

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN  
IPAS MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)  
BERBANTUAN *FLIPCARD* DI KELAS IV SDN 15 ULU GADUT KOTA PADANG**

Amelia Reski Rulfani<sup>1</sup>, Hamimah<sup>2</sup>, Yeni Erita<sup>3</sup>, Dina Amsari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

[ameliareski0104@gmail.com](mailto:ameliareski0104@gmail.com)<sup>1</sup>, [hamimah@fip.unp.ac.id](mailto:hamimah@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>,  
[yenierita@fip.unp.ac.id](mailto:yenierita@fip.unp.ac.id)<sup>3</sup>, [dinaamsari218@gmail.com](mailto:dinaamsari218@gmail.com)<sup>4</sup>

**ABSTRACT**

*The findings reveal that students are still experiencing poor educational results. This issue arises from insufficient student engagements in educational activities, as the teaching process remains largely led by the instructor. This study aimed to describe the improvement of learning outcomes in the IPAS subject through the implementation of the cooperative learning model, specifically the Teams Games Tournament (TGT) type, in grade IV of SDN 15 Ulu Gadut, Padang City. This research employed Classroom Action Research (CAR) by combining qualitative and quantitative approaches, conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 25 students, consisting of 15 males and 10 females. Data were collected through observation techniques as well as test and non-test instruments to measure the effectiveness of the model. The evaluation results showed significant improvements in various aspects of learning. The quality of lesson module preparation increased from an average of 89.06% in the first cycle to 96.87% (very good) in the second cycle. Teacher activities in classroom management and student participation also improved consistently, from an average of 83.92% to 96.42% at the end of the second cycle. Learning outcomes covering attitudes, knowledge, and skills increased from an average score of 76.02 to 86.31 (good). These findings indicate that the use of the TGT model supported by flipcard media is highly effective in enhancing students' interest and active participation, as well as improving their academic learning outcomes.*

*Keywords: Learning Outcomes, IPAS, Cooperative, Teams Games Tournaments*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatar belakangi pada penemuan di lapangan yang menunjukkan jika capaian belajar peserta didik masih berada pada tingkat yang rendah, yang dipicu oleh dominasi guru. Kondisi itu disebabkan peserta didik cenderung pasif dan tidak semangat selama kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk memberi deskripsi tingkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS pada model kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) di kelas IV SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang. Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memadukan pendekatan kualitatif serta kuantitatif yang dijalankan pada dua siklus, di mana setiap fasenya mencakup rencana, pelaksana, pengamatan, hingga refleksi. Subjek pada penelitian ini 25 orang peserta didik yang terdiri dari 15 laki-*

laki dan 10 perempuan. Data dikumpulkan pada teknik observasi serta instrumen tes dan non-tes untuk mengukur efektivitas model. Hasil evaluasi menunjukkan perkembangan yang signifikan pada berbagai lini pembelajaran. Kualitas penyusunan modul ajar meningkat dari rata-rata 89,06% di siklus I menjadi 96,87% pada predikat SB di siklus II. Aktivitas guru dalam mengelola kelas serta aktivitas peserta didik juga mengalami kenaikan yang sejajar, yakni dari rata-rata 83,92% menjadi 96,42% pada akhir siklus kedua. Hasil penilaian yang mencakup dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menunjukkan kenaikan skor rata-rata dari 76,02 menjadi 86,31 pada predikat B. Temuan ini membuktikan jika penggunaan model TGT dengan bantuan media flipcard sangat efektif dalam memacu minat dan keaktifan siswa, sekaligus memberi tingkatan hasil belajar mereka secara akademis.

*Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, Kooperatif, Teams Games Tournaments*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan menentukan arah kemajuan bangsa. Penguatan pendidikan dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan akademik, namun juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Maka, penyesuaian antara praktik pendidikan di Indonesia dan negara-negara maju menjadi langkah strategis dalam memberi tingkatan mutu pendidikan dasar serta mencetak generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan masa depan (Ratnawati et al., 2024).

Kurikulum Nasional yang yaitu Kurikulum Merdeka disusun sebagai

bentuk dari keterbatasan yang terdapat pada kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini membawa pembaruan dalam cara pandang pembelajaran dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek utama yang berperan aktif pada proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi dari guru. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung tujuan itu yaitu pendekatan *deep learning* (Kharisma et al., 2025).

Pendekatan pembelajaran *deep learning* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar dipandang sebagai strategi yang sesuai untuk memberi tingkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh. Pada pembelajaran yang memberi penekanan pemahaman konsep secara mendalam, hubungannya pada materi pada hidup setiap-hari,

serta keterlibatan aktif peserta didik pada proses belajar, *deep learning* membantu peserta didik tidak hanya mengingat informasi, namun juga bisa menganalisis, menerapkan, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh (Mandasari et al., 2025).

