



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN DAN MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN 05 AIA DALIAK

Ilham Rhamadan^{1*}, Rangga Leonardi², Reza Milasta Adibya³
Fitriani⁴

^{*1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

¹ilhamrhamadan02@gmail.com, ²Ranggaleonardi01@gmail.com, ³rezamilasta@gmail.com,
⁴mualab88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SDN 05 mato aia Daliak dalam mata pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). jadi permasalahan ini teridentifikasi bersumber dari metode pembelajaran yg terlalu monoton dan berpuat pada guru (Teacher Centered) yg mengakibatkan siswa menjadi pasif atau bosan. penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan dan menganalisis penibgkatan keaktifan serta hasil belajar pada siswa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. metode penelitian ini yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas PTK yang mengadaptasi model kimmis dan McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus. setiap siklus terdiri dari empat tahapan. perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. subjek penelitian adalah pada guru kelas III, yaitu Yessi Estafiza, S.Pd dan 20 orang siswa. pada teknik pengumpulan data meliputi observasi wawancara dokumentasi dan hasil tes belajar. data analisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. persentase keaktifan siswa meningkat dari 20% pada kondisi awal menjadi 55% pada siklus I dan mencapai 85% pada siklus II kemampuan bekerja sama pada siswa juga meningkat dari 25% menjadi 60% pada siklus I dan 90% pada siklus II. jadi peningkatan ini berdampak positif pada hasil belajar, dimana nilai rata rata kelas itu naik dari 58 pada pra siklus menjadi 72 pada siklus I dan 86 pada siklus II, dengan ketuntasan nya belajar klasikal mencapai 95% pada akhir penelitian. jadi bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw secara efektif pada memecahkan masalah pembelajaran, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Aia Daliak

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, Tipe Jigsaw, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar IPS, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

This research was motivated by the low activeness and learning outcomes of third-grade students at SDN 05 Aia daliak social studies (IPS). The problem was identified as stemming from a monotonous and teacher-centered learning method, which resulted in students becoming passive, bored and unmotivated. This study aims to describe the implementation process and analyze the improvement in student activeness and learning outcomes through the implementation of the Jigsaw cooperative learning model. The research method used was Classroom Action Research (CAR) adapted from the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were the third grade teacher, Yesi Estafiza S.Pd., and 20 students. Data collection techniques included observation, interviews, documentation and learning outcome tests. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The results showed a significant improvement in each cycle. The percentage of student activeness increased from 20% in the initial condition to 55% in Cycle I and reached 85% in Cycle II. Student's ability to cooperate also increased from 25% to 60% in Cycle I and 90% in Cycle II. This improvement had a positive impact on learning outcome, with the class average score rising from 58 in

the pre-cycle to 72 in Cycle I and 86 in Cycle II, with classical learning mastery reaching 95% at the end of the study. It is concluded that the application of the Jigsaw cooperative learning model can effectively solve learning problems, increase activeness and improve Social Studies learning outcomes for third grade students at SDN 05 Aia Daliak.

Keywords: *Cooperative Learning, Jigsaw Type, Learning Activeness, IPS Learning Outcomes, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial IPS di tingkat sekolah dasar memegang peranan fundamental dalam membentuk pribadi siswa yang sadar akan sosial, kritis dan tanggung jawab (Haryanti, 2017). Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan tentang sejarah, geografi, dan sosiologi, tetapi yang lebih utama adalah meletakkan dasar pemahaman nilai, norma dan moral yang berlaku di masyarakat. Melalui IPS, siswa diajak untuk memahami lingkungan sekitarnya mengembangkan literasi sosial dan mempersiapkan diri untuk menjadi warga negara yang baik dalam bingkai kebhinekaan. oleh karena itu proses pembelajaran IPS harus dirancang secara dinamis dan bermakna, bukan sekedar " menjejali " siswa dengan materi hafalan yang kering (Parni et al., 2020).

