



PENGARUH PENERAPAN MEDIA MISTERY BOX DALAM PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPAS SD NEGERI 30 PALEMBANG

Welni Okta^{1*}, Magdad Hatim², BZ Septeyawan Abdullah³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

*Email: Welniokta@gmail.com, hatimagdda@gmail.com, septeyawanabdullah@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5278>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media *Mystery Box* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) tipe konstruktivisme terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi “Kekayaan Budaya Indonesia” di kelas IV SD Negeri 30 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 30 Palembang, dengan sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan uji *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional sebesar 59,87 dengan kategori cukup, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran CTL tipe konstruktivisme berbantuan media *Mystery Box* sebesar 71,71. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,556 dan t_{tabel} sebesar 2,006 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,013 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan media *Mystery Box* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi “Kekayaan Budaya Indonesia” di kelas IV SD Negeri 30 Palembang.

Kata Kunci: Media *Mystery Box*, CTL Tipe Konstruktivisme, Hasil Belajar, IPAS, Kekayaan Budaya Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya terencana untuk mengeksplorasi potensi dan keterampilan siswa sehingga mereka dapat berkontribusi dalam kehidupan mereka, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Melalui proses pendidikan, diharapkan individu dapat menjadi individu yang bertanggung jawab dalam memenuhi tuntutan hidup (Hapudin, 2021, hlm. 20). Lebih lanjut, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi manusia dengan meningkatkan keterampilan dasar, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Dengan kata lain, pengembangan dan peningkatan keterampilan dasar ini dilakukan melalui pendidikan di tingkat dasar, yaitu sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan unsur penting dari Sistem Pendidikan Nasional, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini mendefinisikan pendidikan dasar sebagai sekolah dasar (SD/MI), sekolah menengah pertama (SMP/MT), atau lembaga yang setara. Sekolah dasar berfungsi sebagai lembaga sosial selama enam tahun, memberikan pendidikan kepada masyarakat. Tujuan sekolah dasar adalah untuk menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai yang bermanfaat bagi individu, masyarakat, dan bangsa. Pengetahuan ini mencakup berbagai mata pelajaran wajib, seperti Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Sosial, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Seni dan Kerajinan (Ramadhani dan Salsabila, 2020, hlm. 1).

Mata pelajaran IPAS membahas aktivitas ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Selama proses pembelajaran, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif melalui proyek bermain peran sehingga ketiga elemen ekonomi ini dapat dipahami melalui pengalaman kehidupan nyata. IPAS



adalah mata pelajaran baru yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam memahami ilmu alam dan ilmu sosial secara terintegrasi (Rahmawati, 2023, hlm. 874). Cakupan yang diajarkan dalam Sains biasanya berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Pelajaran ini menggabungkan unsur-unsur sains dan ilmu sosial, meliputi pengetahuan dan pengorganisasian fenomena alam dan sosial. Dalam kerangka Kurikulum Mandiri, Sains mencakup berbagai aspek pengetahuan yang relevan untuk mengatasi masalah lokal, sosial, ekonomi, global, lingkungan, dan etika. Dengan kata lain, pembelajaran Sains mengkaji semua aspek, baik alam maupun sosial (Hasibuan, 2025, hlm. 118) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sains (IPAS) adalah mata pelajaran yang saling terkait dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan siswa untuk kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara yang baik. Salah satu tema utama dalam pelajaran sains, khususnya untuk siswa kelas empat, adalah Kekayaan Budaya Indonesia. Tema ini sangat penting karena dapat membantu anak-anak menumbuhkan rasa cinta tanah air, meningkatkan toleransi, dan memahami keragaman serta identitas nasional.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan guru kelas empat di SD Negeri 30 Palembang, proses pembelajaran tentang Kekayaan Budaya Indonesia cenderung berpusat pada guru. Guru umumnya menggunakan metode tradisional dan memberikan tugas dari buku teks, terutama karena keterbatasan waktu dan media pembelajaran yang tersedia. Pendekatan ini mengakibatkan kurangnya motivasi di kalangan siswa dan lingkungan belajar yang monoton. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai IPAS kelas empat yang hanya 65, yang berada di bawah Kriteria Penyelesaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Dari 28 siswa, hanya 9 yang memenuhi kriteria penyelesaian pembelajaran, sedangkan 19 sisanya belum mencapai standar ini. Situasi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IV di sekolah tersebut belum sepenuhnya memahami konsep-konsep dasar dalam pelajaran sains, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Metode pembelajaran konvensional yang umum digunakan seringkali membuat siswa merasa pasif dan bosan, sehingga menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan, seperti yang terungkap dalam penelitian Fajra (2023, hlm. 123). Lebih jauh lagi, banyak siswa masih kurang memahami materi pelajaran sains. Kurangnya minat siswa dalam belajar juga menyebabkan ketidakaktifan mereka selama proses pembelajaran.

Hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi dalam sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kebiasaan, pemahaman, serta penguasaan materi yang dicapai secara sadar, memiliki tujuan positif, berlangsung terus-menerus, dan bersifat tetap (Marissa, 2022, hlm. 33). Dalam konteks pendidikan, hasil belajar dapat dipahami sebagai pencapaian yang diperoleh seseorang setelah melalui proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui tes untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Purnamasari (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Topik Kebhinekaan Indah Negeriku untuk Kelas IV SD Negeri 159 Palembang", diperoleh hasil yang menggembirakan. Rata-rata nilai ujian dari tiga siswa mencapai 93,1, sementara enam siswa lainnya memperoleh rata-rata nilai 94,6. Temuan ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *Smart Box* berpotensi mendukung efektivitas proses belajar siswa.

Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Sahara dkk. (2024) berjudul "Pengaruh Media Kopin (*Smart Box*) terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sains Kelas V di SDN 34 Palembang" juga memperoleh temuan penting. Analisis menunjukkan nilai t sebesar 5,203, yang melebihi nilai t -tabel sebesar 1,672 dengan 58 derajat kebebasan (df 58). Dari sini, dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh signifikan, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media KOPIN (*Smart Box*) terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains di kelas V SDN 34 Palembang.

Masalah ini dapat diatasi dengan memanfaatkan kotak misteri sebagai alat bantu belajar. Alat ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pendidikan. Penggunaan media pembelajaran seperti kotak misteri dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Lebih jauh lagi, alat ini juga membantu siswa memahami konsep sains dengan cara yang lebih konkret dan mudah diakses.



Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk secara langsung menyelidiki pengaruh penggunaan media Kotak Misteri. Hal ini sangat penting untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap metode pembelajaran kreatif, khususnya di SD Negeri 30 Palembang, serta untuk meningkatkan wawasan tentang penggunaan media dalam pengajaran sains. Alasan ini memotivasi penelitian ini untuk menilai dampak penggunaan media Kotak Misteri terhadap kemampuan berpikir atau aspek kognitif siswa. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel tentang pengaruh media ini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental* tipe *Posttest Only Control Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 30 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 119 siswa kelas IV yang terdiri atas kelas IV A, IV B, IV C, dan IV D. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Kelas IV C yang berjumlah 28 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV D yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Mystery Box berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* menunjukkan nilai 0,805 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene Test, dan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test dengan bantuan SPSS 25.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memaparkan hasil penelitian dan pembahasan, perlu dijelaskan bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan Media *Mystery Box* dalam pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia pada hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 30 Palembang. Dari tujuan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas, kedua kelas dilakukan dengan 2 perlakuan yang berbeda dalam penggunaan media pembelajaran pada proses mengajar materi Kekayaan Budaya Indonesia. Siswa kelas kontrol hanya diberikan media buku yang biasanya dipakai pada saat pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan media pembelajaran *Mystery Box* dan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) tipe Konstruktivisme

Siswa pada kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Sedangkan Siswa pada kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) tipe *Konstruktivisme* dan diberikan perlakuan dengan media pembelajaran yaitu media *Mystery Box*. Setelah menerapkan pembelajaran dengan metode yang berbeda pada pembelajaran IPAS dikelas kontrol dan kelas eksperimen, di akhir pembelajaran siswa diberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal sebagai *Posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa dan hasil belajar siswa. Berikut tabel hasil nilai siswa kelas kontrol.

Diperoleh nilai rata-rata *Posttest* kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa sebesar (mean) sebesar 59,87 dengan standar deviasi 17,051 yang menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa berada pada kategori cukup baik. Serta diperoleh nilai maksimum sebesar 88 dan nilai minimum sebesar 20, dengan variansi 290,740. Dan pada kelas eksperimen setelah diajarkan dengan menggunakan media *Mystery Box* dengan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) tipe *Konstruktivisme* nilai rata-rata dari 28 siswa kelompok eksperimen sebesar 71,71 yang menunjukkan bahwa siswa berada pada kategori cukup baik dengan standar deviasi sebesar 18,123, serta dengan nilai maksimum berjumlah 100, dan nilai minimum 36 dan varian sebesar 332,952.

Uji Normalitas dan Homogenitas

Pengujian normalitas data dilakukan terhadap hasil test soal melalui *Posttest* yang dilakukan pada kelompok kontrol yaitu kelas IV D dengan tidak menggunakan media pembelajaran pada



penjelasan pembelajaran IPAS dan kelompok eksperimen yaitu kelas IV C dengan memberikan perlakuan berupa media pembelajaran yaitu media Mystery Box pada saat proses pembelajaran materi IPAS di SD Negeri 30 Palembang.

