

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI PESERTA DIDIK KELAS 2 SD NEGERI 12 AMPENAN

Hikmawati^{1*}, Wiwindiarti², Irwan Taufiqurrahman³

¹ Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

² SD Negeri 12 Ampenan, Jl. Seroja No. 5 Ampenan Tengah, Mataram, NTB, Indonesia

³ SD Negeri 5 Cakranegara, Mataram, Indonesia

*Email: hikmawati@unram.ac.id

Naskah diterima: 10-05-2024, disetujui: 14-05-2024, diterbitkan: 15-05-2024

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v7i2.6847>

Abstrak – Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas 2 SD Negeri 12 Ampenan melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan pemanfaatan media pembelajaran bola. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 13 November 2023 di SD Negeri 12 Ampenan dengan peserta kegiatan sebanyak 20 orang. Metode pelaksanaan kegiatan terbagi ke dalam tiga tahapan yakni: pembukaan, inti (pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran bola pada Mata Pelajaran Matematika, topik penjumlahan dan pengurangan), dan penutup. Data Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) diperoleh dari pemberian tes sejumlah 10 soal. Ketuntasan klasikal terpenuhi bila 85% siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 80. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata KBTT peserta didik sebesar 86, dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 60. Ketuntasan klasikal sebesar 90% peserta didik memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 80. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan pemanfaatan media pembelajaran bola dapat dijadikan alternatif model dan media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik kelas 2 SD Negeri 12 Ampenan.

Kata kunci : pembelajaran berbasis masalah, bola, berpikir

LATAR BELAKANG

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (KBTT) merupakan salah satu kompetensi peserta didik abad 21. Oleh karena itu, KBTT penting untuk dikembangkan sejak dini dengan memanfaatkan berbagai model dan media pembelajaran inovatif. Penerapan model dan media tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini, guru dapat melatih KBTT peserta didik dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Kumala & Widiawati, 2022).

Pengembangan KBTT peserta didik melalui penerapan model dan media tentunya harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan karakteristik materi pelajaran, termasuk sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Guru dapat membuat perencanaan pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbasis kontekstual sehingga menarik minat peserta

didik untuk belajar. Pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Kania et al., 2022).

Salah satu model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah menuntut kemandirian peserta didik dan kemampuan bekerjasama dalam kelompok sehingga tugas dapat diselesaikan dengan baik. Proses penyelesaian masalah dalam pembelajaran dengan model ini terbukti dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Kompetensi dimaksud berupa kemampuan peserta didik dalam melakukan analisis, evaluasi, dan mencipta (Fauziah & Fitria, 2022).

Penyajian masalah autentik dan bermakna kepada peserta didik dalam model pembelajaran berbasis masalah akan memudahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan penyelidikan dan penemuan. Aktivitas peserta didik dalam diskusi bersama anggota kelompoknya memberikan ruang bagi peserta didik berperan sebagai orang dewasa dan berpikir secara ilmiah. Peserta didik dapat menjadi ilmuwan cilik yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (Pandia & Sitepu, 2022).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada peserta didik kelas 2 SD Negeri 12 Ampenan diperoleh informasi bahwa kemampuan melakukan analisis, evaluasi, dan mencipta masih perlu ditingkatkan. Kemampuan peserta didik pada ranah kognitif masih terbatas pada menghafal, memahami, dan menerapkan. Dengan kata lain, kemampuan kognitif peserta didik masih berada pada level keterampilan berpikir tingkat rendah.

Fakta tersebut di atas menunjukkan informasi bahwa diperlukan upaya untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik melalui penerapan model pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif (Sudiarta et al., 2023). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas 2 SD Negeri 12 Ampenan melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan pemanfaatan media pembelajaran bola.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 13 November 2023, bertempat di SD Negeri 12 Ampenan dengan peserta kegiatan meliputi siswa kelas 2 semester 1 sebanyak 20 orang. Tema: Hidup Rukun; Subtema: Hidup Rukun di Masyarakat.

Kompetensi Dasar dan Indikator untuk muatan Matematika:

Tabel 1a. Muatan Matematika

No.	Kompetensi	Indikator
3.3	Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	3.3.1 Menentukan hasil penjumlahan dan pengurangan dua bilangan dengan menyimpan.
4.3	Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.	4.1.1 Menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dua bilangan dengan menyimpan.

