

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI CIRI-CIRI KHUSUS MAKHLUK HIDUP MENGGUNAKAN MODEL *INQUIRY* BERBANTU MEDIA DIGITAL

Sri Dhini Febriani^{1*}, Anisa Lutfiah Imanillah¹, Anisha Mutiara¹,
Nisa Sugiharti¹, Moh Hafidhull Ullum¹, Rana Gustian Nugraha¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan
Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia

e-mail: sridhinif@upi.edu

Abstract: Learning Natural and Social Sciences (IPAS) on the topic of special characteristics of living things requires students' active involvement through inquiry and direct experience. However, classroom practices are often dominated by lecture-based instruction with limited use of engaging learning media, resulting in low student achievement. This study aimed to improve IPAS learning outcomes through the implementation of an inquiry learning model supported by digital media for sixth-grade students at MI Babakan Kondang. The research employed a quantitative approach using a Classroom Action Research design conducted in two cycles. The participants were 11 students. Data were collected through pre-tests, post-tests, observations, and questionnaires, and analyzed using descriptive statistical techniques. The results indicated that the mean pre-test score of 56.36 increased to 90.9 in Cycle I and 88.18 in Cycle II. Learning mastery improved from 0% at the initial stage to 90.91% in Cycle I and reached 100% in Cycle II. These findings demonstrate that inquiry-based learning supported by digital media is effective in improving IPAS learning outcomes and enhancing student engagement.

Keywords: digital media; inquiry; learning outcomes

Abstrak: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi ciri-ciri khusus makhluk hidup menuntut keterlibatan aktif siswa melalui proses penyelidikan dan pengalaman langsung. Praktik pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan minim pemanfaatan media pembelajaran yang menarik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran inkuiri berbantu media digital pada siswa kelas VI MI Babakan Kondang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 11 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test*, *post-test*, observasi, dan kuesioner, sedangkan analisis data dilakukan secara statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 56,36 meningkat menjadi 90,9 pada siklus I dan 88,18 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 0% pada tahap awal menjadi 90,91% pada siklus I dan mencapai 100% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri yang didukung media digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Kata Kunci: media digital; inkuiri; hasil belajar



Lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Internasional

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menuntut siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan kegiatan penyelidikan (Aufa et al., 2023). Pada materi ciri-ciri khusus makhluk hidup, siswa perlu menghubungkan fenomena adaptasi dengan bukti ilmiah di lingkungan sekitar (Sasmita et al., 2023). Tetapi penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan kurang memanfaatkan media yang menarik sehingga menyulitkan siswa memahami konsep abstrak (Syafi'e et al., 2025). Kondisi tersebut berpotensi menghambat literasi sains serta keterampilan berpikir tingkat tinggi. Temuan lain juga menegaskan bahwa penggunaan lingkungan sekitar dan media konkret dapat meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (Mulyaningsih et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan perlunya pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi. Menegaskan bahwa perangkat pembelajaran berbantuan media digital mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa (Rahmania et al., 2025). Hal ini sejalan dengan laporan Dini Nurfitriyani dkk., bahwa media digital membantu siswa mengidentifikasi konsep serta meningkatkan hasil belajar IPA (Nurfitriyani et al., 2025; Wahyuni et al., 2024) juga menekankan bahwa integrasi teknologi memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendukung pemahaman konseptual.

Di sisi lain, rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran konvensional masih menjadi masalah yang berdampak

pada hasil belajar (Setiawan et al., 2025). Pada siswa kelas VI MI Babakan Kondang, nilai pretes yang hanya mencapai rata-rata 56,36 menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum optimal dalam membangun pemahaman konsep, sehingga diperlukan pendekatan yang mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa (Miftah et al., 2024).

Model pembelajaran inkuiri menjadi alternatif yang relevan karena menuntut siswa bertanya, menyelidiki, dan menyimpulkan secara mandiri (Rahmawati et al., 2025). Pembelajaran berbasis penyelidikan efektif meningkatkan penguasaan konsep IPA dan keterampilan proses sains (Hidayat et al., 2024). Efektivitas tersebut semakin besar ketika model inkuiri dipadukan dengan media digital, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan visualisasi konsep abstrak (Wahyuni et al., 2024). Dukungan tambahan terlihat pada studi pengembangan IPAS terintegrasi yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 46,53 (*pre-test*) menjadi 82,64 (*post-test*) (Ismail & Nugraha, 2025).

