (KKM) of  $\geq 75$ , 4 students achieved mastery, while 16 students had not yet achieved mastery. Meanwhile, the posttest results showed that the majority of students were in the good and very good categories. The average posttest score was 78.00, with the highest score of 90 and the lowest score of 60. Based on the KKM of  $\geq 75$ , 16 students were declared to have achieved learning mastery, while 4 students had not. Therefore, it can be concluded that the implementation of the animal life cycle board as a learning medium in third-grade IPAS learning at SDK Nita 1 provides an overview of learning achievement ranging from fairly good to very good categories. The average student learning outcomes after participating in learning using this medium exceeded the KKM, and the majority of students achieved learning mastery.*

**Keywords:** *Animal Life Cycle Board Media, Learning Outcomes, IPAS*

## ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika mengajar sering kali terjadi di sebagian sekolah, tetapi masih banyak guru yang seringkali tidak menggunakan media, terlebih pada mata pelajaran IPAS. Permasalahan ini kerap kali menjadikan pembelajaran yang diajarkan oleh guru menjadi monoton dan membosankan. Akibat dari hal ini adalah siswa merasa mengantuk, bosan, bahkan tidak menjadikan suasana kelas yang aktif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan siklus hewan terhadap hasil belajar IPAS kelas III SDK Nita 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental, yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD yang berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan lembar pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, meliputi perhitungan nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), serta persentase ketuntasan belajar. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan kurang sekali. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 62,75, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Berdasarkan KKM  $\geq 75$ , sebanyak 4 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 16 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan, hasil *posttest* menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori baik dan baik sekali. Nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 78,00, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Berdasarkan KKM  $\geq 75$ , sebanyak 16 siswa dinyatakan tuntas belajar, sedangkan 4 siswa belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran papan siklus hidup hewan pada pembelajaran IPAS kelas III SDK Nita 1 memberikan gambaran capaian hasil belajar yang berada pada kategori cukup baik hingga baik sekali. Nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut telah melampaui KKM, dan sebagian besar siswa dinyatakan tuntas belajar.

Kata Kunci: Media Papan Siklus Hewan, Hasil Belajar, IPAS

### A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman BP et al., 2022). Dalam dunia pendidikan tentunya kurikulum menjadi salah satu hal penting. Kurikulum akan selalu berubah dan

berkembang menuju arah yang lebih baik. Inovasi dalam dunia pendidikan tidak akan pernah berhenti, akan selalu ada pengembangan menuju ke arah yang lebih baik. Dengan adanya pengembangan kurikulum, maka akan diperoleh kurikulum yang bisa disesuaikan dengan lokasi atau instansi dimana kurikulum itu

digunakan untuk mengatur proses pembelajaran yang dijalankan (Astuti & Mutiara, 2024).

Salah satu perubahan kurikulum yang terjadi sekarang adalah kurikulum merdeka. Pada tahun 2020 Kurikulum pendidikan Indonesia berganti menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 digantikan oleh kurikulum merdeka merupakan upaya pemerintah untuk terus memperbaiki keberlangsungan dan keberlanjutan sistem pendidikan Indonesia agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Penggantian ini menimbulkan reaksi beragam dari para guru dan pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan. Gagasan Kurikulum Merdeka dipandang sebagai terobosan yang penting untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan dan untuk memperkuat relevansi kurikulum dengan kebutuhan zaman (Zakarina & Ramadya, 2024).

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) untuk memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Kurikulum ini membantu perkembangan peserta didik dalam kompetensi dan profil pelajar Pancasila.

Adapun ciri khas dari kurikulum merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan tersebut dikarenakan siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir secara holistik, utuh dan konkret (Marwa et al., 2023). Penyatuan kedua mata pelajaran ini dilakukan karena pada usia SD, anak-anak cenderung melihat segala sesuatu sebagai suatu kesatuan (Asmaul Husnah et al., 2023).

IPAS merupakan ilmu atau mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan lingkungannya serta interaksi atau hubungan sosialnya (Lewar et al., 2023). Dalam mata pelajaran IPAS tentu ada strategi dalam meningkatkan hasil belajar siswa diman guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta menarik agar proses pembelajaran tidak berpusat pada guru melainkan lebih kepada siswa agar dapat

berperan aktif selama kegiatan pembelajaran (Roja et al., 2025; Tokan et al., 2022).

Peran guru sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Siswa di sekolah diajarkan oleh seorang guru, dimana guru akan mengajar, membimbing, melatih, membimbing serta memberikan nilai (Mukarromah & Andriana, 2022). Kurikulum ini menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Adanya media pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai (Ardhani et al., 2021).

Pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran adalah salah satu strategi yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang

disampaikan. Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta guru pun harus menyesuaikan dengan karakter dari siswa-siswanya dalam memilih media pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran adalah alat bantu guru yang digunakan untuk mengajar serta digunakan untuk sarana menyampaikan pesan dari sumber belajar. Dalam proses pembelajaran IPAS terkadang sulit untuk dicermati oleh siswa karena media pembelajaran yang digunakan terlalu membosankan. Oleh karena itu, guru biasanya menggunakan bermacam-macam media pembelajaran yang disesuaikan agar dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran sangatlah beragam, salah satunya adalah media visual (Mayasari et al., 2021). media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar yaitu media visual (Nurrahman et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika mengajar sering kali terjadi di sebagian sekolah, tetapi masih banyak guru yang seringkali

tidak menggunakan media, terlebih pada mata pelajaran IPAS. Permasalahan ini kerap kali menjadikan pembelajaran yang diajarkan oleh guru menjadi monoton dan membosankan. Akibat dari hal ini adalah siswa merasa ngantuk, bosan, bahkan tidak menjadikan suasana kelas yang aktif. Hal ini dapat menyebabkan penurunan hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat diukur dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Pada umumnya hasil belajar dapat dilihat dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Elsani et al., 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada aspek kognitif. Oleh sebab itu media pembelajaran, terlebih pada penelitian ini mengangkat tentang media visual menjadi salah satu hal penting dalam mata pelajaran IPAS, agar penggunaan media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Sulastri, 2022).

Materi yang diangkat dalam mata pelajaran IPAS dalam penelitian ini adalah siklus hidup hewan. Pada materi siklus hidup hewan, guru kesulitan menghadirkan proses siklus hidup yang dilalui oleh hewan dalam kehidupan nyata. Maka salah satu alternatif agar pembelajaran berlangsung secara efektif adalah dengan penggunaan media papan siklus hidup. Peneliti memilih media pembelajaran papan siklus hidup karena dengan media tersebut dapat membantu mewujudkan visualisasi yang dapat dilihat dan menyampaikan informasi yang tidak dapat dilihat secara langsung terkait siklus hidup hewan yang ada disekitar siswa. Karena dengan papan siklus hidup, siswa dapat melihat proses siklus hidup hewan tanpa harus melihat langsung objek aslinya.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengkaji secara mendalam tentang efektivitas penggunaan papan siklus hidup hewan terhadap hasil belajar peserta didik. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran papan siklus hidup hewan, siswa dapat lebih terlibat secara aktif dan dapat memahami materi yang diajarkan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sareng et al. (2023), penelitian eksperimen dilakukan untuk menguji teori-teori tertentu melalui kajian hubungan antara variabel. Desain penelitian menggunakan pre-eksperimental, yaitu *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran papan siklus hidup hewan terhadap hasil belajar siswa dengan cara membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada kelompok yang sama.

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD yang berjumlah 20 orang. Seluruh siswa dijadikan sebagai sampel penelitian (total sampling), mengingat jumlah populasi yang relatif kecil.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap utama. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait materi siklus hidup hewan sebelum penggunaan media pembelajaran. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media papan siklus hidup hewan sebagai media visual

utama. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami tahapan siklus hidup hewan secara konkret dan sistematis melalui visualisasi gambar dan urutan proses. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media papan siklus hidup hewan.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk soal objektif yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran IPAS kelas III. Instrumen yang digunakan telah disesuaikan dengan materi siklus hidup hewan dan bertujuan untuk mengukur aspek kognitif siswa. Skor hasil tes dianalisis untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, meliputi perhitungan nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), serta persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75,00. Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil

belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran papan siklus hidup hewan.

Melalui desain dan analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran papan siklus hidup hewan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDK Nita 1.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain *one shot case study*, yaitu satu kelompok yang diberikan perlakuan berupa pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan media papan siklus hidup hewan, kemudian dilakukan pengukuran hasil belajar. Untuk memberikan gambaran capaian hasil belajar siswa secara lebih lengkap, penelitian ini menyajikan data *pretest* dan *posttest* secara deskriptif.

##### **a. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa**

*Pretest* diberikan kepada siswa sebelum penerapan media pembelajaran papan siklus hidup hewan. Data *pretest* bertujuan untuk memberikan gambaran awal

kemampuan siswa pada materi siklus hidup hewan.

**Tabel 1 Distribusi Nilai *Pretest* Hasil Belajar IPAS**

Interval Nilai	Frekuensi	Kriteria
85-91	1	Baik Sekali
78-84	1	Baik
71-77	2	Cukup Baik
64-70	3	Cukup
57-63	7	Kurang
Jumlah	20	

Berdasarkan Tabel 1, hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan kurang sekali. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 62,75, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 75$ , sebanyak 4 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 16 siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

##### **b. Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa**

*Posttest* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media papan siklus hidup hewan. Data *posttest* digunakan untuk menggambarkan capaian hasil belajar siswa setelah perlakuan.

