



Desain Media Pembelajaran “Tata Surya 3D” Berbasis Qreatif Educative dengan Fitur Puzzle dan Kuis Interaktif untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Andrea Gafiria Permata Putri ^{1*}, Ika Putra Viratama ²

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Fattahul Muluk Papua, Indonesia

Email : putriandrea768@gmail.com

**Penulis Korespondensi: putriandrea768@gmail.com*

Abstract. Students often have difficulty understanding the Solar System material given in elementary school science lessons using only conventional methods due to its abstract nature. This study creates and explains the advantages of "3D Solar System" learning materials with interactive puzzles and quizzes for sixth-grade elementary school students using the Qreatif Educative platform. Qualitative research methodology is applied to this type of library research. Scientific articles from the DOAJ and Google Scholar databases are scanned to collect data. After that, content analysis methods such as data reduction, classification, theory synthesis, and drawing conclusions are applied in this paper. The results of this study, the use of 3D media significantly increases students' cognitive interest and understanding because it provides more realistic and detailed visuals compared to 2D media. Qreatif Educative's interactive puzzle and quiz elements have successfully created a fun and engaging learning environment based on the psychological characteristics of elementary school children who like to learn through play. The conclusion of this study is that the "3D Solar System" media is worth considering as a creative alternative to improve the standard of science teaching and make it more interactive and student-centered.

Keywords: 3D Educational Resources, Creative Teaching, Interactive Tests, Puzzles, Solar System.

Abstrak. Siswa sering kali kesulitan memahami materi Tata Surya yang diberikan dalam pelajaran sains sekolah dasar hanya dengan menggunakan metode konvensional karena sifatnya yang abstrak. Studi ini menciptakan dan menjelaskan keunggulan materi pembelajaran "Tata Surya 3D" dengan teka-teki dan kuis interaktif untuk siswa kelas enam sekolah dasar menggunakan platform Qreatif Educative. Metodologi penelitian kualitatif diterapkan pada jenis penelitian pustaka ini. Artikel ilmiah dari basis data DOAJ dan Google Scholar dipindai untuk mengumpulkan data. Setelah itu, metode analisis konten seperti reduksi data, klasifikasi, sintesis teori, dan penyusunan kesimpulan diterapkan dalam makalah ini. Hasil penelitian ini, penggunaan media 3D secara signifikan meningkatkan minat kognitif dan pemahaman siswa karena memberikan visual yang lebih realistik dan detail dibandingkan media 2D. Elemen puzzle dan kuis interaktif Qreatif Educative telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik berdasarkan karakteristik psikologis anak-anak sekolah dasar yang suka belajar melalui bermain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media "Tata Surya 3D" patut dipertimbangkan sebagai alternatif kreatif untuk meningkatkan standar pengajaran sains dan membuatnya lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Pengajaran Kreatif, Sumber Daya Pendidikan 3D, Tata Surya, Teka-Teki, Tes Interaktif.

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya di bidang media pembelajaran, telah secara drastis mengubah bidang pendidikan. Transisi dari strategi pengajaran satu arah ke pendekatan pengajaran tradisional yang lebih interaktif dan kolaboratif telah memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Rayhan, S. et al., 2025). Ketersediaan teknologi memungkinkan para pendidik untuk menghasilkan sumber belajar digital, yang mencakup semua sumber daya yang dibutuhkan untuk memberikan informasi dan

membantu siswa dalam memahami pelajaran. Lembaga pendidikan termotivasi oleh kemajuan teknologi untuk memanfaatkan media berbasis teknologi sebaik-baiknya guna meningkatkan kapasitas belajar siswa (Sartimah et al., 2025).

Penggunaan komputer sebagai instrumen pengajaran, penggunaan multimedia untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, serta fleksibilitas dalam proses pembelajaran merupakan beberapa karakteristik utama dari materi pembelajaran berbasis teknologi (Widianto, 2021). Guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan teknologi seperti laptop, proyektor, dan papan tulis interaktif untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Memahami nilai teknologi dalam pendidikan sekolah dasar sangat penting karena tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran tetapi juga membekali anak-anak dengan keterampilan teknologi yang berharga untuk masa depan (Nafla Amelia Fitri & Melva Zainil, 2025).

