

**PENGARUH MEDIA QUIZ GAMESHOW LITERASI TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 55 PRABUMULIH**

Cika As-Salam¹, Kiki Aryaningrum², Sunedi³

Universitas PGRI Palembang

¹chikaassalam@gmail.com, ²kikiaryaningrum86@gmail.com,

³sunedi.sudarman@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve children's learning outcomes in science learning on the material of Indonesian cultural wealth with quiz gameshow media and cultural literacy during the implementation of learning. This research was conducted at SD Negeri 55 Prabumulih in class IV. The research method used was quantitative with the type of experimental research, quasi-experimental design form of non-equivalent control group design, pre-test and post-test. This study used a total sampling technique, meaning that the sampling technique was the same as the population, which was 35 students from class IV.A who were given treatment using quiz gameshow media cultural literacy got an average posttest score of 83.53 and IV.B. who were given treatment using cultural literacy got an average posttest score of 64.44. Data analysis techniques in this study, namely normality test, homogeneity test, and hypothesis test. From the results of the hypothesis test calculation using the dependent sample t-test, the value and t count value were $4.897 > t$ table of 1.692, which means that based on the hypothesis test H_0 was rejected and H_a was accepted. This means that there is an influence of the Literacy Quiz Gameshow Media on the Science Learning Outcomes of Grade IV Students of SD Negeri 55 Prabumulih

Keywords: Media, Quiz Gameshow, Literacy, IPAS

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar anak pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia dengan media *quiz gameshow* dan literasi budaya pada saat pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 55 Prabumulih pada kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, eksperimen semu bentuk desain *non-equivalent control group design*, *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini menggunakan teknik total sampling, artinya di mana teknik pengambilan sampel sama dengan populasi, yaitu berjumlah 35 siswa dari kelas IV.A yang di berikan perlakuan dengan menggunakan media *quiz gameshow* literasi budaya mendapat nilai rata-rata *posttest* 83,53 dan IV.B. yang diberikan perlakuan dengan menggunakan literasi budaya nilai rata-rata *posttest* 64,44. Teknik analisis data dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Dari hasil perhitungan uji hipotesis

menggunakan dependent sample t-test diperoleh nilai t dan nilai t hitung sebesar $4,897 > t$ tabel sebesar 1,692 yang artinya berdasarkan pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh Media *Quiz Gameshow* Literasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 55 Prabumulih

Kata Kunci: Media, *Quiz Gameshow*, Literasi, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, semua bidang kehidupan yang kita jalani harus dilandasi oleh pendidikan (Nasith, 2021). Di Indonesia pendidikan terus menerus memberikan inovasi baru seperti saat ini terus berkembang kurikulum-kurikulum baru agar pendidikan di Indonesia dapat lebih maju lagi, seperti di sekolah dasar saat ini menggunakan kurikulum merdeka di mana pembelajaran mengembangkan *soft skills* dan karakter, terfokus pada materi esensial serta fleksibel. Pendidikan sekolah dasar adalah wadah di mana anak-anak belajar untuk bekal mereka mengetahui dan membangun keahlian menuju kedewasaan, melalui sekolah dasar anak-anak belajar berinteraksi dan menjalin hubungan yang lebih luas dengan orang-orang baru dikenalnya. Di sekolah dasar juga sangat penting dan strategis dalam bidang

pembangunan nasional karena merupakan salah satu penentu kemajuan bagi suatu bangsa, sebab siswa saat memulai pendidikan sekolah dasar benar-benar baru diajarkan tentang membaca, menghitung bahkan mempelajari suatu pelajaran (Lessy et al., 2022).

Mata pelajaran di sekolah dasar khususnya pada kurikulum merdeka sangat beragam salah satunya pelajaran IPAS. Berbeda dengan tahun yang sebelumnya yaitu antara IPA dan IPS dipisahkan tidak dicampurkan, dengan cara semester 1 IPA dan semester 2 IPS (Nuryani, Maula, & Nurmeta, 2023). Hadirnya kurikulum merdeka menjadikan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan zaman (Arni, Sunedi, & Robert., 2024). Penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka Belajar juga mendapat dukungan dari berbagai kalangan, termasuk para ahli pendidikan dan masyarakat, mereka

melihat bahwa pendekatan holistik dan interdisipliner dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi perkembangan siswa secara keseluruhan (Zakarina, et al., 2024). Pembelajaran IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar dari setiap peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial (Rahayu, et al., 2022). Karena beragamnya pembelajaran terkadang siswa kesulitan dan tidak mengerti dengan pembelajaran di sekolah, terkhususnya pelajaran IPS karna belajar tentang sejarah, sosiologi dan ekonomi di mana guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cenderung merasa bosan.