Namun realitas di lapangan khususnya di sekolah dasar yang berkolaborasi di daerah pedesaan menunjukkan adanya tantangan yang signifikan dalam mencapai tujuan ideal tersebut. salah satunya contohnya adalah kondisi yang ditemukan di SDN 05 Aia Daliak, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di lingkungan pedesaan dengan mayoritas latar belakang orang tua siswa sebagai petani dan buruh. karakteristik sekolah di daerah pedesaan seringkali dihadapkan pada keterbatasan fasilitas fisik dan sumber belajar (Khotimah et al., 2024). Keterbatasan ini, seperti minimnya buku pegangan siswa dan media pembelajaran secara tidak langsung membentuk praktik pedagogis guru di dalam kelas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN 05 Aia Daliak, teridentifikasi seberapa masalah krusial dalam pembelajaran IPS. Pertama, rendahnya minat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sebagian besar siswa (sekitar 80%) menunjukkan sikap pasif, mereka hanya duduk diam, mendengarkan, dan sesekali mencatat. partisipasi aktif dalam bentuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru sangat minim, siswa cenderung menganggap IPS sebagai mata pembelajaran yang membosankan dan penuh hafalan, sebuah persepsi yang umum ditemukan dalam banyak penelitian (Karima & Ramadhani, 2018).

Kedua **dominasi metode pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered)** guru kelas, Ibu Yesi Estafiza, S.Pd., lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. interaktif berjalan satu arah dari guru ke siswa. penggunaan media pembelajaran yang inovatif hampir tidak ada, sebagian besar karena keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah (Komar & Winarsih, 2020). dalam sebuah wawancara awal. Ibu Yesi menyatakan, "anak-anak sulit fokus, pak. kalau tidak diceramahi mereka malah ribut sendiri. Buku paket juga terbatas, jadi sulit untuk kegiatan kelompok," pernyataan ini mengonfirmasi bahwa metode yang digunakan merupakan respons terhadap kondisi kelas dan keterbatasan sumber daya.

Ketiga, **hasil belajar yang belum optimal.** rendahnya keaktifan dan minat siswa berdampak langsung pada pemahaman mereka terhadap materi. data nilai ulangan harian pada materi IPS sebelumnya menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan dengan nilai rata² kelas hanya 58. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom Action Research (CAR). PTK ini dipilih karena sifatnya yang fleksibel, kolaboratif dan bertujuan untuk memecahkan masalah nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas secara langsung. Desain penelitian ini mengadopsi model aspiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari siklus berulang

setiap siklus mencakup empat tahapan utama : perencanaan (Planning), pelaksanaan (Action), pengamatan (observation), dan Refleksi (Reflection). penelitian ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus, dimana hasil refleksi dari siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki perencanaan dan tindakan pada siklus II

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 05 Aia Daliak. Latar belakang sekolah yang berada di wilayah perdesaan dengan karakteristik siswa dan keterbatasan sarana yang khas menjadi konteks penting dalam penelitian ini. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini meliputi: (1) **Siswa:** Seluruh siswa kelas III SDN 05 Aia Daliak yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. (2) **Guru:** Guru kelas III, Ibu Yesi Estafiza, S.Pd., yang bertindak sebagai pelaksana tindakan, berkolaborasi dengan peneliti.

Prosedur penelitian ini dirancang dalam dua siklus, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

Siklus I

Perencanaan:

Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk: (1) Menganalisis kurikulum dan memilih materi IPS yang sesuai, yaitu "Jenis-jenis Pekerjaan". (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model kooperatif tipe Jigsaw. (3) Membagi materi menjadi empat sub-materi: (a) Pekerjaan yang menghasilkan barang, (b) Pekerjaan yang menghasilkan jasa, (c) Pentingnya menghargai pekerjaan, dan (d) Keragaman pekerjaan di lingkungan sekitar. (4) Menyiapkan instrumen penelitian, meliputi lembar observasi keaktifan siswa dan kinerja guru, Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kelompok, dan soal tes evaluasi akhir siklus.

Pelaksanaan:

Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Siswa dibagi menjadi lima kelompok asal, kemudian bergerak ke kelompok ahli untuk mendiskusikan sub-materi masing-masing, dan kembali ke kelompok asal untuk berbagi informasi.

Pengamatan:

Selama tindakan berlangsung, peneliti bertindak sebagai observer pasif. Peneliti mengamati dan mencatat seluruh aktivitas siswa dan guru menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Fokus pengamatan adalah pada interaksi siswa, partisipasi dalam diskusi, dan kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran Jigsaw.

