

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
IPAS MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT DI KELAS IV
SDN 15 LUBUK ALUNG KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

Nadhira Alfi¹, Arwin²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

¹nadhiraalfi11@gmail.com

ABSTRACT

The research was motivated by the suboptimal learning outcomes of students in IPAS lessons. The purpose of this study was to describe the improvement in student learning outcomes in IPAS lessons through the application of the Team Game Tournament model at SDN 15 Lubuk Alung, Padang Pariaman Regency. This study is a classroom action research (CAR) using a qualitative and quantitative approach. It was conducted in two cycles: Cycle I consisted of 2 sessions, and Cycle II consisted of 1 session. Research data were obtained through assessment of teaching modules, observation of teaching implementation, and student learning outcomes using test and non-test techniques. The research subjects were teachers and fourth-grade students, totaling 28 individuals, comprising 14 males and 14 females. The research findings indicated improvements in: a) teaching modules in Cycle I with an average percentage of 87.49% rated as good (B) and improved in Cycle II to 96.42% rated as very good (SB), b) the implementation of learning in the teacher aspect in cycle I with an average of 84.37% with a good (B) qualification, increasing in cycle II to 96.87% with a very good (SB) qualification, In terms of student learning, Cycle I achieved an average percentage of 84.37% with a good (B) rating, which improved in Cycle II to an average percentage of 96.87% with an excellent (SB) rating, c) The learning outcomes of students in Cycle I averaged 78.4 with a satisfactory (C) rating and improved in Cycle II to 92.74 with an excellent (SB) rating. Based on these findings, it can be concluded that the use of the Team Game Tournament model can improve IPAS learning outcomes among students.

Keywords: Team Game Tournament Model, Learning Outcomes, IPAS Learning

ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi oleh kurang optimalnya hasil belajar peserta didik dipembelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model Team Game Tournament di SDN 15 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Data penelitian

didapatkan melalui penilaian modul ajar, pengamatan pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan teknik tes dan non tes. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV dengan jumlah 28 orang, terdiri 14 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada: a) modul ajar siklus I dengan rata-rata persentase 87,49% dengan kualifikasi baik (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan kualifikasi sangat baik (SB), b) Pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru siklus I dengan rata-rata 84,37% dengan kualifikasi baik (B) meningkat pada siklus II menjadi 96,87% dengan kualifikasi sangat baik (SB), pada aspek peserta didik siklus I memperoleh rata-rata persentase 84,37% dengan kualifikasi baik (B) dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata persentase 96,87% dengan kualifikasi sangat baik (SB), c) Hasil belajar peserta didik siklus I dengan rata-rata 78,4 dengan kualifikasi cukup (C) dan meningkat pada siklus II menjadi 92,74 dengan kualifikasi sangat baik (SB). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik.

Kata Kunci: Model *Team game Tournament*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum ini tidak hanya mencakup tujuan yang ingin dicapai, yang memberikan arah jelas bagi pendidikan, tetapi juga mencerminkan interpretasi keterampilan belajar yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik dalam menempuh pendidikan oleh para pengembang kurikulum serta pembuat kebijakan pendidikan. Hal tersebut mencakup tujuan pembelajaran, materi, proses pembelajaran, pengaturan waktu, dan sistem penilaian atau evaluasi (Rahayu dkk., 2023).

Dalam kurikulum merdeka, terdapat mata pelajaran yang disebut IPAS, yang merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Sosial (IPS) yang khusus diterapkan di jenjang Sekolah Dasar (SD). Tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar ialah untuk meningkatkan kapasitas peserta didik untuk berpikir kritis dan logis (Kusuma dkk., 2024). Meskipun mata pelajaran IPA dengan IPS digabung, namun pada pengimplementasiannya konten pembelajaran IPAS tetap dilakukan terpisah antar pembelajaran IPA dan

IPS. Sehingga diperlukan analisis menyeluruh terkait materi IPS di SD, yang termasuk: (1) Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), (2) Metode pengkajian materi IPS di mata pelajaran IPAS, (3) dan arah pembelajaran IPAS di masa mendatang (Ismiyah dkk., 2024).