Kompetensi Dasar dan Indikator untuk muatan Bahasa Indonesia:

Tabel 1b. Muatan Bahasa Indonesia

No.	Kompetensi	Indikator
3.1	Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun	3.1.1 Menyebutkan 3 (tiga) kalimat penolakan dalam percakapan yang menggambarkan sikap hidup rukun 3.1.2 Menentukan kalimat penolakan dalam percakapan
4.1	Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu	4.1.1 Menyelesaikan soal kalimat penolakan dalam percakapan yang menggambarkan sikap hidup rukun.

Penguatan Pendidikan Karakter meliputi: Religius, nasionalisme, mandiri, disiplin, tanggung jawab, kerjasama. Tujuan pembelajaran yakni: 1) Melalui video yang ditayangkan, peserta didik menyimak materi penjumlahan dengan menyimpan; 2) Dari media Bola Jumper peserta didik dapat menjumlahkan dan mengurangi dua bilangan dengan benar; 3) Dengan mengamati teks percakapan peserta didik mampu menyebutkan tiga kalimat penolakan dalam percakapan yang menggambarkan sikap hidup rukun dengan benar; 4) Dengan mengamati teks percakapan peserta didik mampu menyelesaikan soal kalimat penolakan dalam percakapan yang menggambarkan sikap hidup rukun dengan tepat.

Metode pelaksanaan kegiatan terbagi ke dalam tiga tahapan yakni: pembukaan (kegiatan awal), inti (pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran bola jumper pada Mata Pelajaran Matematika, topik penjumlahan dan

pengurangan), dan penutup (kegiatan akhir). Deskripsi dari tiap tahapan adalah:

Kegiatan Awal;

- a. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- b. Mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan presensi klasikal oleh guru.
- c. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap untuk belajar.
- d. Menyanyikan Lagu Nasional yakni Garuda Pancasila.
- e. Menginformasikan tujuan pembelajaran pada hari ini.

Kegiatan Inti;

Fase 1. Mengorientasi peserta didik pada masalah

f. Melalui video yang ditayangkan peserta didik mengamati materi tentang penjumlahan dan pengurangan.

g. Guru menjelaskan media Bola Jumper yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Fase 2. Mengorientasi peserta didik untuk belajar

h. Diberikan soal cerita peserta didik dapat mengerjakan soal penjumlahan menggunakan media bola jumper dengan benar.

i. Guru dan peserta didik bertanya jawab berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Fase 3. Membimbing penyelidikan

j. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok sesuai dengan kesepakatan kemarin.

k. Guru membagikan LKPD. l. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam mengerjakan LKPD.

Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

m. Peserta didik bersama kelompok mengerjakan LKPD sesuai penjelasan. n. Guru melakukan penyegaran dengan mengajak peserta didik bernyanyi “Satu ditambah Satu”.

Fase 5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

o. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya berdasarkan materi penjumlahan dan pengurangan. p. Guru memberikan reward atau hadiah kepada kelompok yang sudah tampil kedepan dan hasil kerja kelompoknya benar semua.

q. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.

Kegiatan Penutup:

r. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru. s. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berupa pekerjaan rumah (PR). t. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa aktivitas penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan pemanfaatan media pembelajaran bola jumper ditunjukkan Gambar 1.



Gambar 1a. Peserta didik berdo'a untuk memulai kegiatan



Gambar 1b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran



Kegiatan Inti Mengorientasi peserta didik untuk belajar

Gambar 1c. Guru mengorientasi peserta didik untuk belajar



Kegiatan Inti Peserta didik menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan

Gambar 1g. Peserta didik mencoba menyelesaikan soal dengan bantuan bola jumper



Kegiatan Inti Langkah-langkah Menggunakan Media Bola Jumper

Gambar 1d. Guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan media bola jumper



Kegiatan Inti Membimbing penyelidikan kelompok

Gambar 1h. Guru membimbing kegiatan penyelidikan kelompok



Kegiatan Inti Guru dan peserta didik bertanya jawab

Gambar 1e. Tanya jawab



Kegiatan Inti Peserta didik berlomba dalam mengerjakan LKPD

Gambar 1i. Peserta didik mengerjakan LKPD



Kegiatan Inti Peserta didik menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan

Gambar 1f. Latihan menggunakan media pembelajaran bola jumper



Kegiatan Inti Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Gambar 1j. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah



Gambar 1k. Guru memberikan evaluasi

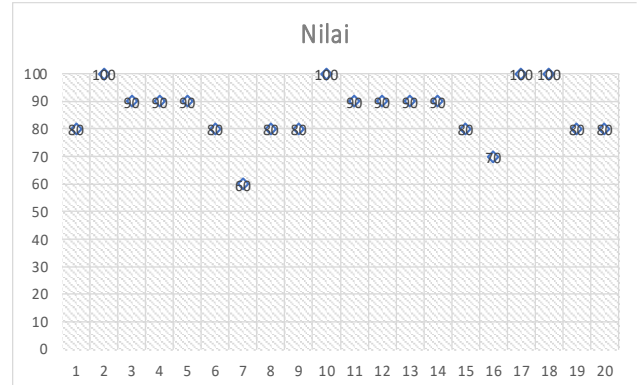


Gambar 1o. Peserta didik berdoa untuk mengakhiri kegiatan



Gambar 1l. Guru mengumpulkan soal evaluasi

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa nilai rata-rata KBTT siswa sebesar 86, dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 60. Nilai siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Nilai KBTT siswa

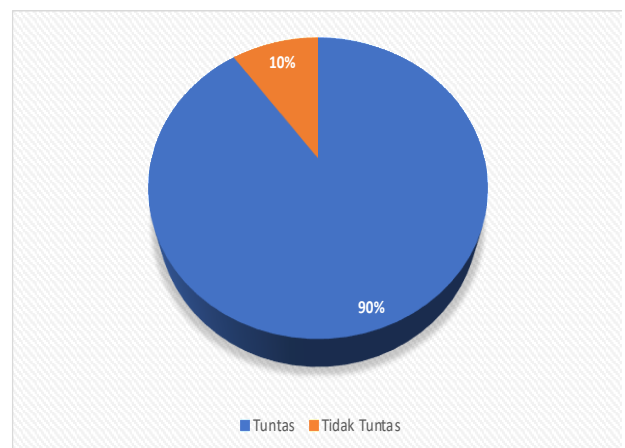


Gambar 1m. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi

Ketuntasan klasikal sebesar 90% siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 80. Ketuntasan klasikal dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 1n. Guru memberikan informasi tugas rumah



Gambar 3. Persentase ketuntasan klasikal

Hambatan yang dapat dialami oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model dan media tertentu. termasuk model pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran bola jumper, diantaranya adalah: adanya keterbatasan pemahaman konsep dengan pengetahuan lain yang relevan; keterbatasan dalam melakukan akomodasi pertanyaan pembuka; keterbatasan dalam memahami psikologis peserta didik, dan keterbatasan dalam menerjemahkan pengetahuan ke bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik (Nurchayono & Putra, 2022).

Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (dengan model pembelajaran berbasis masalah dan media bola jumper) perlu dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dalam melaksanakan ketiga aktivitas tersebut, guru harus menyesuaikan dengan kebijakan kurikulum yang sedang berlaku. Dengan demikian, guru dapat memfasilitasi peserta didik dalam menguasai berbagai keterampilan abad 21, termasuk keterampilan berpikir tingkat tinggi (Heryahya et al., 2022).

Guru yang menerapkan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti bola jumper berarti bahwa guru tersebut mempunyai nilai-nilai guru penggerak. Nilai-nilai yang dimaksud yakni inovatif, kolaboratif, kreatif, mandiri, dan reflektif. Suasana pembelajaran yang menyenangkan pada penerapan model dan media inovatif akan melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan dengan baik. Keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan komunikasi dapat berkembang melalui aktivitas penyelidikan, diskusi, maupun presentasi (Muna & Fathurrahman, 2023). Bahkan, kerjasama yang baik dalam tim atau kelompok berdampak pada hubungan sosial

emosional yang baik pula (Kurniasih et al., 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran (bola jumper) pada mata pelajaran Matematika, topik penjumlahan dan pengurangan, merupakan salah satu alternatif media inovatif yang dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik (Wulandari et al., 2023). Media inovatif yang diintegrasikan dalam model pembelajaran berbasis masalah akan melatih peserta didik dalam berpikir kritis dan berbagai keterampilan berpikir tinggi lainnya. Hal ini tentu sangat baik dilakukan sejak usia dini (Fitriyani et al., 2019).