Pembelajaran IPAS yang sesuai menuntut peran guru dalam menviptakan proses belajar yang aktif, bermakna, dan punya pusat di peserta didik pada penerapan metode pengajaran yang menarik serta mendorong keterlibatan interaktif (Tessalonika & Anindyta, 2025). Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar menurut Kemendikbud dalam Kurikulum Merdeka yaitu membantu peserta didik memberi pengembangan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan kehidupan sosial, serta mendorong mereka untuk aktif pada proses pembelajaran. Selain itu, siswa diarahkan agar bisa memahami diri dan lingkungannya, mempunyai kepedulian terhadap lingkungan, serta bisa menggunakan sumber daya secara bijak. Pembelajaran IPAS dalam kurikulum yang diterapkan saat ini diharapkan bisa mendorong peserta didik memahami materi secara lebih realistis pada kegiatan

belajar yang melibatkan kerja kelompok (Sapaemi et al., 2024).

Pada pembelajaran IPAS dengan muatan IPS di tingkatan sekolah dasar, sangat memerlukan pendekatan dan model yang tepat. IPS tidak hanya menyampaikan pengetahuan tentang masyarakat, budaya, dan sejarah, namun juga tujuannya membentuk kesadaran sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa (Royani et al., 2024). Pembelajaran IPS seharusnya bisa mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk memahami berbagai permasalahan sosial secara lebih mendalam, serta menyadari peran mereka dalam upaya menyelesaikan masalah itu. Meningkatnya kesadaran sosial akan membantu peserta didik memberi pengembangan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan rasa empati, dan melatih keterampilan untuk ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan persoalan sosial di lingkungan sekitar (Sofyan et al., 2025).

Permasalahan umum yang terjadi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih banyak didominasi dengan metode ceramah dan punya pusat di guru, hingga peran peserta didik pada proses

pembelajaran cenderung pasif dan keterlibatan mereka belum optimal. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, di tanggal 14, 15 dan 21 Januari 2026 di SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPAS terutama dalam muatan IPS yang dilaksanakan di kelas IV SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang yaitu: Pertama, tanggal 14 Januari 2026, peneliti melakukan wawancara dengan guru. Kedua tanggal 15 Januari 2026, peneliti menganalisis rencana pembelajaran modul guru. Ketiga, tanggal 21 Januari 2026, peneliti melakukan pengamatan aktivitas guru dan peserta didik. Pada aspek perencanaan yaitu modul ajar guru ditemukan beberapa permasalahan diantaranya: Komponen modul ajar yang disusun oleh guru ada beberapa yang tidak dicantumkan di dalamnya sesuai dengan komponen pendekatan pembelajaran mendalam yaitu tidak terdapat mitra pembelajaran dan lingkungan pembelajaran; Pada modul ajar guru itu tujuan pembelajaran hanya ada satu TP; Modul ajar itu belum dikembangkan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif; Pada

bagian pengalaman belajar pada kegiatan inti masih didominasi oleh penjelasan guru; Modul ajar yang dibuat tidak dicantumkannya bagian lampiran seperti LKPD, bahan ajar, maupun evaluasi.

Permasalahan yang terjadi di kelas pada pembelajaran IPAS muatan IPS dari penjelasan diatas bisa disimpulkan yaitu peserta didik cenderung kurang aktif, minat belajar rendah, dan hasil belajar belum maksimal. Hal ini terjadi karena pembelajaran masih didominasi oleh guru, metode yang ada yaitu konvensional yang membuat peserta didik tidak banyak dilibatkan secara langsung pada kegiatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dipilih pada solusi karena bisa meniviptakan keadaan belajar yang lebih menarik dan memberi kesenangan pada kerja kelompok, permainan, dan turnamen. Komponen utama dalam *Teams Games Tournaments* (TGT) seperti pembentukan kelompok, penyampaian materi, kegiatan permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan bisa memberi tingkatan keaktifan, kerja sama, serta motivasi belajar siswa.