Refleksi:

Setelah tindakan selesai, peneliti dan guru menganalisis data yang terkumpul dari hasil observasi, LKS, dan tes. Hasil analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kelemahan yang terjadi selama Siklus I, yang akan menjadi dasar perbaikan untuk Siklus II.

Siklus II

Perencanaan (Revisi):

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan pada perencanaan. Misalnya, jika pada Siklus I ditemukan masalah manajemen waktu, maka pada Siklus II alokasi waktu untuk setiap tahap Jigsaw diperjelas. Jika siswa kesulitan dalam diskusi ahli, maka disiapkan pertanyaan pemantik pada lembar ahli.

Pelaksanaan:

Guru melaksanakan kembali pembelajaran dengan RPP yang telah direvisi pada materi yang berbeda namun dengan model Jigsaw yang telah disempurnakan.

Pengamatan:

Proses pengamatan kembali dilakukan untuk melihat apakah perbaikan yang telah direncanakan dapat mengatasi masalah yang muncul di Siklus I dan meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa.

Refleksi:

Dilakukan analisis akhir terhadap seluruh data dari Siklus II untuk menarik kesimpulan penelitian.

Data Kuantitatif: Data dari lembar observasi dan tes hasil belajar dianalisis secara deskriptif. Persentase keaktifan siswa dihitung dengan rumus: $P = (f/N) \times 100\%$, di mana P adalah persentase keaktifan, f adalah jumlah skor yang diperoleh, dan N adalah skor maksimal. Hasil tes dianalisis untuk mencari nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal. **Data Kualitatif:** Data dari hasil

wawancara dan catatan lapangan dianalisis melalui tiga tahap: reduksi data (memilih dan memfokuskan data yang relevan), penyajian data (mengorganisasikan data dalam bentuk narasi), dan penarikan kesimpulan.

Penelitian dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan yang memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu: (1) persentase keaktifan siswa mencapai minimal 80%, dan (2) ketuntasan belajar klasikal (siswa yang mencapai KKM) mencapai minimal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan penelitian dilaksanakan observasi awal dan analisis data hasil belajar untuk memotret kondisi pembelajaran IPS di kelas III hasilnya menunjukkan sebuah gambaran yang sejalan dengan identifikasi masalah. proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dimana guru menjelaskan materi di depan kelas dan siswa mendengarkan. interaksi sangat terbatas, hanya beberapa siswa yang duduk di barisan depan yang sesekali merespon pertanyaan guru. Data observasi kuantitatif menunjukkan keaktifan siswa sangat rendah, hanya mencapai 20%. indikator seperti bertanya menyampaikan pendapat, atau berdiskusi dengan teman hampir tidak muncul. kemampuan bekerja sama siswa juga berada pada level yang rendah yaitu 25% yang hanya terlihat saat siswa diminta meminjam alat tulis.

Dalam wawancara, ibu yesi mengungkapkan " memang sulit membuat anak anak aktif untuk pelajaran IPS. materinya dianggap hafalan, jadi mereka cepat bosan. saya lebih sering ceramah agar materi tersampaikan semua sesuai target waktu " sementara itu, seorang siswa berinisial 'AR' menuturkan " pelajaran IPS itu banyak hafalannya , jadi ngantuk, lebih suka kalau belajar sambil main sama teman teman. " pernyataan ini mengkonfirmasi ini mengonfirmasi adanya " relevance gap " antara metode mengajar dengan preferensi belajar siswa. Kondisi ini berdampak langsung pada hasil belajar. Data nilai harian pada materi sebelumnya menunjukkan nilai rata rata kelas hanya 58, jauh di bawah KKM yaitu 70. persentase ketuntasan belajar klasikal pun hanya 30% artinya hanya 6 dari 20 siswa yang berhasil mencapai KKM. Data kondisi awal ini menjadi dasar pijakan untuk merancang tindakan pada siklus I.

Paparan Hasil Siklus I

Perencanaan dan Pelaksanaan

Pada Siklus I, peneliti dan guru berkolaborasi merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan model Jigsaw untuk materi "Jenis-jenis Pekerjaan". Kelas dibagi menjadi 5 kelompok asal. Materi dibagi menjadi 4 sub-materi yang dibagikan kepada anggota kelompok. Pelaksanaan berjalan cukup lancar, meskipun ini adalah pengalaman pertama bagi siswa dan guru.