Tugas guru dalam mewujudkan pembelajaran menyenangkan, mendalam, dan bermakna memerlukan pengetahuan dan keterampilan yang memadai. Guru perlu mengembangkan diri dengan berbagai cara, diantaranya dengan mengikuti program-program pemerintah seperti menjadi guru penggerak, tergabung dalam komunitas belajar, melanjutkan pendidikan dan mengikuti pelatihan, melaksanakan penelitian, dan lain-lain (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dan berbagai kompetensi lain memiliki profil pelajar abad 21 yakni: berdaya tahan, pemikir, kerja kelompok, sifat ingin tahu, mahir berkomunikasi, berprinsip, prihatin, memiliki informasi, patriotik. Profil pelajar abad 21 tersebut dapat diwujudkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai atau profil dalam semua pembelajaran dan bahan ajar (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Pengembangan model pembelajaran dan media inovatif dalam menghasilkan profil pelajar abad 21, seperti model pembelajaran berbasis masalah dan pemanfaatan bola jumper untuk mata pelajaran Matematika menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru pada jenjang sekolah dasar. Bola jumper membantu penyampaian informasi oleh guru dan

pemahaman peserta didik untuk topik tentang penjumlahan dan pengurangan (Fadillah et al., 2022). Pembelajaran yang berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pelajaran Matematika menggunakan media bola jumper tersebut akan memberikan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik (Fanani & Kusmaharti, 2014).

Pengalaman guru dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran perlu diceritakan kepada guru lain melalui pertemuan rutin kelompok guru atau dalam bentuk sharing pada komunitas belajar. Praktik baik tersebut tidak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, namun juga secara online melalui platform Merdeka Mengajar yang saat ini menjadi tren dalam dunia pendidikan di Indonesia (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022).

Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan media bola jumper perlu memperhatikan konsep pembelajaran berdiferensiasi. Konsep pembelajaran berdiferensiasi tersebut merupakan salah satu bentuk upaya guru dalam mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam hal kesiapan belajarnya, profil belajar peserta didik, serta bakat dan minat peserta didik. Hal ini sesuai dengan kebijakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang berlaku saat ini (Aprima & Sari, 2022).

Inovasi model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik, termasuk pada pembelajaran Matematika SD (Mulyatna et al., 2020). Inovasi model dan media perlu terus diupayakan, misalnya dengan mengangkat tema etnomatematika pada permainan tradisional. Demikian pula pada pelajaran lainnya seperti integrasi etnosains pada pelajaran IPA (Ummaroh et al., 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan pemanfaatan media pembelajaran bola jumper dapat dijadikan alternatif model dan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas 2 SD Negeri 12 Ampenan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih kepada: 1) FKIP Universitas Mataram; 2) SD Negeri 12 Ampenan, Jl. Seroja No. 5 Ampenan Tengah, Mataram, NTB, Indonesia; 3) SD Negeri 5 Cakranegara, Mataram, NTB, Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95–101.
- Fadillah, A. A., Egok, A. S., & Mandasari, N. (2022). Pengembangan Media Bola Hitung Berbasis Montessori Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II MI Nurul Islam Lubuklinggau. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 157–164. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.11802>
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2014). Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(9), 1–11. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/JPD.91.01>
- Fauziah, U., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Kemampuan Awal terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada

- Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2836–2845. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2502>
- Fitriyani, D., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Penggunaan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Bioterdidik*, 7(2), 103–111.
- Heryahya, A., Herawati, E. S. B., Susandi, A. D., & Zulaiha, F. (2022). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5(2), 548–562. <https://www.who.int/news-room/factsheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Kania, N., Santoso, E., & Nurbelayanti, N. (2022). Bagaimana Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Aktivitas Siswanya Pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah? *Journal on Mathematics Education Research*, 3(2), 27–34.
- Kumala, S. A., & Widiawati, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Dan Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 274. <https://doi.org/10.31764/orbita.v8i2.11433>
- Kurniasih, P. D., Nugroho, A., & Harmianto, S. (2020). Peningkatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) dan Kerjasama Antar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran PBL dengan Media KoKaMi di Kelas IV SD Negeri 2 Dukuhwaluh. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 4(1), 23–35.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, 4(1), 43–49.
- Mulyatna, F., Nurrahman, A., & Seruni. (2020). Pembelajaran Matematika SD/MI yang Inovatif Melalui Permainan Bekel dan Kelereng. *Jurnal Pengabdian Community*, 2(2), 52–58.
- Muna, I., & Fathurrahman, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 99–107.
- Nurchayono, N. A., & Putra, J. D. (2022). Hambatan Guru Matematika Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 377–384.
- Pandia, W., & Sitepu, I. (2022). Modul Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Matematika. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1942–1944. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.655>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Sudiarta, I. W., Diputra, G. N. O., Yasna, I. M., Anantara, A. A. P., & Wati, N. M. S. (2023). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 21(2), 105–119.
- Ummaroh, A., Salmia, U., Pramesti, S. L. D., & Muyassorah, A. (2023). Systematics Literature Review: Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional. *PROSIDING SANTIKA: SEMINAR NASIONAL TADRIS MATEMATIKA UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN*, 128–139.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>