**Tabel 2. Distribusi Nilai *Posttest* Hasil Belajar IPAS**

Interval Nilai	Frekuensi	Kriteria
----------------	-----------	----------

85-91	6	Baik Sekali
78-84	6	Baik
71-77	4	Cukup Baik
64-70	2	Cukup
57-63	2	Kurang
50-56	0	Sangat kurang
Jumlah	20	

Berdasarkan Tabel 2, hasil *posttest* menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori baik dan baik sekali. Nilai rata-rata post-test siswa adalah 78,00, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Berdasarkan KKM  $\geq 75$ , sebanyak 16 siswa dinyatakan tuntas belajar, sedangkan 4 siswa belum mencapai ketuntasan.

#### c. Perbandingan Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Untuk memberikan gambaran perubahan capaian hasil belajar siswa secara deskriptif, perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Ringkasan Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test**

Aspek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	85	90
Nilai Terendah	50	60
Nilai Rata-Rata	62,75	78,00
Jumlah siswa Tuntas	4	16
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	16	4

Tabel 3 menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar

siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran papan siklus hidup hewan. Secara deskriptif, hasil belajar siswa setelah perlakuan berada pada kategori yang lebih baik dibandingkan kondisi awal.

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan media pembelajaran papan siklus hidup hewan, capaian hasil belajar IPAS siswa kelas III berada pada kategori cukup baik hingga baik sekali, dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,00. Sebagian besar siswa (80%) telah mencapai Kriteria KKM. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran visual mampu membantu siswa dalam memahami materi siklus hidup hewan secara lebih konkret. Temuan tersebut sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran bermakna dan berpusat pada siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS dirancang untuk membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara holistik dan kontekstual, sesuai dengan



karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Media papan siklus hidup hewan membantu mewujudkan prinsip tersebut dengan menyajikan materi secara visual dan terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam mengaitkan konsep yang dipelajari dengan lingkungan sekitarnya.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Ardhani et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas dan menarik perhatian siswa. Media visual, seperti papan siklus hidup hewan, memungkinkan siswa untuk melihat langsung tahapan proses yang sulit diamati dalam kehidupan nyata, sehingga memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, temuan penelitian ini juga selaras dengan teori media visual yang menyatakan bahwa visualisasi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa. Menurut Sulastri (2022), media visual dapat membantu siswa

mengorganisasikan informasi, menumbuhkan minat belajar, serta menciptakan hubungan antara materi pembelajaran dan dunia nyata. Dalam konteks penelitian ini, media papan siklus hidup hewan berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi siswa dalam memahami urutan siklus hidup hewan secara sistematis dan konkret.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elsani et al. (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran siklus hidup hewan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Meskipun jenis media yang digunakan berbeda, prinsip visualisasi yang diterapkan memiliki kesamaan, yaitu membantu siswa memahami materi abstrak melalui tampilan visual yang mudah dipahami. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa media visual berperan penting dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami dengan

mempertimbangkan desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain *one shot case study*, sehingga data yang diperoleh bersifat deskriptif dan tidak dimaksudkan untuk menarik kesimpulan kausal secara luas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai gambaran capaian hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran papan siklus hidup hewan pada kelas yang diteliti.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan siklus hidup hewan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan teori pembelajaran berbasis media visual. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran papan siklus hidup hewan pada pembelajaran IPAS siswa kelas III SDK Nita 1

memberikan gambaran capaian hasil belajar yang berada pada kategori cukup baik hingga baik sekali. Nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan sebagian besar siswa dinyatakan tuntas belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dapat membantu siswa memahami materi siklus hidup hewan secara lebih konkret dan terstruktur, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Media papan siklus hidup hewan juga selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Namun demikian, mengingat penelitian ini menggunakan desain *one shot case study*, hasil penelitian ini dipahami sebagai gambaran deskriptif capaian hasil belajar siswa pada kelas yang diteliti. Oleh karena itu, simpulan penelitian ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas, melainkan sebagai kontribusi empiris dalam memberikan alternatif penggunaan media

pembelajaran visual pada  
pembelajaran IPAS di SDK Nita 1.

IPAS Kelas V Sekolah Dasar.  
*Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 1730–1740.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10968>

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175.  
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Asmaul Husnah, O., Fitriani, A., Patricya, F., & Putri Handayani, T. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> ANALISIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Astuti, M., & Mutiara, J. (2024). *Pengertian Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. 2(1).
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN SIKLUS*. 57–63.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Lewar, Y. E. R., El Puang, D. M., & Lawotan, Y. E. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Melalui Lesson Study untuk Meningkatkan Hasil Belajar
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64.  
<https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.  
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.  
<https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>
- Nurrahman, N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 1–10.
- Rahman BP, A., Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Roja, M., El Puang, D. M., & Hero, H.

- (2025). Pengaruh Penerapan Model Contextual Teaching and Learning terhadap Minat Belajar Siswa. *Khazanah Pendidikan*, 19(1), 1–9.
- Sulastri, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Visual pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 812–822. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.162>
- Tokan, M. F., Timba, F. N. S., & El Puang, D. M. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 2548–6950.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zakarina, U., & Ramadya, A. D. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>