

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL JAWA UNTUK PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR

Nur Putri Alvariani¹, Sukmawarti²

Email : nurputrialvariani@umnaw.ac.id¹, sukmawarti@umnaw.ac.id²

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa yang layak digunakan dan sesuai dengan kurikulum 2013 untuk pemahaman konsep pada materi bangun datar di kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ke tiga yaitu tahap pengembangan (*Development*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 validator yang terdiri dari 1 dosen ahli materi dan 1 dosen ahli media. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif deskriptif yang berisi kritik dan saran dari 2 validator. Hasil validasi angket berupa bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa. Berdasarkan hasil validasi angket bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa oleh kedua validator menunjukkan hasil yang menunjukkan kriteria "Sangat Baik". Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa yang dikembangkan sangat baik dan layak di gunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Permainan Tradisional Jawa, Bangun Datar

Abstract

The objective of this research was to develop traditional Javanese game-based teaching materials that are worth using and in accordance with the 2013 curriculum for understanding concepts on two-dimensional materials in grade III elementary school. This type of research was development that refers to the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. However, this research was limited to the third stage, namely the development stage. The instrument used in this research was a validation questionnaire sheet. The subjects in this research were 2 validators consisting of 1 expert lecturer of materials and 1 lecturer of media experts. This type of data in this research was descriptive qualitative data that contains criticism and suggestions from 2 validators. The results of validation of questionnaire in the form of print teaching materials based on traditional Javanese games. Based on the results of validation of traditional Javanese game-based teaching materials by both validators showed results that showed the criteria "Excellent". The conclusion in this research was a traditional Javanese game-based teaching material that was developed very well and worth using or applying in the learning process.

Keywords: Teaching Materials, Traditional Javanese Games, Two-Dimensional Figure.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor yang penting dimana didapatkannya

sebuah kewibawaan dalam suatu negara. Pendidikan yang baik akan melahirkan sebuah generasi yang cerdas dan

berkompeten dalam bidangnya. Sehingga kondisi negara akan mengalami sebuah perbaikan dengan adanya para generasi bangsa yang mumpuni.

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi untuk memberikan kepada siswa bekal untuk di masa depan. Sikap dan keterampilan dasar yang perlu diperhatikan keberadaannya untuk menentukan keberhasilan dari pendidikan itu sendiri. Sekolah Dasar memberikan sejumlah mata pelajaran yang menjadi konsumsi siswa. Salah satunya yakni pembelajaran matematika.

Sebagaimana menurut Susanto (2016:186-187) menyatakan bahwa, pembelajaran matematika adalah satu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru.

Melalui pembelajaran matematika diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan untuk mengembangkan keterampilan dan aplikasinya, memanipulasi secara akurat dan efisien termasuk keterampilan melihat kegunaan serta peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga perlu diberikan bekal kepada siswa sejak dini. Tujuan penting dari pengajaran matematika di sekolah adalah pemahaman konsep dan aplikasinya.

Pemahaman konsep matematika merupakan suatu kemampuan yang mendasari kemampuan-kemampuan matematika yang lainnya. Belajar konsep merupakan batu pembangun berpikir dan dijadikan dasar bagi proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip dan generalisasi (Dahar, 2011).

Mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Bangun datar merupakan salah satu materi yang ada didalam pelajaran matematika. Oleh karena itu, penguasaan pemahaman konsep pada materi tersebut harus tersampaikan dengan baik. Pemahaman konsep sangat penting bagi siswa karena akan memudahkan siswa dalam mempelajari pelajaran matematika.

Di era kemajuan teknologi seperti sekarang, semakin banyak ditemukan dan dikembangkan perangkat-perangkat pembelajaran. Menurut Hidayat dan Siti Khayroiyah (2018) Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar. Suhadi (dalam Frisnoiry, 2013:13) menjelaskan bahwa Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu perangkat pembelajaran yang harus disediakan oleh guru yaitu bahan ajar. Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014: 171) Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Maka dari itu bahan ajar sangat dibutuhkan guru dan siswa, bahan ajar harus dirancang dan disusun sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh guru maupun siswa.

Dari kenyataan tersebut perlunya upaya dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa serta perangkat pembelajaran yang mendukung. Keberhasilan proses suatu pembelajaran

dipengaruhi oleh tingkat kesiapan segala unsur yang diperlukan untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Namun faktanya banyak siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika itu membosankan dan sangat sulit untuk dipelajari. Siswa kurang aktif bahkan cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran matematika, siswa hanya duduk diam mendengarkan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas, ketika hendak ditanya siswa hanya duduk diam menunduk ke bawah. Ada juga siswa yang tidak mau mendengarkan penjelasan dari guru dan hanya main-main di dalam kelas serta mengganggu temannya yang lain.