Permasalahan-permasalahan itu tentu berdampak pada rendah hasil belajar peserta didik, yang diberi penyebab pada kurangnya pemahaman mereka pada materi pembelajaran. Rendah hasil belajar peserta didik di mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 15 Ulu Gadut bisa dilihat dari data yang disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 1. Nilai Peserta Didik Kelas IV Semester II Pembelajaran IPAS (IPS) di SDN 15 Ulu Gadut Tahun Ajaran 2025/2026**

No.	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak
1.	AJG	80	85	✓	
2.	ARS	80	80	✓	
3.	AF	80	75		✓
4.	AR	80	70		✓
5.	AFD P	80	65		✓
6.	AAS	80	60		✓
7.	ALP	80	80	✓	
8.	APE	80	55		✓
9.	AA	80	65		✓
10.	FAR	80	60		✓
11.	FRP	80	80	✓	
12.	FM	80	55		✓
13.	GAK	80	80	✓	
14.	HLR	80	85	✓	

15	MI	80	60		✓
16	MZ N	80	60		✓
17	MA AP	80	70		✓
18	MA	80	75		✓
19	MA RP	80	65		✓
20	NK	80	65		✓
21	RH	80	85	✓	
22	RCK	80	70		✓
23	ASG	80	65		✓
24	GA	80	50		✓
25	VL	80	80	✓	
Jumlah			174 0	8	17
Rata-rata			69, 64		
Persentase				32%	68 %

Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang digolongkan rendah, yang terlihat dari sebahagian besar peserta didik belum mencapai KKTP 80. Dari 25 peserta didik, hanya 8 orang (32%) yang tuntas, sedangkan 17 orang (68%) belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan pada proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif, terlibat, dan bisa

memahami materi secara lebih mendalam. Maka dari itu, diperlukan model pembelajaran yang bisa mendorong keaktifan, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam keadaan belajar yang memberi kesenangan.

Salah satu alternatif yang dipilih yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *flipcard*. Model ini memberi penekanan kerja sama kelompok, diskusi, serta turnamen akademik yang bisa memberi tingkatan motivasi dan partisipasi peserta didik. Dengan dukungan media *flipcard* sebagai penyajian materi yang lebih interaktif, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penelitian ini tujuannya untuk memberi deakripsi rrencana, pelaksana, dan tingkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS pada penerapan model TGT berbantuan *flipcard* di kelas IV SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tujuannya untuk memberi tingkatan hasil belajar peserta didik pada

pembelajaran IPAS pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *flipcard*. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang pada tahun ajaran berjalan pada subjek penelitian sekitar 25 peserta didik. PTK ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, yang berperan sebagai pelaksana tindakan dan pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dijalankan pada serangkaian siklus yang masing-masing mencakup empat fase utama: rrencana, pelaksana tindakan, pengamatan, serta refleksi. Di dalam tahap rrencana, disusun berbagai perangkat pendukung seperti modul ajar, media *flipcard*, serta instrumen penelitian lainnya. Fase pelaksana diwujudkan pada penerapan model TGT dalam proses belajar mengajar, yang kemudian dipantau pada tahap observasi untuk merekam dinamika aktivitas guru dan peserta didik. Seluruh hasil tindakan kemudian dievaluasi pada tahap refleksi guna merumuskan perbaikan strategis di siklus berikutnya demi memacu tingkatan hasil belajar.

Metodologi pengumpulan data dilakukan secara komprehensif pada teknik observasi, pelaksana tes, dan studi dokumentasi. Instrumen penelitian yang ada yaitu lembaran pengamatan aktivitas kelas serta soal-soal tes yang dirancang untuk mengukur capaian akademis. Data yang terkumpul diolah menggunakan kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif difungsikan untuk memberi deakripsi jalannya proses pembelajaran secara naratif, sementara analisis kuantitatif dipakai sebagai menghitung rata-rata skor serta persentase ketuntasan belajar.

Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan yang spesifik, di mana hasil belajar dianggap meningkat apabila sekurang-kurangnya 80% dari total peserta didik berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan. Pencapaian ini selaras dengan upaya membangun kredibilitas informasi serta meminimalkan ambiguitas dalam instruksi belajar, yang mana sangat bergantung pada kejelasan penyampaian materi oleh pendidik. Dengan manajemen krisis dan kendala yang tepat dalam proses

refleksi, strategi ini diharapkan mampu membuat lingkungan belajar yang transparan dan akuntabel bagi seluruh peserta didik.