Hasil Pengamatan

Penerapan model Jigsaw pada Siklus I menunjukkan perubahan positif yang signifikan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Siswa yang tadinya pasif mulai terlibat dalam diskusi, baik di kelompok ahli maupun kelompok asal. Hasil analisis lembar observasi menunjukkan persentase keaktifan siswa meningkat drastis menjadi **55%**. Kemampuan bekerja sama juga naik menjadi **60%**. Namun, beberapa kendala teridentifikasi. Siswa tampak sedikit kebingungan saat harus berpindah dari kelompok asal ke kelompok ahli. Manajemen waktu belum optimal, sehingga diskusi di kelompok ahli terasa terburu-buru. Beberapa siswa yang lebih pasif masih perlu didorong oleh guru untuk aktif berbicara.

Hasil Belajar

Peningkatan keaktifan juga tercermin pada hasil belajar. Nilai rata-rata tes evaluasi di akhir Siklus I mencapai **72**. Jumlah siswa yang tuntas KKM meningkat menjadi 13 orang, sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai **65%**.

Refleksi

Hasil refleksi Siklus I menyimpulkan bahwa model Jigsaw berhasil membangkitkan keaktifan siswa, namun pelaksanaannya perlu disempurnakan. Kelemahan yang teridentifikasi antara lain: (a) instruksi perpindahan kelompok kurang jelas, (b) manajemen waktu yang kurang efektif, dan (c) beberapa siswa masih dominan sementara yang lain pasif dalam diskusi. Temuan ini menjadi dasar untuk merancang perbaikan pada Siklus II.

Paparan Hasil Siklus II

Perencanaan (Revisi) dan Pelaksanaan

Berdasarkan refleksi Siklus I, beberapa perbaikan dilakukan pada RPP Siklus II untuk materi "Lingkungan Alam dan Buatan". Perbaikan tersebut meliputi: (a) memberikan penomoran pada kelompok ahli untuk memudahkan transisi, (b) menggunakan penanda waktu (timer) untuk setiap sesi diskusi, dan (c) guru lebih proaktif memfasilitasi kelompok dengan memberikan pertanyaan pemantik untuk mendorong partisipasi semua anggota.

Hasil Pengamatan

Pelaksanaan Siklus II berjalan jauh lebih lancar dan terorganisir. Siswa sudah terbiasa dengan alur Jigsaw dan dapat berpindah kelompok dengan tertib. Diskusi di kelompok ahli dan asal berlangsung lebih fokus dan produktif. Semua anggota kelompok terlihat memberikan kontribusi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, di mana persentase keaktifan siswa mencapai **85%** dan kemampuan bekerja sama mencapai **90%**.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang memuaskan dan telah melampaui indikator keberhasilan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi **86**. Sebanyak 19 dari 20 siswa berhasil tuntas, sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai **95%**.

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan yang terjadi dari kondisi awal hingga akhir penelitian, data disajikan dalam tabel perbandingan berikut.

TABEL1.
Perbandingan Indikator Keberhasilan Tindakan Antarsiklus

Indikator		Kondisi Awal (Pra-Siklus)	Siklus I	Siklus II
Persentase Keaktifan Siswa		20%	55%	85%
Persentase Kemampuan Bekerja Sama		25%	60%	90%
Rata-rata Nilai Hasil Belajar		58	72	86
Ketuntasan Belajar Klasikal		30%	65%	95%

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara menyakinkan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berhasil mengatasi permasalahan pembelajaran IPS dan meningkatkan baik proses maupun hasil belajar siswa kelas III SDN 05 Aia Daliak. peningkatan signifikan yang teramati pada setiap indikator dari pra siklus hingga siklus II bukanlah suatu kebetulan, melainkan hasil dari intervensi pedagogis yang terstruktur dan relevan dengan akar permasalahan.