Pembelajaran IPAS yang ideal diawali dengan perencanaan yang matang dalam modul ajar, berpusat pada peserta didik, dan relevan dengan konteks lokal. Sebagai instrumen pembelajaran dan rancangan pendidikan yang didasarkan pada kurikulum, modul ajar berfungsi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Delya & Rahmatina, 2024). Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan terukur, mengacu pada capaian pembelajaran yang ditetapkan pemerintah, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan sekitar (Kemendikbudristek, 2022). Dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, penentuan model pembelajaran yang cocok mempunyai peran yang positif. Model

pembelajaran yang dipilih harus variatif, mendorong peserta didik untuk aktif, berpikir kritis, dan berdiskusi.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS belum terlaksana secara baik dan optimal. Ketidakefektifan ini terlihat dari berbagai aspek sebagai berikut: Pertama pada tahap perencanaan, (1) Susunan komponen modul ajar guru belum berdasarkan komponen yang tersedia, (2) Saat menyiapkan modul ajar, guru lebih banyak menggunakan modul ajar dari pihak lain, (3) Modul ajar yang digunakan guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Kedua pada proses pembelajaran, (1) Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, (2) Guru masih mengajar dengan metode ceramah, (3) Guru belum menerapkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga permasalahan tersebut akan memengaruhi peserta didik diantaranya, (1) Membuat peserta didik cenderung kurang aktif (2) Peserta didik mudah merasa bosan, (3) Peserta didik kurang fokus dan mudah terdistraksi dengan hal-hal

disekitarnya, (4) kemampuan kerjasama peserta didik belum optimal.

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan, hal tersebut berdampak pada hasil belajar IPAS peserta didik. Dapat dilihat pada penilaian Sumatif Akhir Semester I kelas IV SDN 15 Lubuk Alung tahun ajaran 2024/2025. Salah satu tindakan yang dapat digunakan yakni menggunakan model pembelajaran yang sesuai sebagai usaha meningkatkan hasil pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah model *Team Game Tournament*, karna model ini menyatukan unsur permainan dengan pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi tertarik dengan pembelajaran (Aszari dkk., 2024). Adapun keunggulan dari model *Team Game Tournament* adalah (1) memberikan kesempatan yang sama bagi semua peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif; (2) Guru dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui sistem penghargaan yang diterapkan untuk peserta didik atau kelompok yang unggul; (3) peserta didik dapat

mengembangkan sikap toleransi dan solidaritas antar anggota kelompok; (4) Adanya unsur kompetisi dalam turnamen membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS menggunakan Model *Team Game Tournament* di Kelas IV SDN 15 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pelaksanaannya mengikuti model siklus dari Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, dkk, 2012). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk pengamatan terhadap proses belajar yang melibatkan tindakan spesifik yang direncanakan dan dilaksanakan secara kolektif di dalam kelas, tindakan ini dapat dilakukan oleh guru atau oleh peserta didik dengan

bimbingan dari guru, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Arikunto dkk., 2022).

Penelitian ini merupakan penelitian bersiklus yang memiliki empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SDN 15 Lubuk Alung, Kabupaten Padang Pariaman, dengan melibatkan 28 peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester II Tahun Ajaran 2024/2025, yang terbagi ke dalam dua siklus, siklus I terdiri dari 2 pertemuan, sedangkan siklus II terdiri 1 pertemuan.

Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 15 Lubuk Alung, Kabupaten Padang Pariaman. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non-tes. Adapun instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar penilaian modul ajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta lembar tes dan non-tes. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi deskriptif dalam bentuk narasi, sedangkan data kuantitatif berupa angka yang digunakan untuk menggambarkan

peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif mengacu pada metode yang dikemukakan oleh Kemendikbud (2016) dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan taraf keberhasilan sebagai berikut :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$91 < SB \leq 100$
Baik (B)	$81 < B \leq 90$
Cukup (C)	$71 < C \leq 80$
Perlu Bimbingan (D)	$D \leq 70$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 15 Lubuk Alung, Kabupaten Padang Pariaman, pada mata pelajaran IPAS kelas IV Semester II tahun ajaran 2024/2025. Kegiatan penelitian berlangsung dalam dua siklus, dengan siklus I mencakup dua pertemuan dan siklus II terdiri atas satu pertemuan. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada 7 Mei 2025, pertemuan kedua siklus I pada 14 Mei 2025, dan siklus II pada 21 Mei 2025.

Siklus I Pertemuan 1

Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan model Team Game Tournament pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mencapai target belajar. Berdasarkan pengamatan, nilai rata-rata aspek sikap adalah 74,37 dengan kualifikasi Cukup (C), dengan rentang nilai tertinggi 91,6 dan terendah 58,3. Sebanyak 18 peserta didik telah tuntas, sementara 10 lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Pada aspek pengetahuan, nilai rata-rata yang dicapai adalah 75 (Cukup/C), dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Dari total peserta didik, 16 berhasil tuntas, sedangkan 12 belum mencapai standar.

Sementara itu, penilaian keterampilan dalam turnamen memperlihatkan rata-rata 72,32 (C), dengan nilai tertinggi 87,5 dan terendah 50. Sebanyak 18 peserta didik tuntas, dan 10 belum memenuhi ketuntasan.