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

Implementasi penelitian tindakan kelas ini terbagi ke pada dua tahapan siklus yang bertujuan utama untuk mengakselerasi pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS pada integrasi model *Teams Games Tournaments* (TGT) dan media *flipcard*. Secara prosedural, setiap siklus dijalankan pada rangkaian fase yang yaitu rrencana, pelaksana tindakan, observasi lapangan, serta refleksi kritis atas hasil yang dicapai. Temuan dari rangkaian kegiatan ini mengonfirmasi ada tren positif, baik dari sisi dinamika proses pembelajaran yang menjadi lebih interaktif maupun tingkatan capaian hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Fenomena perkembangan ini dipicu oleh struktur model TGT yang mencakup tahapan penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, hingga pemberian penghargaan, yang secara efektif merangsang keterlibatan aktif peserta

didik. Meskipun pada awalnya terdapat tantangan teknis seperti pengelolaan waktu dan kebiasaan kolaborasi yang tidak terbangun, hasil refleksi menunjukkan jika perbaikan pada kejelasan instruksi dan optimalisasi media interaktif mampu mengatasi hambatan itu. Secara keseluruhan, integrasi strategi ini membuktikan jika pencapaian indikator keberhasilan dapat terpenuhi pada pengelolaan kelas yang transparan dan responsif terhadap kebutuhan psikologis serta motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

#### **SIKLUS I**

Pelaksana siklus I pada penelitian ini sudah mengadopsi langkah-langkah prosedural model TGT secara sistematis, yang dimulai dari penyajian materi di depan kelas, pembentukan kerja kelompok, pelaksana permainan edukatif, penyelenggaraan turnamen, hingga pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaian tim. Hasil observasi menunjukkan jika kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran secara umum sudah berada pada kategori baik, namun terdapat catatan evaluatif terkait efisiensi alokasi waktu yang tidak sepenuhnya tepat serta peran

guru yang masih perlu ditingkatkan dalam memfasilitasi jalannya diskusi kelompok agar lebih terarah.

Sejalan dengan dinamika itu, aktivitas belajar peserta didik mulai menampakkan tren positif meskipun belum merata di seluruh kelas. Kendala utama yang ditemukan adalah ada sebahagian peserta didik yang masih cenderung pasif dan belum terbiasa dengan budaya kolaborasi dalam kelompok kecil. Fenomena ini sejalan dengan karakteristik dasar komunikasi digital yang sering kali memerlukan pembiasaan agar interaksi tidak terasa kaku atau asinkron. Evaluasi pada tahap ini menekankan pentingnya transparansi dalam instruksi dan keterbukaan guru untuk meminimalisir jarak sosial serta keraguan peserta didik dalam berpartisipasi aktif. Kondisi psikologis peserta didik yang sedang beradaptasi dengan nilai dan norma baru dalam kelompok ini memerlukan pendekatan yang lebih personal dan empatik guna memastikan transisi ke siklus berikutnya berjalan lebih efektif.

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Penilaian Modul Ajar Siklus I Pertemuan I**

No.	Aspek yang Diamati	Kualifikasi	Bobot
1.	Informasi Umum	Sangat Baik	4
2.	Identifikasi Peserta Didik	Baik	3
3.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	Baik	3
4.	Materi Pembelajaran	Baik	3
5.	Metode dan Model/Teknik Pembelajaran	Sangat Baik	4
6.	Kegiatan Pembelajaran	Baik	3
7.	Media dan Sumber Belajar	Sangat Baik	4
8.	Penilaian	Sangat Baik	4
Jumlah skor yang diperoleh			28
Persentase			87,5%
Predikat			B

Hasil belajar peserta didik di siklus I memang sudah menunjukkan perkembangan yang positif jika dibandingkan dengan data awal, meskipun capaian itu belum sepenuhnya memenuhi standar indikator keberhasilan yang sudah direncanakan sebelumnya. Fenomena ini terdeteksi dari masih ada sejumlah peserta didik yang tidak mampu melampaui ambang batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil refleksi terhadap jalannya siklus pertama, beberapa langkah strategis dirumuskan sebagai upaya penyempurnaan di siklus berikutnya. Fokus perbaikan mencakup penguatan aspek komunikatif pada instruksi yang lebih jelas agar peserta didik tidak mengalami kebingungan saat menjalankan tugas kelompok.

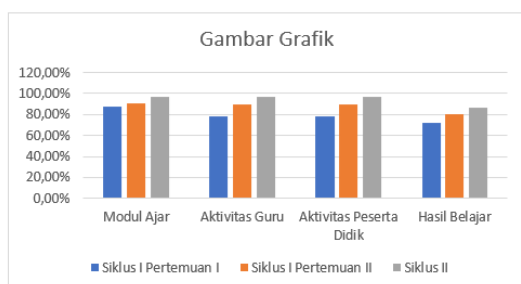
Selain itu, manajemen pengelolaan kelompok akan ditata ulang demi membuat kolaborasi yang lebih merata, dibarengi dengan optimalisasi penggunaan media *flipcard* pada penambahan elemen visual yang lebih menarik serta metode penyampaian yang lebih interaktif guna memantik motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan.