Salah satu permasalahan pembelajaran IPAS adalah minimnya media sarana dan prasarana pembelajaran. Media (jamak)/medium (tunggal) secara umum adalah saluran komunikasi, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima pesan. Tujuan penggunaan media secara umum adalah untuk memfasilitasi komunikasi (Aryaningrum et al., 2022). Media pembelajaran dapat berupa benda mati seperti buku,

slide presentasi, video, audio, maupun media interaktif seperti simulasi, permainan (gim), dan realitas maya (*virtual reality*). Kusuma, et al., (2023, hal. 7). Menurut (Ummah, 2024) Faktor penghambat guru di dalam penggunaan media pembelajaran yakni kurangnya sarana dan prasarana sekolah, dan kurangnya kemampuan serta kreativitas guru memakai media pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran IPAS memang belum terealisasi dengan maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 55 Prabumulih pada pelajaran IPAS materi IPS khususnya di kelas IV, ditemukan hasil belajar siswa belum mengalami peningkatan atau masih standar pada pembelajaran IPAS materi IPS Hal ini dapat menyebabkan nilai yang diperoleh belum mencapai KKM. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pun masih terbatas sehingga pembelajaran dapat disajikan dengan lebih menarik agar siswa lebih antusias.

Mengatasi masalah itu diperlukan inovasi pada pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pembelajaran IPAS agar bisa tercapai

dengan maksimal. Menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis media pembelajaran digital dan literasi agar komunikasi, aktif, kreatif juga menyenangkan salah satunya dengan menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran *quiz gameshow* literasi sebagai media pembelajaran. Menurut (Chamdani & Lestari, 2024) media evaluasi pembelajaran *quiz gameshow wordwall* yang telah memenuhi syarat dan dipandang layak digunakan dalam alat evaluasi pembelajaran dengan kriteria sangat layak. Penggunaan media pembelajaran digital menggunakan *quiz gameshow* sehingga pembelajaran menarik untuk peserta didik, dengan menggabungkan literasi budaya saat proses pembelajaran sebab mengambil mata pelajaran IPAS pada kelas IV tema 6 materi “Indonesia kaya budaya” di mana pada materi tersebut banyak membahas kekayaan, keberagaman, keunikan, kebiasaan budaya di Indonesia itulah sebabnya menambahkan literasi budaya agar pembahasan materi tersebut dapat di baca peserta didik dengan literasi budaya juga dapat menambah kemampuan untuk memahami dan bersikap terhadap kebudayaan di

Indonesia. Pendidikan adalah kegiatan membudayakan manusia/membuat orang berbudaya, budaya adalah segala hasil pikiran, kemauan, perasaan, dan karya manusia secara individu/kelompok untuk meningkatkan kehidupan manusia (Neosaka & Amialia, 2017, hal. 9). Itulah alasan peneliti memilih serta menggabungkan media pembelajaran *quiz gameshow* dengan literasi budaya.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono, (2021, hal. 127) metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan desain *Quasi Experimental*, rancangan yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*, rancangan desain ini sama dengan *pretest-posttest control group* hanya pada desain ini kelompok atau kelas

eksperimen tidak dipilih secara random.

Menurut Sugiyono, (2021, hal. 145) populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah eferensi/generalisasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *Nonprobability sampling* dengan teknik *sensus/sampling total*. Berikut populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini:

Berikut ini rancangan perlakuan yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu Tahap pemberian tes awal (*Pretest*), Tahapan pemberian perlakuan (*Treatment*), dan Tes akhir (*Posttest*). beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes bentuk soal uraian dengan 5 soal dan dokumentasi berupa foto proses pembelajaran, vidio proses pembelajaran, serta dokumen soal yang berupa tes soal, dan daftar hadir serta daftar nilai siswa selama penelitian. teknik validasi instrumen dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas isi (*content validity*), uji validitas konstruk (*construct validity*) dengan teknik korelasi yang digunakan adalah person (*product moment*), uji reliabilitas menggunakan

metode atau teknik *alpha* (*cronbach's alpha*), dan daya pembeda.