Secara keseluruhan, siklus I pertemuan 1 menghasilkan capaian rata-rata pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebesar 73,89 (C) dengan persentase ketuntasan 53,57%. Kolaborasi antara peneliti

dan guru kelas menyimpulkan bahwa pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, dilakukan penyempurnaan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Perbaikan terhadap kekurangan pada pertemuan ini diterapkan dalam siklus I pertemuan 2 guna mencapai target yang diharapkan.

Siklus I Pertemuan 2

Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan model Team Game Tournament pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mencapai target belajar. Berdasarkan pengamatan, nilai rata-rata aspek sikap adalah 82,7 dengan kualifikasi Baik (B). Sebanyak 22 peserta didik telah tuntas, sementara 6 lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Pada aspek pengetahuan, nilai rata-rata yang dicapai adalah 82,14 (Baik/B), dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60.

Sementara itu, penilaian keterampilan dalam turnamen memperlihatkan rata-rata 83,92 (B), dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 62,5.

Secara keseluruhan, siklus I pertemuan 2 menghasilkan capaian rata-rata pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebesar 82,92 (B). Maka dari itu diperoleh hasil akhir nilai rata-rata Siklus I dari pertemuan 1 sampai 2 sebesar 78,41. Kolaborasi antara peneliti dan guru kelas menyimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum optimal. Menurut Mulyasa (2014), keberhasilan suatu pembelajaran dapat dinilai dari prosesnya, dan dikatakan berhasil secara minimal apabila mencapai 80% pencapaian. Oleh karena itu, dilakukan penyempurnaan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Perbaikan terhadap kekurangan pada pertemuan ini diterapkan dalam siklus II guna mencapai target yang diharapkan.

Siklus II

Hasil evaluasi pembelajaran menggunakan model Team Game Tournament pada siklus II menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I. Berdasarkan pengamatan, nilai rata-rata aspek sikap adalah 93,13 dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Sebanyak 27 peserta didik telah tuntas, sementara 1 lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Pada aspek pengetahuan, nilai rata-rata yang dicapai adalah 91,78 (Sangat Baik/ SB), dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70. Dari total peserta didik, 27 berhasil tuntas, sedangkan 1 belum mencapai standar.

Sementara itu, penilaian keterampilan dalam turnamen memperlihatkan rata-rata 93,3 (SB), dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75. Sebanyak 27 peserta didik tuntas, dan 1 belum memenuhi ketuntasan.

Secara keseluruhan, siklus II menghasilkan capaian rata-rata pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebesar 92,74 (SB) dengan persentase ketuntasan 100%. Kolaborasi antara peneliti dan guru kelas menyimpulkan bahwa hasil belajar telah meningkat secara optimal. Peningkatan ini terlihat jelas dari perolehan nilai rata-rata peserta didik yang mengalami kenaikan dari 78,41 pada siklus I menjadi 92,74 pada siklus II, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Atas dasar peningkatan

yang signifikan ini, maka penelitian diputuskan untuk diakhiri pada siklus II tanpa perlu melanjutkan ke tahap siklus berikutnya

2. Pembahasan

Siklus I

Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus I masih memiliki berbagai kelemahan. Kelemahan-kelemahan ini tidak dapat diabaikan karena akan mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil penilaian modul ajar pada siklus I pertemuan 1 baru memperoleh skor 24 dari 28 skor maksimal dengan presentase 85,71% dalam kualifikasi baik (B). Pada siklus I pertemuan 2 terjadi peningkatan dengan perolehan skor 25 dari 28 skor dengan persentase 89,28% yang juga termasuk dalam kualifikasi Baik (B). Secara keseluruhan, rata-rata penilaian modul ajar siklus I mencapai 87,49% dengan kualifikasi Baik (B).

Hasil pengamatan aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I pertemuan 1 baru memperoleh skor 26 dari 32 skor maksimal dengan presentase 81,25% dalam kualifikasi

baik (B). Pada siklus I pertemuan 2 terjadi peningkatan dengan perolehan skor 28 dari 32 skor dengan persentase 87,5% yang juga termasuk dalam kualifikasi Baik (B). Secara keseluruhan, rata-rata penilaian modul ajar siklus I mencapai 84,37% dengan kualifikasi Baik (B).

Pada siklus I, analisis menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang belum sepenuhnya menguasai materi pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dari rata-rata penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan memperoleh 78,41. Sebanyak 21 peserta didik (75%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 7 peserta didik (25%) masih berada di bawah kriteria tuntas.