Meskipun demikian, kesenjangan masih tampak dalam implementasi media digital dan model inkuiri pada pembelajaran IPAS di madrasah. Sebagian penelitian fokus pada media digital tertentu, seperti e-modul interaktif, sehingga belum mencerminkan variasi penggunaan media dalam pembelajaran IPAS (Rahmayanti et al., 2025). Penelitian lain lebih menekankan efektivitas media digital dibanding keterpaduannya dengan model inkuiri pada konteks madrasah (Sari & Sirozi, 2024). Bahkan, kajian yang menggabungkan inkuiri dengan pendekatan lain seperti *guided inquiry-based flipped classroom* masih terbatas dan belum diterapkan pada materi ciri-ciri khusus

makhluk hidup di madrasah (Ashoumi & Akbar, 2025). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang secara langsung menguji penerapan model inkuiri dengan dua variasi media yaitu media konkret pada siklus pertama dan media digital pada siklus kedua untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi ciri-ciri khusus makhluk hidup melalui penerapan model pembelajaran inkuiri berbantu media digital pada siswa kelas VI MI Babakan Kondang. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan penyelidikan dan teknologi digital sehingga mampu meningkatkan pemahaman konseptual serta motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas untuk menganalisis dampak penerapan model pembelajaran inkuiri berbantu media digital terhadap hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri khusus makhluk hidup. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah cara dalam penelitian yang berfokus pada pengumpulan serta analisis data yang menggunakan angka dan ukuran numerik (Jailani, 2023).

Desain penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, pembelajaran menggunakan media konkret, seperti gambar dan alat peraga fisik, untuk mengajarkan konsep

tersebut, sedangkan pada siklus kedua, media digital *Power Point*, digunakan untuk memberikan visualisasi konsep-konsep abstrak dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, serta observasi dan kuesioner untuk menilai motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik untuk melihat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* serta untuk mengevaluasi hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran inkuiri berbantu media konkret dan digital dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi siswa di kelas VI MI Babakan Kondang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus karena hasil belajar siswa pada siklus pertama belum sesuai. Tingkat ketuntasan belajar siswa belum maksimal sehingga dilakukan perlakuan kedua pada siklus II. Berdasarkan hasil Tindakan/perlakuan penelitian berhasil diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I dan II seperti tertuang pada Tabel 1.

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada tahap *pre-test*, diperoleh gambaran bahwa kemampuan awal peserta didik masih tergolong rendah. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada tahap *pre-test* adalah 56,36, dan seluruh peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini

menunjukkan bahwa sebelum diberi tindakan, pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih belum optimal dan memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 1 dan 2 Dikelas VI

Aspek Penilaian	Hasil
Rata-rata nilai <i>pre-test</i>	56,36
Rata-rata nilai <i>post-test</i> siklus 1	90,9
Rata-rata nilai <i>post-test</i> siklus 2	88,18
Jumlah Peserta didik tuntas siklus 1	10 dari 11 siswa
Jumlah Peserta didik tuntas siklus 2	11 dari 11 siswa
Persentase ketuntasan siklus 1	90,91
Persentase ketuntasan siklus 2	100 %

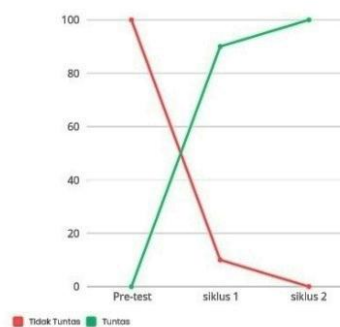
Setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan metode *inquiry learning* pada siklus I, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata *post-test* pada siklus I meningkat menjadi 90,9. Berdasarkan hasil evaluasi siklus I tersebut, sebanyak 10 dari 11 peserta didik telah mencapai KKM, sedangkan 1 peserta didik masih belum mencapai ketuntasan belajar. Meskipun sebagian besar peserta didik telah tuntas, hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai secara klasikal.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, masih ditemukan beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga penelitian dilanjutkan

ke siklus II dengan melakukan revisi pada cara penyajian materi dan penggunaan media pembelajaran. Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kendala yang ditemukan pada siklus I, agar seluruh peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKM yang ditetapkan.

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan mengulangi kembali materi yang telah disampaikan pada siklus I disertai dengan perbaikan strategi dan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif yaitu memakai media pembelajaran berbasis digital berupa *Power Point* dan video pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi *post-test* siklus II, seluruh peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata hasil belajar siklus II sebesar 88,18. Meskipun nilai rata-rata sedikit lebih rendah dibandingkan siklus I, seluruh peserta didik (11 orang) telah mencapai nilai ketuntasan minimal. Dengan demikian, ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II mencapai 100%.

Pada Gambar 1 terlihat adanya peningkatan ketuntasan belajar pada setiap siklus. Pada tahap *pre-test*, persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 0%, yang menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai KKM.