Berdasarkan data hasil uji validitas di atas, terdapat 5 soal *pretest* dan *Posttes* yang valid. Menurut Kesumawati & Aridanu, (2024, hal. 33) Reliabilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan bantuan program komputer IBM SPSS *statistics v.26 for windows* diperoleh nilai koefisien reliabilitas $0,671 > 0,60$ yang berarti soal tes tersebut reliabel dan layak digunakan untuk pengambilan data hasil belajar IPAS. Menurut Sundayana, (2020, hal. 76) Daya pembeda (DP) soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk membuktikan hipotesis penelitian yaitu Uji normalitas data digunakan

untuk mengukur sebaran data pada variabel atau kelompok data menggunakan Uji *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan software SPSS 26, uji homogenitas yang dilakukan untuk menentukan apakah sampel berasal dari varians yang sama atau hampir sama (Kesumawati & Aridanu, 2024, hal. 80) menggunakan uji *levane* dengan berbantuan aplikasi SPSS 26, dan uji hipotesis

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti memberikan soal *posttest* yang nantinya akan digunakan untuk menilai hasil belajar IPAS siswa. Berikut hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 1. Hasil *Posttest* Pada Kelas Eksperimen

Responden	Nilai <i>Posttest</i>
1	65
2	80
3	85
4	60
5	95
6	90
7	85
8	90
9	75
10	80
11	90
12	95
13	100
14	90
15	80
16	85

Responden	Nilai <i>Posttest</i>
17	75
Jumlah	1,420
Rata-rata	83,53

Tabel 2. Hasil *Posttest* Pada Kelas Kontrol

Responden	Nilai <i>Posttest</i>
1	50
2	45
3	65
4	70
5	80
6	90
7	85
8	55
9	50
10	65
11	65
12	60
13	50
14	70
15	70
16	60
17	60
18	70
Jumlah	1,160
Rata-rata	64,44

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk melihat apakah data yang di dapatkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidaknya. Nilai signifikan $> (\alpha=0,05)$ maka data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data secara ringkas dapat dilihat padat tabel berikut ini :

Nilai signifikan pada kelas eksperimen yaitu 0,190 dan 0,200, hal ini menunjukkan data *pretest* di kelas eksperimen maupun kelas kontrol

terdistribusi normal. Nilai signifikan uji *kolmogorov-smirnov* hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu 0,200 sedangkan kelas kontrol tetap, yaitu 0,200. Hal ini menunjukkan data *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdistribusi normal karena nilai signifikansi data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05.

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Berikut hasil uji homogenitas yang sudah dilakukan:

Nilai signifikansi hasil belajar siswa sebesar $0,675 > 0,05$. Berdasarkan kriteria uji homogenitas maka data hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan eksperimen memiliki variansi yang sama atau homogen. Setelah hasil *posttest* berdistribusi normal dan variansi homogen, selanjutnya langkah terakhir dilakukannya uji hipotesis untuk mendapatkan kesimpulan. Dengan menggunakan uji *independent samples t-test* berbantuan program SPSS. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil *Independent Samples T-Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Equal variances assumed	,305	,585	4,897	33	,000	-19,085	3,898	-27,014	-11,155
Equal variances not assumed			32,697	4,919	,000	-19,085	3,880	-26,981	-11,189

Nilai signifikansi 2-tailed pada *equal variances assumed* ialah 0,000 hasil uji hipotesisnya yaitu dengan perolehan nilai sign. (2-tailed) adalah 0,000, dan $< 0,05$ dan $t_{hit} = 4,897 > t_{tabel} 1,692$. yang mana nilai signifikansi ini $< 0,05$ maka H_{0} ditolak dan H_{2} diterima. Sehingga hasil uji hipotesisnya ialah ada pengaruh media *quiz gameshow* literasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 55 Prabumulih.

Pada saat pelaksanaan *Pretest* diberikan pada kedua kelas yaitu kelas IVa (eksperimen) dan kelas IVb (kontrol). *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Dan rata-rata nilai yang didapat pada *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 54,72 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 48,88. Selanjutnya diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *quiz gameshow* literasi budaya

sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *quiz gameshow* hanya literasi budaya. Setelah itu kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan *posttest*. Nilai rata-rata yang didapat dari nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 83,53, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 64,44. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Adanya pengaruh signifikansi Penggunaan media *quiz gameshow* literasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 55 Prabumulih, dilihat berdasarkan Uji *Kolmogorov-Smirnov* yang diperoleh nilai sign pada kelas eksperimen yaitu *pretest* 0,190 dan *posttest* 0,200. Sedangkan nilai sign pada kelas kontrol yaitu *pretest* 0,200 dan *posttest* 0,200. Dari hal tersebut disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selain itu adapun hasil Uji Homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan nilai pada *based on mean*, yaitu ,675 dengan nilai sign $> 0,05$. Dari hal tersebut bahwa data yang digunakan memiliki varians yang sama atau homogen. Selain itu juga adapun hasil uji hipotesisnya yaitu dengan perolehan nilai sign. (2- tailed) adalah

0,000, dan $< 0,05$ dan $t_{hit} = 4,897 > t_{tabel} 1,692$. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan media *quiz gameshow* literasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 55 Prabumulih.