Begitupun pembelajaran khususnya pada materi bangun datar, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsepnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sekolah dasar diperoleh bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi, misalnya (1) siswa belum dapat membedakan bentuk-bentuk segiempat, contohnya layang-layang dengan belah ketupat. (2) siswa kesulitan dalam mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuknya, (3) siswa tidak dapat memberikan contoh benda-benda yang termasuk bangun datar. Sehingga hal inilah yang membuat hasil belajar siswa tentang bangun datar rendah.

Pembelajaran yang dilakukan didominasi dengan metode pembelajaran ceramah, diskusi, pemberian latihan-latihan dan tanya jawab. Melalui metode pembelajaran tersebut, siswa cenderung menghafal konsep-konsep tanpa mempelajari pemahaman makna dibalik konsep dari bangun datar. Salah satu karakteristik matematika adalah memiliki objek kajian yang abstrak. Sifat abstrak ini banyak menyebabkan siswa mengalami

kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan konsep bangun datar tersebut diantaranya guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya pemahaman yang diterima oleh siswa. Pembelajaran seperti itu kurang bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena tidak adanya keseimbangan interaksi antara guru dan siswa. Guru jarang melibatkan siswa secara langsung untuk menggali atau menemukan konsep matematika khususnya materi bangun datar itu sendiri sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang bermakna.

Begitupun dengan bahan ajar yang selama ini digunakan di lapangan adalah buku yang disediakan oleh pusat perbukuan dari Kemendikbud. Karena digunakan secara nasional maka dirasa buku tersebut belum sesuai dengan karakteristik dan konteks lingkungan siswa. Bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya berfokus mengembangkan konsep materinya saja, namun tidak memperhatikan aspek pengenalan kearifan lokal sebagai upaya untuk menanamkan rasa kecintaan akan budayanya sendiri. Belum ada bahan ajar matematika yang sesuai dengan konteks lingkungan siswa. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan buku dan LKPD yang disediakan oleh sekolah.

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, kenyataan tersebut tentunya perlu disikapi dengan terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan berdampak kepada peningkatan kemampuan belajar

siswa. Salah satunya yakni penulis ingin mengembangkan bahan ajar sebagai buku penunjang untuk pembelajaran matematika yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa untuk pemahaman konsep pada materi bangun datar. Permainan yang akan digunakan dalam mengembangkan bahan ajar berupa permainan Engklek, Gobak Sodor, Macanan dan Layangan. Bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa dibuat sedemikian rupa agar penguasaan konsep bangun datar tersampaikan dengan baik dan sesuai kebutuhan siswa sehingga hal ini dapat membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Penulis memilih untuk membuat bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa dikarenakan permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sekaligus penulis ingin mengenalkan budaya lewat permainan tradisional Jawa kepada siswa. Permainan tradisional mengandung nilai budaya yang perlu dilestarikan. Termasuk nilai-nilai sikap. Nilai-nilai sikap berbasis budaya perlu ditanamkan sejak usia dini sekolah, karena karakter sikap dapat dibentuk melalui peniruan dan pembiasaan (Sukmawarti & Hidayat, 2021)

Dengan pembelajaran yang mengandung unsur permainan tradisional diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mempelajarinya. Selain itu permainan tradisional juga bermanfaat untuk kesehatan tubuh siswa karena mereka bergerak aktif, dan juga dengan bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan pemikiran dan pertimbangan masalah yang didukung dengan kajian teoritik, penulis memandang perlunya mengembangkan

bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar khususnya pada materi bangun datar di kelas III SD.

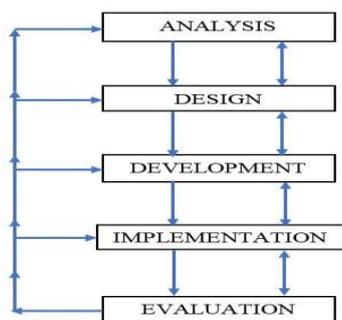
Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis dapat menyajikan rumusan masalah tersebut yaitu bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa untuk pemahaman konsep pada materi bangun datar di kelas III SD?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa yang layak digunakan dan menarik untuk pemahaman konsep pada materi bangun datar di kelas III SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa yang layak digunakan untuk pemahaman konsep materi bangun datar di Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implemen-tation, dan Evaluations. Akan tetapi pada tahap Implementation dan Evaluation tidak dilakukan karena penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi Covid-19, yang dimana pembelajaran secara tatap muka belum sepenuhnya diizinkan.