## **SIKLUS II**

Di siklus II, perbaikan yang sudah direncanakan pada tahap refleksi siklus I mulai diterapkan. Guru lebih terarah dalam menyampaikan materi, mengelola waktu dengan lebih efektif, serta memberi bimbingan yang lebih bagus ke peserta didik selama kegiatan kelompok. Penggunaan media *flipcard* juga semakin optimal hingga bisa menarik perhatian peserta didik dan memberi tingkatan keterlibatan mereka pada pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan jika aktivitas guru dan peserta didik mengalami tingkatan yang signifikan. Peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok. Selain itu, keadaan pembelajaran menjadi lebih memberi

kesenangan pada kegiatan permainan dan turnamen yang dilakukan.



**Gambar 1. Grafik Hasil Penelitian**

Hasil belajar peserta didik di siklus II mengalami tingkatan yang signifikan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sebahagian besar peserta didik sudah mencapai nilai di atas KKTP, hingga bisa disimpulkan jika penerapan model TGT berbantuan *flipcard* efektif dalam memberi tingkatan hasil belajar peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan paparan hasil penelitian tindakan kelas itu, bisa disimpulkan jika penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang diberi kombinasi pada media *flipcard* sudah memberi dampak positif yang nyata bagi peserta didik kelas IV SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang. Keberhasilan ini teridentifikasi pada dua aspek utama yang saling berkaitan dalam proses pendidikan.

Pertama, terdapat transformasi signifikan dalam dimensi perilaku dan interaksi sosial peserta didik. Pada implementasi TGT, suasana belajar menjadi lebih dinamis yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berani dalam mengutarakan pemikiran mereka. Selain itu, model ini terbukti efektif dalam mengasah keterampilan interpersonal, terutama dalam kemampuan bekerja sama di dalam tim untuk mencapai tujuan bersama.

Kedua, secara akademis, terjadi tingkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS yang konsisten di setiap siklusnya. Pencapaian ini tidak hanya menunjukkan efektivitas media *flipcard* dalam membantu pemahaman konsep, tetapi juga membuktikan jika seluruh indikator keberhasilan yang sudah dirancang sebelumnya dapat terpenuhi dengan maksimal. Hal ini menegaskan jika inovasi metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi sehat sangat relevan untuk memberi tingkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media yang menarik

seperti *flipcard* sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan memberi kesenangan. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan bisa memberi pengembangan penelitian ini dengan variasi media atau pada materi dan jenjang yang berbeda guna mendapatkan hasil yang lebih optimal. Selain itu, penelitian lanjutan juga bisa mengkaji lebih pada pengaruh model TGT terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar dan keterampilan sosial peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kharisma, N., Septiani, D. E., Suryaningsih, F., Mahdum, & Erlisnawati. (2025). "Transformasi Pembelajaran Bermakna pada Deep Learning: Kajian Literatur dalam Kerangka Kurikulum Merdeka" . *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(3), 1895–1905.
- Mandasari, N., Putri, A., & Hapsari, A. (2025). "Pendekatan Pembelajaran Deep Learning sebagai Upaya Tingkatan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar" . *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(2), 218–225.
- Ratnawati, D., Kusumaningrum, K., & Muhtarom, T. (2024). "Analisis Perbandingan Komparasi Pendidikan Negara Maju untuk Kemajuan Pendidikan Sekolah Dasar di Indonesia". *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 110–118. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3048>
- Royani, R., Ahda, S., & Silalahi, S. (2024). "Model Pembelajaran Deep Learning untuk Memberi tingkatan Pemahaman IPS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Global Garuda Nusantara". *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah*, 3(2), 77–88. <https://doi.org/10.69548/jjigm.v3i2.27>
- Sapaemi, A., Limas, N., & Siti, P. (2024). "Perkembangan dan Perubahan Pembelajaran "Ips" Menjadi Pembelajaran "IPAS" pada Era Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar" *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(1), 678–683.
- Sofyan, S., Kurniawan, M. B., Octarina, H., Sahusilawane, N. A., Safira, A., Sulastri, T., & Yusnaldi, E. (2025). "Kesadaran Sosial Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar" *Jurnal Research*

*and Education Studies*, 5(1),  
258–268.

Tessalonika, J. M., & Anindyta, P.  
(2025). “Peran Guru Pada  
pembelajaran Ipas Di Kelas Iv  
Sdn Tanah Sereal 03 Pagi” .  
*Psiko Edukasi*, 23(1), 15–30.  
[https://doi.org/10.25170/psikoedu  
kasi.v23i1.7053](https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v23i1.7053)