Tabel 1. Hasil Uji Normaliti Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Kelas Kontrol	.956	30	.245
Nilai Kelas Eksperimen	.959	28	.329

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25 diperoleh nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,245 dan kelas eksperimen sebesar 0,329 ($> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal, sehingga telah memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.292	1	56	.591
	Based on Median	.297	1	56	.588
	Based on Median and with adjusted df	.297	1	55.990	.588
	Based on trimmed mean	.292	1	56	.591

Berdasarkan tabel hasil Uji Homogenitas dengan berbantuan SPSS 25 di atas menunjukkan pada baris Based on Mean, yaitu 0,292 dengan nilai sig. yang didapat adalah 0,591 yang berarti $\geq 0,05$ yang terdapat kesamaan varians antar kelompok yang berarti data tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis ini, Data yang dianalisis diambil dari hasil evaluasi akhir kelas eksperimen dan kontrol. Analisis dilakukan menggunakan uji-t untuk sampel independen, dibantu oleh SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *Mystery Box* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Adapun hasil perbandingan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Independen T Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.292	.591	2.556	56	.013	11.848	4.635	2.563	21.132



Equal variances not assumed			2.550	54.958	.014	11.848	4.646	2.537	21.158
--------------------------------------	--	--	-------	--------	------	--------	-------	-------	--------

Berdasarkan hasil uji t output SPSS 25 diatas pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai sig. sebesar 0,591 ($< 0,05$), menurut kriteria pengujian hipotesisi bahwa H_a diterima Jika nilai t-hitung $>$ t-tabel atau nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung = 2,556 dan ttabel = 2,003 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,013. Karena nilai signifikansi 0,013 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 30 Palembang.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan media *Mystery Box* dalam pelajaran sains tentang "Warisan Budaya Indonesia" berdampak pada hasil belajar siswa kelas empat di SD Negeri 30 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan belajar antara kelas tanpa bantuan dan kelas dengan bantuan. Rata-rata skor belajar siswa di kelas eksperimen adalah 71,71, lebih tinggi dari rata-rata skor di kelas kontrol, yaitu 59,87. Penggunaan media *Mystery Box* terbukti secara positif meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan alat pengajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa lebih memahami isi pelajaran. Analisis statistik menggunakan uji t sampel independen menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,556 dan nilai t tabel sebesar 2,003, dengan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,013. Karena 0,013 kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Mystery Box* memainkan peran penting dalam memengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika mereka aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Suparlan (2021, hlm. 45) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran konstruktivis, siswa belajar dengan menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung, bukan hanya menerima informasi dari guru. Dalam penelitian ini, siswa di kelas eksperimen berpartisipasi aktif dalam diskusi, eksplorasi, dan presentasi materi menggunakan media *Mystery Box*. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Lebih lanjut, penerapan model Pembelajaran Berbasis Konteks (CTL) juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Rusman (2022, hlm. 189), pendekatan CTL adalah Model pembelajaran ini membantu pendidik menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan nyata siswa. Dengan cara ini, siswa dapat lebih memahami makna dari apa yang mereka pelajari. Dalam penelitian ini, penggunaan media *Mystery Box* yang berisi gambar-gambar budaya Indonesia membantu siswa menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penggunaan alat pembelajaran juga secara signifikan meningkatkan kemampuan belajar siswa. Menurut Arsyad (2021, hlm. 74), media pembelajaran dapat memperjelas penjelasan, membantu siswa berkonsentrasi lebih baik, dan mengatasi masalah yang berkaitan dengan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran. Media *Mystery Box* dalam penelitian ini berhasil menarik perhatian siswa karena mengandung unsur kejutan dan rasa ingin tahu, membuat mereka lebih Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan partisipatif. Lebih lanjut, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Sanjaya (2021, hlm. 173) menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan beragam dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

Di kelas eksperimen, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan berpartisipasi lebih aktif daripada siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pengajaran tradisional. Di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, pengajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa kurang aktif. Menurut Huda (2021, hlm. 112), metode pengajaran tradisional yang



tidak secara aktif melibatkan siswa dapat menyebabkan pemahaman materi yang buruk, karena siswa hanya bertindak sebagai penerima informasi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Mystery Box* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran CTL berbasis konstruktivis dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

4. SIMPULAN

Penerapan media *Mystery Box* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya Indonesia mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 30 Palembang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,013 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima. Penggunaan media *Mystery Box* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test, menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,556$ dan $t_{tabel} = 2,003$ dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,013. Karena nilai signifikansi 0,013 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Mystery Box* yang dipadukan dengan model pembelajaran CTL tipe konstruktivisme berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 30 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fajra, R. (2023). Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Dunia Pendidikan*, Vol. 4, No. 1. 123.
- Hapudin, M. (2022). Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Karya Kolase Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Kelas IV. *Journal of Educational Review And Research*, 11.
- Hasibuan, A. (2025). Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 118.
- Huda, M. (2021). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marissa, N. (2022). Pengaruh Sikap Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 33. Vol. 9 No. 1.
- Purnamasari, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Topik Kebhinekaan Indah Negeriku Untuk Kelas IV SD Negeri 159 Palembang.
- Rahmawati, Y. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5). Hal. 2874. kolom. 2873-2879
- Ramadhani, & Salsabila, P. (2024). Penerapan Program Sosialiasasi Pendidikan Di SD Musir Kidul. *Jurnal Pengabdian Sosial dan Kemanusiaan*. Hal.41
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suparlan. (2021). *Teori konstruktivisme dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sahara, A. R., Misdalina, M., & Jaya, M. P. S. (2025). Pengaruh penerapan media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V SDN 34 Palembang. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(2)2.