Pembelajaran dengan menggunakan media *quiz gameshow* literasi adalah pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih baik bagi siswa. adapun beberapa tahapan yaitu sebagai berikut. Pada tahap yang pertama guru bertanya jawab mengenai apakah mereka pernah melihat berbagai macam keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Hal ini dilakukan agar siswa dapat memberikan respond terhadap apa yang di tanyakan. Setelah itu siswa akan memberikan respond terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Pada tahap kedua peneliti bernyanyi lagu nasional dan daerah serta menjelaskan materi yang akan dipelajari, setelah itu peneliti menunjukkan media *quiz gameshow* literasi budaya, ketiga guru

memberikan LKPD yang akan di jawab oleh siswa, keempat guru melakukan tanya jawab terhadap materi yang ditunjukkan bertujuan agar siswa dapat mengetahui lebih jelas tentang materi kekayaan budaya Indonesia. Pada tahap ke lima guru mengajak siswa berdiskusi bersama siswa tentang keberagaman dan kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Pada tahap ke enam atau terakhir guru bersama siswa menyimpulkan bersama-sama materi pembelajaran yang sudah dipelajari.

Selain itu adapun pendapat dari achmad maulana chamdani dan andika setyo budi lestari (2024) media evaluasi pembelajaran gameshow quiz wordwall yang telah memenuhi syarat dan dipandang layak digunakan dalam alat evaluasi pembelajaran dengan kriteria sangat layak. Selain itu juga ada pendapat lain dari melati khosi lestari, arina restian dan arif suprana (2023) Hasil penelitian menunjuk kan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan evaluasi Wordwall Gameshow pada mata pelajaran matematika Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas menunjukkan bahwa media *quiz gameshow* literasi budaya berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada siswa. Dalam hal ini guru dapat menerapkan media pembelajaran *quiz gameshow* literasi budaya dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat lebih aktif secara langsung dan pembelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga dapat memberikan dampak yang positif pada hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan pembelajaran *quiz gameshow* literasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 55 Prabumulih. Hasil uji hipotesis data menunjukkan bahwa hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 0,000 < t_{tabel} = 1.692$ yang artinya bahwa: "terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh media *quiz gameshow* literasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 55 Prabumulih". Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media *quiz gameshow* literasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa

dengan suasana lingkungan belajar aktif dan pembelajaran lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menggunakan media *quiz gameshow* mendorong semua siswa ikut terlibat bukan hanya mendengarkan hal tersebut dapat membuat suasana lebih hidup dan menyenangkan. Oleh karena itu, Siswa merasa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya membantu otak untuk lebih fokus dan siap dalam menyerap materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Y., Sunedi, & Robert, B. L. (2024). Pelatihan Penguatan Profil Pancasila Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi dan Karakter Siswa SD Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 19–27. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesst/article/view/1917>
- Aryaningrum, K., Arief, K., Ali, F., Aldora, P., Henni, R., Susanti, F. S., Dyah, A., & Umi, K. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar [Training on Learning Media Innovation Based on Augmented Reality (Ar) Through the Assemblr Application for Study Pr. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.19166/jspc.v6i1.4957>
- Chamdani, A. M., & Lestari, A. S. (2024). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Gameshow Quiz Wordwall pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3282-3288 vol 8(1).
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (t.thn.). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan (KDT).
- Kusuma, J., Supardi, Akbar, R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi media pembelajaran (teori penerapan media pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0)*. jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lessy, Z., Widiawati, A., Himawan, D. A., Alfiyaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi Moderasi Beragama Di Lingkungan Sekolah Dasar. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 137-148. Vol 3(02).
- Nasith, A. (2021). membumikan paradigma sosial-humanis dalam pendidikan agama islam . *jurnal pendidikan islam* ,10, Vol (02).
- Neosaka, A., & Amialia, G. (2017). *Landasan pendidikan dasar pengenalan diri sendiri menuju perubahan hidup*. depok: kencana

- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 599-603. Vol 4(2).
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6313-6319. Vol 6(4)
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ummah, K. K. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. *didaktika : jurnal kependidikan*, 1573-1582. Vol 13(2).
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka dalam upaya penguatan literasi sains dan sosial di sekolah dasar. *damhil education journal* , 50-54. Vol 4(1).