

PENGARUH *INQUIRY-BASED LEARNING (IBL)* BERBANTUAN MEDIA *GENIALLY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Zakia Mufida^{1*}, Irfan Supriatna², Pebrian Tarmizi³

Universitas Bengkulu

E-mail: zakiamufida09@gmail.com

Article History:

Submitted : 13-10-2025

Received : 13-10-2025

Revised : 11-11-2025

Accepted : 02-12-2025

Published : 31-12-2025

Abstract: This study aims to analyze the effect of Inquiry-Based Learning (IBL) assisted by Genially media on the Science and Social Studies (IPAS) learning outcomes of grade V students at SDN 02 Kota Bengkulu. This research utilized a quantitative method with a quasi-experimental design, specifically the matching-only pretest-posttest control group. The sample consisted of 48 students from grade VB (Experiment Group=24) and grade VA (Control Group=24), selected through cluster random sampling. The instrument was a multiple-choice test (10 items). Data analysis used Independent Sample T-test via SPSS 22. The result showed a significant difference: the Experimental group's posttest average (72,50) was higher than the Control group's (58,33). The hypothesis test confirmed this with $t_{count} (3,093) > t_{tabel} (2,013)$ and Sig. (2-tailed) $0,0003 < 0,05$, indicating that the alternative hypothesis (H_a) is accepted. It is concluded that the Inquiry-Based Learning (IBL) model assisted by Genially media significantly influences IPAS learning outcomes.

Keywords:

Inquiry-Based Learning, Genially, IPAS, Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *Inquiry-Based Learning (IBL)* berbantuan media *Genially* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 02 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *matching-only pretest-posttest control group*. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SDN 02 Kota Bengkulu, dan sampel diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* yang terdiri dari kelas VB (Kelompok Eksperimen=24) dan kelas VA (Kelompok Kontrol=24). Instrumen yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 butir. Teknik analisis data menggunakan *Independent Sample T-test* dengan SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan, di mana rata-rata nilai *posttest* Kelompok Eksperimen (72,50) lebih tinggi dari Kelompok Kontrol (58,33). Hal ini didukung oleh nilai $t_{hitung} (3,093) > t_{tabel} (2,013)$ dan Sig. (2-tailed) $0,0003 < 0,05$, yang berarti H_a di terima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajaran IBL berbantuan media *Genially* terhadap hasil belajar IPAS.

Kata Kunci :

Inquiry-Based Learning, Genially, IPAS, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan dalam membangun peradaban suatu bangsa (Gusnarib & Adawiyah, 2024). Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan karakter suatu bangsa (Basir et al., 2024; Mutaqin et al., 2024; Sunan et al., 2025). Dalam hal ini, Halean, et al (2021) mengemukakan bahwa di suatu negara perlu kesadaran pentingnya mengutamakan pendidikan agar dapat meningkatkan mutu kualitas sumber daya manusia sebagai hal yang wajib dipenuhi. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, semua warga negara Indonesia diwajibkan menempuh pendidikan dasar. Dengan demikian, pemenuhan kebutuhan belajar, jenjang formal pertama seperti sekolah dasar, sangat esensial karena berfungsi menanamkan dasar-dasar pengetahuan.

Salah satu mata pelajaran yang menjadi dasar-dasar pengetahuan di sekolah dasar adalah IPAS. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2024) menyatakan bahwa mata pelajaran IPAS dirancang secara terpadu untuk membekali siswa dengan pemahaman konsep dasar sains dan sosial, sekaligus mengasah kemampuan penalaran kritis dan pemecahan isu-isu yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan itu, Nadhifah et al. (2023) juga berpendapat bahwa materi IPAS bertujuan membekali siswa agar mampu mengatasi berbagai persoalan sehari-hari, baik yang berkaitan dengan fenomena alam maupun isu-isu sosial. Dengan demikian, pengajaran IPAS di sekolah dasar menjadi sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan siswa sebagai bekal mereka dalam memecahkan masalah-masalah sains dan sosial dalam kehidupan nyata.