Gambar 1. Persentase ketuntasan belajar Peserta didik

Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar meningkat secara signifikan menjadi 90,91%, dengan hanya satu peserta didik yang belum tuntas. Selanjutnya, pada siklus II, persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 100%, yang berarti seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan persentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VI MI Babakan Kondang menunjukkan bahwa penerapan model *inquiry learning* yang didukung oleh media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap. Peningkatan tersebut terlihat dari kondisi awal peserta didik pada tahap *pre-test* hingga tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II.

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada tahap *pre-test* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 56,36. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik terhadap materi Pembelajaran masih rendah dan belum optimal. Kondisi ini konsisten dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* dan kurang melibatkan siswa secara aktif cenderung menghasilkan pemahaman konsep yang dangkal (Suryadi & Hasbul, 2024).

Secara teoretis, *Inquiry Learning* berakar pada teori pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan bahwa siswa membangun pemahaman mereka secara aktif melalui serangkaian proses seperti mengamati, menanya,

mengeksplorasi, menganalisis, dan menyimpulkan. Dalam pendekatan ini, siswa bukan hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses penyelidikan sehingga pengetahuan dibentuk melalui pengalaman dan refleksi (Suryati et al., 2024). Abdul jalil dalam penelitiannya menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis inkuiri menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*), sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses menemukan dan membangun pemahamannya sendiri melalui kegiatan penyelidikan yang bermakna.

Setelah penerapan *inquiry learning* pada siklus I, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 90,9 dan persentase ketuntasan 90,91%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *inquiry learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa model *inquiry learning* yang dibantu media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dasar (Ananda et al., 2024).

Namun demikian, meskipun terjadi peningkatan hasil siklus I belum sepenuhnya mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan kendala yaitu keterbatasan waktu serta penggunaan media konkret yang kurang efektif, karena ukuran yang kecil sehingga tidak terlihat jelas oleh seluruh siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media yang kurang sesuai dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa menjadi kurang optimal (Fitria & Nuroh, 2025).

Berdasarkan refleksi pada siklus I,

dilakukan perbaikan pada siklus II dengan mengoptimalkan strategi pembelajaran serta mengganti media pembelajaran konkret menjadi media digital berupa powerpoint dan video pembelajaran. Penggunaan media digital ini bertujuan untuk menyajikan materi secara lebih visual, jelas, dan menarik bagi peserta didik, hal ini sejalan dengan penelitian Rianawati dkk (2022) menyatakan bahwa *powerpoint* interaktif sebagai media digital dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa dan membantu memperjelas pemahaman konsep melalui tampilan visual yang sistematis dan komunikatif.

Hasil *post-test* siklus II menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 100% dan nilai rata-rata 88,18. Meskipun nilai rata-rata sedikit menurun dibandingkan siklus I, ketuntasan belajar secara klasikal tercapai sepenuhnya. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu mengoptimalkan proses pembelajaran *inquiry learning*, serupa dengan hasil penelitian yang menemukan bahwa video pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar siswa SD karena media ini menyajikan materi secara visual dan menarik (Rakhma et al., 2024)

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media video yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis *inquiry* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam melalui visualisasi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Maksum et al., 2021).

Pelaksanaan siklus II dilakukan setelah kegiatan olahraga sehingga sebagian peserta didik mengalami

kelelahan dan penurunan konsentrasi belajar. Hal ini merupakan keterbatasan penelitian. Secara teori, kondisi fisik dan kesiapan belajar siswa mempengaruhi konsentrasi dan hasil belajar (fitur umum dari psikologi pendidikan). Walaupun demikian, penerapan media digital dalam pembelajaran tetap berhasil mendorong ketuntasan belajar secara penuh. Hal semacam ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa meskipun dalam kondisi yang kurang ideal (Fitria & Nuroh, 2025)

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa model *inquiry learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa apabila didukung oleh media pembelajaran yang tepat, khususnya media digital seperti video pembelajaran yang mampu memperkuat visualisasi konsep dan hasil belajar secara signifikan (Maksum et al., 2021). Penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa media visual video secara konsisten efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Felianti et al., 2022). Sementara studi eksperimen lain menemukan bahwa penggunaan video berbasis pembelajaran dapat menaikkan skor hasil belajar secara nyata dalam konteks pembelajaran kelas (Kusumawati, 2023).