Meskipun hasil penilaian modul ajar, pengamatan aktivitas guru dan peserta didik telah memenuhi kriteria baik, masih terdapat beberapa kekurangan dilihat dari hasil belajar peserta didik yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, perbaikan dan penyempurnaan akan dilakukan pada siklus II untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal.

Siklus II

Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus II sudah meningkat dengan signifikan dari Siklus I.

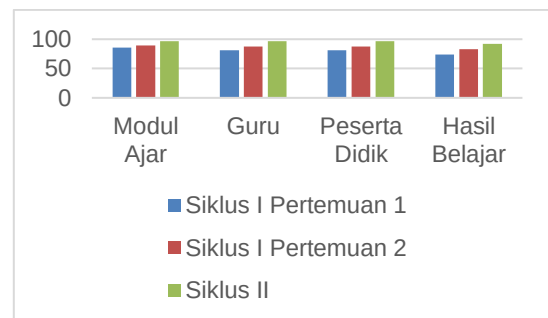
Hasil penilaian modul ajar pada siklus II telah memperoleh skor 27 dari 28 skor maksimal dengan presentase 96,42% dalam kualifikasi sangat baik (SB).

Hasil pengamatan aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II telah memperoleh skor 31 dari 32 skor maksimal dengan presentase 96,87% dalam kualifikasi sangat baik (SB).

Pada siklus II, analisis menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik telah sepenuhnya menguasai materi pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dari rata-rata penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan memperoleh 92,74. Sebanyak 28 peserta didik (100%) berhasil mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan kesepakatan bersama antara peneliti dan guru kelas IV SDN 15 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman selaku observer, penelitian ini dihentikan hingga siklus II saja. Keputusan ini diambil setelah melalui proses observasi yang menyeluruh, dimana

peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS secara signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari grafik berikut ini:



Grafik 1 Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting mengenai implementasi model *Team Game Tournament* dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS.

Rencana pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model *Team Game Tournament*. Modul ajar dirancang dalam 2 siklus. Siklus I mencakup 2 pertemuan, sedangkan siklus II dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Berdasarkan hasil penilaian, modul ajar pada Siklus I mencapai persentase nilai 87,49%

dengan kualifikasi Baik (B), kemudian menunjukkan peningkatan signifikan pada Siklus II dengan perolehan persentase nilai 96,42% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB)

Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model Team Game Tournament dilihat dari aktivitas guru. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase nilai 84,37% dengan kualifikasi Baik (B) dan meningkat pada siklus II dengan persentase nilai 96,87% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan model Team Game Tournament dilihat dari aspek aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan pada aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh persentase nilai 84,37% (B) dan meningkat pada siklus II dengan persentase nilai 96,87% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model Team Game Tournament pada siklus I memperoleh rata-rata 78,41 dengan persentase ketuntasan 71,42%, dan semakin

meningkat pada siklus II dengan memperoleh rata-rata 92,74 dengan persentase ketuntasan 100%. Jadi, dapat dilihat hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dalam pembelajaran IPAS menggunakan model Team Game Tournament.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas* (11 ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asriadi, M., & Masni. (2021). Penggunaan Metode Tanya Jawab Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sma Dharmawirawan Pepabri Makassar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 169–174.
- Aszari, E., Nuvitalia, D., & Artharina, F. P. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Coopertative Tipe Team Games Tournament (Tgt) Kelas IV Materi Wujud Zat dan Perubahannya terhadap Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Kolaborasi Di SDN 3 Ngambakrejo. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32–42
- Delya, F. P., & Rahmatina, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Value Clarification Technique (VCT) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri 08

- Campago Ipuh Kota Bukittinggi.
Jurnal Manajemen dan Pendidikan
Dasar, 4(6), 1009–1016.
- Kemendikbud. (2022). Capaian
Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Alam dan Sosial
(IPAS) Fase A-Fase C Untuk
SD/MI/Program Paket A.
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024).
Pendekatan Penelitian Kuantitatif
dan Kualitatif serta Tahap
Penelitian. *Journal Genta Mulia*, 15,
82–92.
- Mulyasa. (2015). Pengembangan dan
Implementasi Kurikulum 2013.
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nadhifatul Ismiyah, K., Mahmudah,
R., & Nurulqolbi, S. (2024).
Kreativitas Guru dalam
Mengimplementasikan Kurikulum
Merdeka pada Mata Pelajaran
IPAS Jenjang Sekolah Dasar.
Jurnal Basicedu, 8(1), 762–767.
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Almendri, &
Sari, M. (2023). Relevansi
Kurikulum dan Pembelajaran
dalam Pendidikan. *Dharmas
Education Journal*, 4(1), 108–118.