Namun, seringkali pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih dihadapkan pada permasalahan hasil belajar siswa yang rendah. Misalnya, penelitian yang dilakukan Kamilah & Astriani (2024) menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS yang rendah disebabkan oleh pengajaran yang belum diimplementasikan secara memadai, metode penjelasan yang cenderung monoton, dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Penelitian Sucianti, et al. (2024) dilatarbelakangi oleh nilai IPAS siswa yang kurang memuaskan, di mana penyebabnya meliputi pembelajaran yang masih berpusat pada guru, pelaksanaan belajar belum memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, pemahaman guru terbatas dalam mengaplikasikan beragam model pembelajaran, sehingga sulit untuk merangsang kemampuan hasil belajar siswa. Oleh karena adanya berbagai tantangan terkait capaian belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS ini, maka diperlukan pembaruan strategi yang mendukung pengajaran melalui model pengajaran yang mengikutsertakan siswa, serta mendorong mereka dalam mengkonstruksi ilmunya sendiri.

Model yang dianggap relevan salah satunya yaitu *Inquiry-Based Learning* (IBL). Menurut Supriatna, et al. (2023) mengemukakan bahwa IBL adalah suatu pendekatan yang mengaktifkan seluruh potensi siswa untuk meneliti, menyelidiki, menganalisis suatu masalah secara logis dan sistematis. Tujuannya adalah agar siswa dapat menemukan dan merumuskan pengetahuannya sendiri dengan rasa percaya diri. Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016) menjelaskan bahwa IBL dalam proses pembelajaran diawali dengan kegiatan merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, membuat kesimpulan awal, hingga melakukan pengujian terhadap simpulan yang telah dibuat untuk mencapai keyakinan akan kebenarannya. Oleh karena itu, IBL pada dasarnya menekankan pada proses belajar yang melibatkan siswa mendalam dalam

kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan penemuan terhadap suatu masalah.

Berdasarkan penelitian Setiyawan, et al. (2024: 216-217) implementasi model IBL secara nyata mempengaruhi capaian belajar IPAS siswa secara signifikan, bahkan menunjukkan capaian yang lebih unggul dibandingkan metode pengajaran konvensional. Selain itu, IBL juga berhasil memacu motivasi dan keaktifan siswa, mendorong keterlibatan yang lebih besar selama proses belajar, serta mendorong keterampilan kritis dan menyelesaikan masalah. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Baik siswa maupun guru juga memberikan umpan balik positif terhadap penerapan model ini. Lebih lanjut, dalam penelitian Yani, et al. (2024) yang menemukan bahwa model inkuiri mampu mengoptimalkan prestasi belajar IPAS siswa di SD Negeri 013 Segati sebesar 23,71 %. Kesimpulannya, berbagai temuan ini menegaskan bahwa IBL adalah model pembelajaran yang efektif, khususnya untuk mata pelajaran IPAS, yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Meskipun IBL memberikan banyak keunggulan, tetapi dalam penerapannya seringkali menghadapi kendala, terutama dalam hal penyediaan media pembelajaran yang mendukung proses inkuiri atau penemuan. Maka untuk mendukung proses inkuiri tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sesuai sebagai sumber belajar. Menurut Ningsih (2025) mengemukakan bahwa untuk sumber belajar dengan pembelajaran inkuiri dapat memanfaatkan teknologi dengan menyediakan akses ke platform daring yang mendukung pembelajaran berbasis inkuiri. Salah satu media pembelajaran yang menyediakan akses ke platform daring yang dapat mendukung pembelajaran berbasis inkuiri yaitu dengan *Genially*.

Genially merupakan salah satu media yang efektif untuk mendukung proses inkuiri dengan menyediakan berbagai fitur interaktif. Menurut Rinjani (2024) menjelaskan bahwa *Genially* menawarkan fitur-fitur interaktif, diantaranya presentasi, infografis, dan media interaktif lainnya, yang memberikan ruang bagi kreativitas guru untuk memvariasikan metode pengajaran. Selain itu, pemanfaatan *Genially* dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, seperti IPAS. Menurut Luthfiyah, et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS dapat menyajikan materi dalam bentuk infografis, simulasi interaktif, kuis, dan visualisasi animasi, yang semuanya dirancang untuk mendorong eksplorasi mandiri dan keterlibatan aktif siswa. Berdasarkan berbagai fitur interaktif yang ditawarkan, media *Genially* memiliki potensial untuk mendukung pembelajaran inkuiri, karena memungkinkan guru dapat menciptakan konten pembelajaran yang bervariasi.