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dengan memanfaatkan media digital, terutama ketika materi pembelajaran bersifat kontekstual dan memerlukan visualisasi yang jelas. Media video pembelajaran merupakan salah satu solusi yang efektif karena mampu menyajikan materi secara audiovisual, meningkatkan minat dan motivasi belajar

siswa, serta membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik melalui tampilan visual yang konkret dan mudah diakses kembali secara mandiri.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS yang dirancang melalui model inkuiri dan didukung oleh pemilihan media yang tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada siswa. Penerapan inkuiri mendorong siswa membangun pemahaman konseptual melalui proses bertanya, menyelidiki, dan menarik kesimpulan secara mandiri, sementara integrasi media digital memperkuat visualisasi konsep serta meningkatkan keterlibatan belajar. Secara ilmiah, temuan ini memperkuat pandangan konstruktivistik bahwa pemahaman konsep akan berkembang optimal ketika siswa aktif berinteraksi dengan objek belajar dan representasi visual yang kontekstual. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru madrasah untuk mengintegrasikan model inkuiri dengan media digital sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam IPAS, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan pengamatan konkret. Ke depan, penelitian selanjutnya dapat mengkaji variasi jenis media digital, penerapan pada materi IPAS yang berbeda, serta dampaknya terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi dan literasi sains siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, N. A., Setyowati, R., & Sulistri, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 SDN 6 Singkawang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 424-437.
- Ashoumi, H., & Akbar, I. A. (2025). Implementasi Guided Inquiry-Blended Learning Melalui Teknik Flipped Classroom pada Mata Kuliah PAI untuk Meningkatkan Critical Thingking dan Penguatan Sikap Moderasi Beragama Mahasiswa. *Journal of Islamic Education and Pedagogy*, 2(02), 127-141.
- Aufa, Fathoni, A. L., Ulandari, N., Dermawan, M. O., & Lubis, Z. A. (2023). Proses Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA melalui Media Pembelajaran dan Metode Eksperimen di SD IT Miftahul Jannah Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung. *Journal on Education*, 05(04), 11294–11300.
- Fitria, A. D. N., & Nuroh, E. Z. (2025). Analysis of Elementary School Students' Interest in Learning with Digital Learning Media: Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Media Pembelajaran Digital. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(4), 10-21070.
- Felianti, E. S., Sae, H. L., & Indarini, E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Visual Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Meta-analisis. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 158-164.
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia

- menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511-1518.
- Ismail, A., & Nugraha, R. G. (2025). Integrating Literacy and Numeracy Skills in Elementary Science and Social Studies Learning: A Framework Development Study. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 3474-3485.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Kusumawati, E. A. (2023). The Influence of Application of Video Based Learning Media on Student Learning Outcomes. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 415-419.
- Maksum, A., Widiani, I. W., & Marini, A. (2021). Path Analysis of Self-Regulation, Social Skills, Critical Thinking and Problem-Solving Ability on Social Studies Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 613-628.
- Miftah, N. A., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Project Based Learning pada Tema 3 Benda di Sekitarku untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 4 Cindaga. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 219-230.
- Mulyaningsih, I. N., Sujana, A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengaruh Pendekatan Outdoor Learning terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan. 9(3), 1693–1697.
- Nurfitriyani, D., Irawati, R., & Nugraha, R. G. (2025). Pengaruh Model Pbl Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Piktogram Dan Diagram Batang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 244-258.
- Rahmania, D. M., Ismail, A., & Nugraha, R. G. (2025). Pengembangan E-Modul IPAS Terintegrasi Stem Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 453-467.
- Rahmawati, R., Surahman, S., Rizal, R., Pahriadi, P., & Lapasere, S. (2025). Improving Student Learning Outcomes in Natural and Sosial Science subjects Through Inquiry Learning Models in Grade V of Elementary School. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 565-575.
- Rahmayanti, S., Merliana, A., & Nuryadin, A. (2025). Integrasi Inquiry Learning dalam E-Modul Interaktif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 274-289.
- Rakhma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6552-6556.
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., & Gustian, R. (2022). Pengembangan Powerpoint Interaktif” Hak dan Kewajiban” Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*, 6(2), 10967-10974.
- Sari, M. P., & Sirozi, M. (2024). Inovasi dalam Perencanaan Pengembangan Madrasah di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan*

- Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(3), 451-457.
- Syafi'e, M., Yulianti, A., Novianti, W., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Implementasi Video Interaktif PUTAS Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Antasan Kecil Timur 4 Kota Banjarmasin. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 85-91.
- Sasmita, N. N. N., Lestari, T. A., & Bahri, S. (2023). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 59-64.
- Setiawan, S. S. R., Kurniasih, I., & Kurniansyah, M. Y. (2025). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Di TK Mukhtarul Ummah. *Proceedings: Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah*, 1(1), 189-200.
- Suryadi, A. F., & Hasbul, W. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry dan Discovery Learning di Sekolah SMPN 8 Biring Bulu. *Journal of Education Research*, 5(1), 678-690.
- Suryati, S., Adnyana, P. B., Ariawan, I. P., & Wesnawa, I. G. A. (2024). Integrating Constructivist and Inquiry Based Learning in Chemistry Education: A Systematic Review. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 12(5), 1166-1188.
- Wahyuni, D. N., Gusrayani, D., & Nugraha, R. G. (2024). Pengaruh Media Aplikasi SAC dengan Pendekatan Joyful Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Islamika*, 6(4), 1610-1619.