Tata Surya merupakan cabang ilmu alam yang abstrak (IPA) karena membahas objek-objek langit yang sulit dipahami oleh siswa. Siswa yang sebagian besar belajar melalui ceramah dan buku teks seringkali kesulitan memahami gagasan, struktur, dan sifat-sifat planet. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat dan hasil belajar yang buruk. Idealnya, pengajaran sains harus diterapkan secara kontekstual, menghubungkan siswa dengan kejadian nyata seperti orbit matahari atau perubahan dari siang ke malam. Dengan menggunakan media yang relevan dan pendekatan kontekstual, siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang lebih nyata tentang tema-tema Tata Surya yang sebelumnya abstrak (Suparmi et al., 2024).

Oleh karena itu, dibutuhkan sumber daya pembelajaran modern untuk mengilustrasikan gagasan tata surya secara lebih realistik dan interaktif. Salah satu perkembangan dalam materi pendidikan interaktif berbasis komputer adalah Unity 3D. Alat pembelajaran ini mendorong siswa untuk secara aktif memperoleh informasi agar dapat mengkomunikasikan konten dengan lebih baik. Materi pembelajaran berbasis Unity 3D lebih dinamis dan menarik daripada materi pembelajaran berbasis 2D, dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pengajaran dan pembelajaran, menurut penelitian oleh Wamiliana dkk.

Aplikasi bernama Unity 3D dapat digunakan untuk menghasilkan media interaktif. Pengembang dapat berkreasi saat membuat media interaktif karena Unity 3D dapat digunakan untuk berbagai perangkat seluler. Sumber daya pembelajaran berbasis Unity 3D dapat memotivasi siswa, memperdalam pemahaman mereka, dan membangkitkan kreativitas mereka sepanjang proses pembelajaran (Sari, 2021). Selain itu, motivasi belajar dapat ditingkatkan, kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan, dan informasi konseptual dapat diperkuat

melalui pengalaman belajar yang menarik dengan menambahkan elemen permainan edukatif seperti teka-teki dan ujian interaktif.

Guru dapat menghasilkan media yang imajinatif dan menarik yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dengan bantuan Qreatif Educative, sebuah platform pengembangan media pembelajaran interaktif. Materi pembelajaran "Sistem Tata Surya 3D" dapat digunakan sebagai alat untuk penyampaian konten dan penilaian pembelajaran melalui teka-teki dan kuis interaktif. Sebuah platform bernama Qreatif Educative Media menyediakan berbagai aplikasi yang meningkatkan pendidikan dengan meningkatkan interaktivitas dan aksesibilitasnya di berbagai platform digital. Platform ini menggunakan aplikasi tata surya dengan tes, simulasi, dan sumber daya. Simulasi gerak dan gambar tiga dimensi digunakan oleh Qreatif Media untuk mengajarkan siswa tentang planet-planet di tata surya. Siswa dapat menghemat waktu dengan mempelajari kurikulum tata surya ini di rumah karena mudah diakses (Vitoria & Fitriani, 2025).

Berdasarkan informasi di atas, tujuan proyek ini adalah menggunakan Qreatif Educative untuk mengajar dan menciptakan sumber belajar bagi siswa di enam sekolah dasar, yang disebut "Sistem Tata Surya 3D" dan menggabungkan elemen interaktif. Selain membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efisien dan menarik, materi pendidikan ini digunakan sebagai strategi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pemahaman, dan minat dalam sistem pembelajaran tata surya.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual menghubungkan materi pendidikan dengan skenario dunia nyata untuk membantu siswa dalam menafsirkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh serta menerapkannya secara fleksibel dari satu masalah atau situasi ke masalah atau situasi lainnya (Muhartini et al., 2022). Pembelajaran kontekstual, yang berlandaskan teori konstruktivis, memungkinkan siswa untuk menerapkan informasi pada situasi dunia nyata, sedangkan pembelajaran diferensiasi menyesuaikan konten, metode, dan hasil dengan kebutuhan spesifik setiap siswa (Siti Zayyana Ulfah, Udin Syaefudin Sa'ud, Atep Sujana, 2021).

Membangun koneksi yang bermakna, melakukan pekerjaan yang bermakna, terlibat dalam pembelajaran mandiri, berkolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, mendukung pertumbuhan dan perkembangan individu, memenuhi standar tinggi, dan menggunakan evaluasi autentik adalah delapan komponen kunci dari pembelajaran kontekstual. Untuk

menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, produktif, dan efisien, guru harus memiliki keterampilan khusus dalam mengembangkan aktivitas kreatif dan inovatif. Hal ini karena pembelajaran berkembang dengan kecepatan yang semakin pesat di dunia global (Dwi Anggraini, 2017).

Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan sumber belajar interaktif merupakan teknik inovatif untuk meningkatkan standar pendidikan, khususnya di era digital. Sumber belajar interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi, motivasi belajar, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi, seperti proyektor dan film pembelajaran, dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Selain itu, pembelajaran interaktif juga mendorong keterampilan sosial dan berpikir kritis (Sawitri et al., 2024).

Dalam sumber lainnya, Putra & Salsabila (2021) menyebutkan dampak positif media interaktif terhadap proses pembelajaran tentunya akan menghasilkan perkembangan aktivitas pembelajaran ke arah yang lebih baik mengingat pesatnya kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini yang membutuhkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Media interaktif seperti Quizziz dan Kahoot! telah berhasil meningkatkan perhatian siswa dan menghasilkan hasil pembelajaran berkualitas tinggi sehingga mereka dapat memenuhi kompetensi abad ke-21 dan bersaing di seluruh dunia, menurut publikasi penelitian yang telah dianalisis menggunakan teknik studi literatur.

Menurut Penelitian Munawir et al., (2024) Materi pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif, film animasi, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, telah terbukti lebih berhasil dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

3. METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif Bogdan dan Taylor (Waruwu, 2023) Metode yang menghasilkan data deskriptif dari kata-kata tertulis atau lisan orang dan perilaku yang diamati disebut sebagai penelitian kualitatif. Definisi lain dari penelitian kualitatif dalam sains adalah pendekatan multi-metode yang terfokus, menekankan kualitas, menggunakan berbagai metodologi, dan disajikan secara naratif untuk mengungkap signifikansi, pemahaman, konsep, ciri, gejala, simbol, dan deskripsi suatu fenomena (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019).

Oleh karena itu, penelitian kualitatif dapat dicirikan sebagai metode yang menggambarkan dan menjelaskan signifikansi fenomena, peristiwa, dan situasi sosial tertentu menggunakan bahasa atau narasi. Alat utama untuk memahami dan menilai setiap fenomena, gejala, dan situasi sosial dalam penelitian kualitatif adalah peneliti. Untuk menguji perbedaan antara gagasan teoretis dan data empiris, peneliti harus memiliki keahlian teoretis.

Metodologi yang digunakan dalam studi kualitatif ini adalah riset pustaka, Buku teks, makalah penelitian, jurnal ilmiah, dan sumber daya daring tentang simulasi interaktif, tes daring, dan materi pembelajaran sains termasuk di antara sumber tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pemilihan referensi didasarkan pada keaslian dan penerapannya pada topik penelitian. Untuk mengumpulkan informasi, kata kunci seperti media pembelajaran 3D, media interaktif, Unity 3D, Qreatif Educative, pembelajaran kontekstual, dan kuis interaktif digunakan untuk mencari artikel ilmiah di Google Scholar, DOAJ, dan portal jurnal lainnya.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis konten empat fase. Referensi yang paling relevan dengan kurikulum Tata Surya kelas enam dipilih untuk meminimalkan jumlah data. Kedua, data dikategorikan menggunakan elemen media (kuis, teka-teki, dan 3D). Ketiga, platform Qreatif Educative digunakan untuk menghasilkan konsep desain media melalui sintesis teoretis. Temuan akhir diperoleh untuk memastikan bahwa desain media akhir memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran yang efektif dan karakteristik psikologis siswa sekolah dasar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelebihan Media Pembelajaran Tata Surya 3D

Tujuan dari materi Tata Surya 3D ini adalah untuk membantu siswa kelas enam sekolah dasar dalam memahami ide-ide abstrak astronomi. Media 3D dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dengan menyediakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Rolita (2022) Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan media 3D untuk mengajarkan sains dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut secara signifikan karena menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis yang membuat siswa tertarik dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam (Yuniarti et al., 2024).

Salah satu solusi yang diharapkan dapat memberikan pengalaman pendidikan yang lebih komprehensif dan menarik adalah penggunaan materi pembelajaran 3D. Diharapkan penggunaan materi ini akan memungkinkan siswa menjadi pembelajar yang lebih aktif dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang tata surya. Dalam hal interaktivitas dan keterlibatan, media pembelajaran interaktif berbasis 3D bertujuan untuk mengungguli sumber

belajar berbasis 2D. Penggunaan multimedia interaktif dalam sistem pendidikan, yang memungkinkan anak-anak usia sekolah dasar yang suka bermain untuk belajar lebih banyak tentang matahari, adalah contoh menarik dari media interaktif (Chamid et al., 2022).

Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa

Dengan memilih sumber belajar yang tepat, antusiasme siswa terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan, kebosanan dapat dikurangi, dan penyampaian pengetahuan dapat dipercepat. Pembelajaran akan lebih dinamis dan menyenangkan dengan media yang relevan dan menarik (Shabrina et al., 2025).

Menurut Akbar (2016:117), temuan penelitian didasarkan pada delapan kriteria untuk memilih media yang tepat untuk pembelajaran tematik (Indahsari et al., 2019) secara khusus: (1) bahan ajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran; (2) bahan ajar yang selaras dengan karakter siswa; (3) bahan ajar yang selaras dengan sumber belajar; (4) bahan ajar yang efektif dan efisien; (5) bahan ajar yang aman digunakan; (6) bahan ajar yang dapat menumbuhkan kreativitas dan aktivitas; (7) bahan ajar yang dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif; dan (8) bahan ajar yang unggul berupa benda nyata, poster, dan presentasi PowerPoint yang memenuhi persyaratan.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Junaidi (2019) Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat dipercepat dan proses pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan sumber belajar yang tepat. Dengan memperbaiki lingkungan, mengurangi kebosanan siswa, dan memberdayakan guru untuk menyampaikan konten secara lebih efektif, media pembelajaran yang tepat dapat berdampak positif pada prestasi akademik (Septiana Puji Wahyuningsih, M.Arief Budiman, 2022).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan sumber belajar "Sistem Tata Surya 3D" telah terbukti menjadi strategi efektif bagi siswa kelas enam untuk mengatasi abstraksi astronomi. Melalui representasi tiga dimensi interaktif, media ini dapat mengubah konsep yang sulit dipahami melalui indra menjadi pengalaman belajar yang konkret dan komprehensif. Ketika media ini digunakan sebagai pengganti media dua dimensi standar, minat dan antusiasme siswa dalam belajar meningkat secara signifikan, dan pemahaman kognitif pun dipercepat. Selain itu, media ini memenuhi persyaratan pemilihan media yang optimal karena disesuaikan dengan karakteristik psikologis anak usia sekolah dasar yang masih menikmati belajar melalui bermain. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, media "Tata Surya 3D" dapat mengurangi kebosanan dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses

pembelajaran sains. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas penyampaian materi dan pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar ditingkatkan dengan penggunaan teknologi multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik.

DAFTAR REFERENSI

- Chamid, A., Mumpuni, I. D., & ... (2022). Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Dinamika Dotcom: Jurnal* ..., 13(1), 61-72. <http://ejurnal.stimata.ac.id/index.php?journal=DINAMIKA&page=article&op=view&path%5B%5D=436>
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF_DI_BIDANG_PENDIDIKAN.pdf
- Dwi Anggraini. (2017). Penerapan pembelajaran kontekstual pada pendidikan anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 39-46. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/1722>
- Indahsari, N. A., Yuniasih, N., & Sulistyowati, P. (2019). Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di SD Muslimat NU Kota Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3(November), 544-550. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2022). Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 4(2), 27-36.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63-71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nafla Amelia Fitri, & Melva Zainil. (2025). Literature Review: Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 356-364. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1988> <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1988>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 250-261. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Rayhan, S., R., Ririn, R., W., Delpina, H., & Nelwati, S. (2025). Pendidikan di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1), 1-12.
- Sari, D. T. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI PADA MATERI TATA SURYA MATA KULIAH KOSMOGRAFI JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA*. 32(3), 167-186.

- Sartimah, S., Dasar, P., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Padangsidimpuan, A. A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 19108-19116.
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, C. M. B., Sahabara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 96-102. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas/article/view/17>
- Septiana Puji Wahyuningsih, M.Arief Budiman, V. P. S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Praniti Jurnal Pendidikan, Bahasa & Sastra*, 2(no.1), 23-34.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 120-131.
- Siti Zayyana Ulfah, Udin Syaefudin Sa'ud, Atep Sujana, S. (2021). HUBUNGAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 32(3), 167-186.
- Suparmi, N. W., Dinatha, N. M., & Kua, M. Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Unity 3D Pada Materi Tata Surya. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3193-3200. <https://www.ssed.or.id/contents/article/view/676%0Ahttps://www.ssed.or.id/contents/article/download/676/544>
- Vitoria, L., & Fitriani, S. (2025). Efektivitas Media Qreatif Educative terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Tata Surya Kelas VI SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Tambusai 20234*, 9(2), 20234-20248.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). 7(1), 167-186.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Yuniarti, H., Sholikah, R., Agustin, R. D., Matsuri, M., & Sulastri, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran 3D Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI SDN 01 Klodran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 440. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97104> <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97104>