Observasi langsung yang dilaksanakan peneliti pada SDN 02 Kota Bengkulu, diketahui bahwa capaian belajar IPAS siswa masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP). Hal ini terlihat dari hasil belajar nilai ulangan bulanan IPAS di kelas VA yang memiliki nilai rata-rata 68,75 dan di kelas VB yang memiliki nilai rata-rata 67,29. Berdasarkan pada KTTP yang ditetapkan di SD tersebut adalah 70 sehingga dapat dikatakan hasil belajar nilai ulangan bulanan IPAS masih belum mencapai KTTP. Selain itu, dalam proses pembelajaran lebih sering menerapkan pembelajaran secara konvensional dan penggunaan media pembelajaran kurang variatif juga turut berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa. Menanggapi kondisi ini, peneliti mengkombinasikan antara model IBL yang berpusat pada siswa dan media *Genially* yang interaktif sehingga dapat menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif untuk hasil belajar IPAS siswa agar lebih baik.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* berbantuan media *Genially* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang diajarkan di kelas V SDN 02 Kota Bengkulu. Model IBL dipadukan dengan media *Genially* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Selain itu, pendekatan ini dinilai mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Analisis dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kombinasi model dan media tersebut memberikan kontribusi pada peningkatan capaian belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan secara kuantitatif melalui quasi-eksperimen, serta menerapkan desain the *matching-only pretest-posttest control group*. Desain ini membandingkan hasil antara kelompok eksperimen menerapkan perlakuan IBL berbantuan *Genially* dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, serta keduanya diberikan *pretest* dan *posttest*. Seluruh siswa kelas V SDN 02 Kota Bengkulu menjadi populasi dalam penelitian ini. Pemilihan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, diperoleh kelas VB 24 orang sebagai kelompok eksperimen dan VA menjadi kelas kelompok kontrol. Kedua kelompok ini dipastikan memiliki varian yang setara (homogen) berdasarkan hasil uji homogenitas ($0,344 > 0,05$). Alat ukur atau instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda 10 soal untuk *pretetst*, serta untuk *posttest* 10 butir soal yang berfungsi mengukur kemampuan kognitif siswa. Instrumen tersebut sudah melalui pengecekan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, serta daya pembeda. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis secara deskriptif, uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat, serta uji inferensial/hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* melalui SPSS versi 22.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi ini ditujukan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh penerapan IBL yang didukung oleh media *Genially* terhadap capaian belajar IPAS siswa kelas V SDN 02 Kota Bengkulu. Perolehan data didapat dari dua tes *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan kepada kedua kelompok kontrol dan eksperimen.

1. Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Kelompok	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Selisih Rata-rata	Peningkatan
Kontrol	52,08	58,33	6,25	6,25%
Eksperimen	55,42	72,50	17,08	17,08%

Temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok setelah perlakuan, namun pada kelompok eksperimen (17,08%) jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol (6,25%). Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen (72,50) juga sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KTTP) sebesar 70.

2. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test*)

Hasil pengujian prasyarat mengindikasikan bahwa data *posttest* dari kelompok kontrol dan eksperimen bersifat normal dan homogen (Sig. 0,700 > 0,05). Kondisi ini memungkinkan penerapan uji-t dengan asumsi varian yang sama. *Output* SPSS memperlihatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,093 > 2,013) dan Sig. (2-tailed) 0,003 < 0,05. Karena kedua kriteria tersebut terpenuhi, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pada kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional, siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan, dan menyimak materi dari guru. Pembelajaran konvensional ini berpusat pada guru yang kurang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuliyani, et al. (2020) yang menyatakan bahwa guru dalam pembelajaran konvensional memegang peran utama dalam menjelaskan materi dan mengajukan pertanyaan, sementara peran siswa terbatas pada mendengarkan secara pasif, mencatat, dan menjawab pertanyaan guru.

Sebaliknya, kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran IBL berbantuan media *Genially*, model ini bersifat berpusat pada siswa sehingga secara efektif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan penemuan. Mulyani (2023) menjelaskan bahwa IBL melibatkan siswa secara langsung ke dalam konteks kehidupan nyata melalui proses penyelidikan. Selain itu, Santoso et al. (2023:240) menguraikan bahwa kegiatan IBL ini melatih kemandirian siswa dalam belajar, yang pada akhirnya menghasilkan pemahaman dan keterampilan yang bernilai, serta memperkuat daya ingat mereka terhadap informasi yang disampaikan oleh guru.

IBL ini dapat dibantu dengan media pembelajaran dalam mendukung proses inkuiri. Salah satu media yang relevan dengan proses inkuiri dalam IBL yaitu *Genially*. Menurut Rinjani (2024) mengemukakan bahwa *Genially* menawarkan beragam fitur, termasuk infografis, presentasi, hingga konten interaktif lainnya, yang memfasilitasi guru berinovasi dan menambah variasi pembelajaran.