Keberhasilan model jigsaw dapat dianalisis dari kemampuan untuk secara langsung memutus **siklus negative pedagogi** yang terjadi pada kondisi awal. sebelum tindakan, metode ceramah yang dipicu oleh keterbatasan sumber daya telah menciptakan kelas yang pasif dan tidak termotivasi. model *jigsaw* mengubah dinamika ini secara fundamental (Kenedi, 2023). Tanggung jawab belajar dialihkan dari guru ke siswa. setiap siswa diberi peran sebagai "ahli" yang memiliki informasi penting yang dibutuhkan oleh teman temannya. struktur ini menciptakan saling ketergantungan positif (*positive interdependence*) di mana keberhasilan individu dan kelompok saling terkait. siswa tidak bisa lagi bersikap pasif karena mereka memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi. Hal ini secara efektif mengatasi masalah kebosanan dan rendahnya motivasi yang menjadi keluhan utama siswa.

Selanjutnya, model *jigsaw* berhasil menjembatani "relevance gap" antara materi IPS yang abstrak dengan dunia sosial siswa, terutama dalam konteks perdesaan yang kental dengan nilai-nilai komunal seperti gotong royong. Alih-alih belajar secara individualistik, siswa belajar melalui interaksi, diskusi, dan kerja sama. Proses belajar itu sendiri menjadi sebuah pengalaman sosial yang bermakna. Mereka tidak hanya mempelajari "tentang" kerja sama, tetapi mereka "melakukan" kerja sama pendekatan kontekstual ini, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, terbukti jauh lebih efektif dari pada penyampaian informasi satu arah (Widiatmika, 2015).

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari rata-rata 58 menjadi 86 merupakan dampak logis dari peningkatan proses pembelajaran. Ketika aktif terlibat, berdiskusi dan saling mengajar pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bertahan lebih lama (*long term retention*). Proses menjelaskan materi kepada orang lain (seperti yang terjadi saat ahli kembali kelompok asal) adalah salah satu aktivitas kognitif tingkat tinggi yang memaksa siswa untuk mengorganisasi dan menginternalisasi pengetahuan secara mendalam. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian lain yang juga melaporkan efektifitas pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah Dasar.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) Proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* di kelas III SDN 05 Aia Daliak dilaksanakan melalui dua siklus tindakan. Implementasi model ini berhasil mengubah suasana pembelajaran dari *teacher-centered* yang pasif menjadi *student-centered* yang aktif, dinamis, dan kolaboratif. Siswa terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok ahli dan bertanggung jawab untuk mengajarkan materi kepada teman di kelompok asalnya. (2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan kuantitatif pada seluruh indikator keberhasilan: persentase keaktifan siswa meningkat dari 20% menjadi 85%, persentase kerja sama siswa meningkat dari 25% menjadi 90%, nilai rata-rata kelas meningkat dari 58 menjadi 86, dan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 30% menjadi 95%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan guru kelas III SDN 05 AIA DALIAK yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini di lingkungan sekolah tersebut. Terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada Ibu Yesi Estafiza, S.Pd. selaku guru kelas yang telah berkolaborasi secara aktif selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi tindakan penelitian.

Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada seluruh siswa kelas III SDN 05 AIA DALIAK yang telah berpartisipasi dengan antusias dan penuh semangat dalam kegiatan pembelajaran selama siklus penelitian berlangsung. Keterlibatan mereka menjadi unsur penting dalam keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *tipe Jigsaw* yang diterapkan. Penulis juga menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada dosen pembimbing atas bimbingan, motivasi, dan masukan yang membangun selama penyusunan artikel ini. Tak lupa, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan sejawat dan semua pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian tulisan ini. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar serta menjadi inspirasi bagi para pendidik dalam menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryanti, Y. D. (2017). Model Pembelajaran Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran Ips Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 43–53.
- Kenedi, J. (2023). PERMASALAHAN PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH (Studi Multikasus Pada SMP dan MTs di Kabupaten Sumbawa). *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 225–228.
- Khotimah, K., Nusantara, T., & Mashfufah, A. (2024). Tantangan Membelajarkan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (SLR). *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 73–81. <https://doi.org/10.17977/um009v33i12024p73-81>
- Komar, A., & Winarsih, N. (2020). Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Tingkat Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN Kebonsari Kulon 3 Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2020-2021. *Al-Fikru Jurnal Pendidikan Dan SAINS*, 1(2), 237–248.
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Widiatmika, K. P. (2015). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Vol. 16, Issue 2).