Pembelajaran IBL berbantuan media *Genilly* berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar pada aspek kognitif. Menurut Yuliani, et al. (2020) pemanfaatan model serta media pembelajaran merupakan aspek yang penting untuk menunjang tercapainya tujuan belajar, termasuk memfasilitasi pemahaman materi hingga memperoleh nilai yang memuaskan. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiayawan, et al. (2024) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Inquir Based Learning* dalam Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V" dan hasil penelitian Fatma & Ichsan (2022) dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah". Secara keseluruhan, penerapan IBL menghasilkan perbedaan signifikan pada capaian belajar, di mana model ini berhasil membuat pembelajaran berpusat pada siswa, dan juga melibatkan keaktifan siswa dengan adanya media *Genially*.

Dalam penelitian ini untuk menganalisis hasil belajar aspek kognitif, menggunakan empat indikator dari taksonomi Anderson & Krathwohl. (1) mengingat (C1): siswa berhasil mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat (produksi, distribusi, dan konsumsi) yang disajikan di *Genially*. Kemampuan ini penting karena pengetahuan awal siswa menjadi dasar dalam pembelajaran. (2) memahami (C2): siswa mampu memberikan contoh jenis

usaha ekonomi masyarakat setelah membaca materi dan mengerjakan kuis di *Genially*. Penggunaan media interaktif ini membantu siswa lebih mudah memahami materi. (3) mengaplikasi (C3): siswa diminta untuk menentukan kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang dan jasa. Namun, sebagian siswa masih kesulitan dalam membedakan keduanya karena membutuhkan pemahaman yang abstrak. Sebaiknya, pembelajaran dimulai dari hal konkret ke abstrak, misalnya dengan menggunakan media gambar atau video, untuk mempermudah pemahaman siswa. (4) menganalisis (C4): siswa diminta untuk menganalisis soal cerita yang ada di LKPD. Pada sintaks mengumpulkan data dan menguji hipotesis, ditemukan bahwa siswa masih kesulitan memilah informasi yang relevan dan akurat. Oleh sebab itu, peran guru sebagai pembimbing sangat penting, meskipun pembelajaran berpusat pada siswa.

Meskipun IBL berbantuan *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini juga menemukan beberapa kekurangan dalam proses penerapannya. Salah satu kelemahan utama adalah kesulitan dalam perencanaan pembelajaran, karena sebagian besar siswa sudah terbiasa dengan pola pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Perubahan menuju pembelajaran berbasis inkuiri menuntut siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan kritis, sehingga pada tahap awal mereka tampak kebingungan dan membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Kondisi ini membuat guru harus menyiapkan langkah pembelajaran yang lebih rinci, termasuk skenario pertanyaan pemicu dan alur aktivitas yang sistematis. Dalam konteks tersebut, penggunaan *Genially* sebagai media bantu menjadi salah satu solusi yang dapat menjembatani transisi dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis inkuiri. *Genially* membantu menyajikan materi dan langkah-langkah investigasi secara visual, interaktif, dan terstruktur sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran. Selain itu, kendala teknis seperti keterbatasan kuota internet pada sebagian siswa diatasi dengan menyediakan hotspot dari ponsel peneliti, sehingga proses pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa terhambat faktor jaringan.

Masalah lain yang muncul dalam penerapan IBL berbantuan *Genially* adalah adanya distraksi yang dialami siswa akibat penggunaan gawai selama pembelajaran. Beberapa siswa terlihat mudah tergoda untuk membuka aplikasi lain di ponsel mereka, seperti media sosial atau permainan daring, ketika akses internet diaktifkan. Gangguan ini umumnya dipicu oleh munculnya notifikasi pesan, kebiasaan siswa menggunakan gawai untuk hiburan, serta rendahnya kontrol diri dalam mengelola penggunaan perangkat digital. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan fokus belajar dan mengurangi efektivitas penerapan model IBL yang menuntut konsentrasi serta keterlibatan aktif siswa dalam proses penyelidikan. Untuk meminimalkan masalah ini, peneliti menerapkan aturan kelas yang tegas terkait penggunaan gawai selama pembelajaran. Siswa diminta mengumpulkan ponsel mereka ketika media *Genially* tidak sedang digunakan, sehingga perhatian mereka dapat kembali terpusat pada penjelasan guru maupun diskusi kelompok. Dengan langkah tersebut, suasana belajar menjadi lebih kondusif dan tujuan pembelajaran melalui IBL berbantuan *Genially* dapat tercapai dengan lebih optimal.

PENUTUP

Berdasarkan temuan dan pembahasan, diperoleh simpulan bahwa penggunaan IBL

yang didukung media *Genially* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap capaian belajar IPAS siswa kelas V SDN 02 Kota Bengkulu. Penggunaan model IBL yang memfasilitasi penyelidikan aktif dan media *Genially* yang interaktif, menghasilkan pemahaman dan prestasi belajar siswa yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dapat merekomendasikan dan memotivasi para guru untuk mengadopsi IBL berbantuan media *Genially* sebagai alternatif pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk bisa membandingkan efektivitas model pembelajaran yang berbeda pada siswa yang berbeda untuk melihat perbedaan signifikan. Selain itu, cakupan pengukuran hasil belajar sebaiknya diperluas, tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga mencakup afektif, dan psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2015). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen revisi taksonomi pendidikan Bloom* (A. Prihantoro, Trans.). Pustaka Pelajar.
- Basir, M., Damopolii, M., & Yuspiani, Y. (2024). Faktor-faktor determinan dalam pendidikan. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 118-126. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1131>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan media pembelajaran Genially untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50-59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Febrianti, F. A., Abdilah, M. T., Bhakti, D. D., Denni, I., & Susila, A. A. R. (2025). Kajian literatur: Ketergantungan siswa terhadap teknologi dalam pembelajaran. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 274-280.
- Gusnarib, G., & Adawiyah, S. R. (2024). Pendidikan dan peradaban. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society (KIIIES) 5.0*, 3(1), 33-41.
- Halean, S., Kandowangko, N., & Goni, S. Y. (2021). Peranan pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia di SMA Negeri 1 Tampan Amma di Talaud. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*.
- Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Pemerintah Indonesia.
- Kamilah, Z., & Astriani, L. (2024). Upaya model Project Based Learning (PjBL) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas 5A SDN. *Prosiding SEMNASFIP*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024. Kemendikbudristek.
- Luthfiyah, H., Suciptaningsih, O. A., & Mas' ula, S. (2025). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran IPAS: Studi kasus penggunaan Genially pada materi ekosistem kelas 3 SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6156-6163. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8169>

- Mulyani, N. (2023). Penerapan model pembelajaran Inquiry Based Learning dalam pembelajaran IPA tentang kemagnetan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jentre*, 4(1), 9-26. <https://doi.org/10.38075/jen.v4i1.321>
- Mutaqin, E. J., Wahyudin, & Herman, T. (2024). Ethno-pedagogy study: Exploration of character values and mathematical concepts in Badeng art at elementary level. *J. Electrical Systems*, 20, 504-513.
- Nadhifah, Y., et al. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ningsih, Y. S. (2025). Penggunaan model Inquiry Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 3(1), 104-110.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Nizamial Learning Center.
- Rinjani, S. (2024). Implementasi media Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57-64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Santoso, A. D., Sholikah, Mutti'ah, S., & Kusmawati, H. (2023). Aplikasi pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) metode IBL (Inquiry Based Learning) berbasis Zone Activity di Mts Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan. *Journal of Student Research*, 1(1), 238-248. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.983>
- Setiawan, H., Ramadhani, T. P. L., & Ramadila, C. D. (2024). Pengaruh model pembelajaran Inquiry Based Learning dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial) terhadap hasil belajar siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 6(4), 211-218.
- Sucianti, Usman, H., & Tati, A. D. R. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi*, 2(4), 35-46. <https://doi.org/10.70217/jiptek.v2i4.228>
- Sunan, D. A., Apriliani, W., Mutaqin, E. J., Suryaningrat, E. F., & Ramdan, M. Ethnomathematics study in elementary school: Integration of character values and mathematics concepts in Badeng arts. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3).
- Supriatna, I., Wahyudin, & Turmudi. (2023). Peningkatan kemampuan pemahaman matematis (KPM) siswa SD melalui model Problem Based Learning (PBL) dan Inquiry Based Learning (IBL). *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(3). <https://doi.org/10.32507/attadib.v7i3.2580>
- Yani, F., Witarsa, R., & Masrul, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 705-710.
- Yuliani, F., Herman, & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh model Discovery Learning berbantuan media Pop-Up Book terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-8.
- Yuliyani, R., Firdaus, M., & Saragih, T. K. (2020). Metode Guide Noted Taking dalam pembelajaran matematika materi vektor di kelas XI SMK X. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* 1(1).