Gambar 1. Struktur Model Pengembangan ADDIE

Subjek validasi dalam penelitian ini adalah validator yaitu 2 dosen matematika dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Teknik yang digunakan pada penelitian pengembangan bahan ajar ini berupa angket. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar validasi dari ahli materi dan ahli media.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan memberikan lembar validasi oleh validator. Kemudian lembar tersebut di validasi oleh validator ahli materi dan media.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah jenis data deskriptif kualitatif. Pada tahap awal penelitian pengembangan dilakukan dengan pengumpulan referensi mengenai materi bangun datar, selanjutnya menyusun instrumen penelitian dan pengembangan bahan ajar. Tahap terakhir adalah penilaian. Media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini desain pengembangan yang digunakan adalah Analysis, Design dan Development. Berikut ini merupakan penjelasan tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam pengembangan bahan ajar:

Analisis (Analysis)

Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis diperlukannya bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang akan dilakukan adalah menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis kurikulum.

Perancangan (Design)

Tahap perancangan dalam proses pembuatan bahan ajar bertujuan untuk merancang bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa sebagai bahan ajar yang efektif, kreatif, inovatif dan efisien. Tahap perancangan ini meliputi:

- a) Menyusun peta kebutuhan bahan ajar
- b) Menentukan struktur bahan ajar
- c) Menyusun desain awal produk berbasis permainan tradisional Jawa

Pengembangan (Development)

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan bahan ajar yang sudah dirancang. Setelah mendapat penilaian kelayakan, kritik dan saran dari validator juga digunakan peneliti sebagai penunjuk untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa berikut penyajian hasil data kualitatif oleh 2 validator dari ahli materi dan ahli media:

Hasil Validasi Akhir Bahan Ajar oleh Ahli Materi

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		Ya	Tidak
KOMPETENSI			
1.	Bahan ajar menggunakan materi yang sesuai dengan SK, KD dan Indikator Pembelajaran	✓	
KUALITAS MATERI			
2.	Materi yang digunakan	✓	

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		Ya	Tidak
	jasas		
3.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan kompetensi yang diharapkan	✓	
4.	Sajian materi pada bahan ajar disajikan secara sistematis	✓	
5.	Materi pada bahan ajar disajikan secara akurat	✓	
6.	Materi pada bahan ajar disajikan secara tuntas	✓	
7.	Terdapat contoh dari materi yang disajikan dan sesuai	✓	
8.	Ilustrasi pada bahan ajar sesuai dengan materi dan menarik perhatian	✓	
9.	Tingkat kesulitan materi pada bahan ajar sesuai	✓	
10.	Cakupan materi yang terdapat pada bahan ajar sesuai	✓	
KELENGKAPAN MATERI			
11.	Pada bahan ajar terdapat judul yang sesuai dengan materi	✓	
12.	Terdapat deskripsi penjelasan materi yang sesuai	✓	
13.	Terdapat daftar pustaka yang sesuai	✓	

Ket.

Ya : Sangat Baik

Tidak : Tidak Baik

Berdasarkan hasil validasi akhir yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan bahwa semua poin pada pernyataan memiliki jawaban (Ya) dan dapat dikategorikan “sangat baik” sehingga ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SD.

Hasil Validasi Akhir Bahan Ajar oleh Ahli Media

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		Ya	Tidak
KONSISTENSI			
1.	Bahan ajar yang digunakan memakai kata, istilah dan kalimat yang konsisten	✓	
2.	Bahan ajar yang digunakan bentuk dan ukuran hurufnya konsisten	✓	
3.	Bahan ajar yang digunakan pola pengetikan dan tata letaknya konsisten	✓	
FORMAT			
4.	Bahan ajar yang digunakan terdapat format halaman	✓	
5.	Bahan ajar yang digunakan terdapat kolom pada halaman proporsional	✓	
6.	Lebar kolom yang terdapat pada bahan ajar memudahkan pembaca dalam membacanya	✓	
7.	Tata letak dan pengetikan pada bahan ajar mudah diikuti	✓	
DAYA TARIK			
8.	Bahan ajar menggunakan huruf dan kalimat judul yang menarik perhatian	✓	
9.	Bahan ajar yang digunakan memakai warna kertas, gambar, dan ilustrasi yang sesuai dan menarik perhatian	✓	
10.	Tulisan pada bahan ajar jelas dan menarik perhatian	✓	
ORGANISASI			
11.	Bahan ajar disajikan secara sistematis	✓	
SPASI KOSONG			
12.	Terdapat spasi kosong	✓	

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		Ya	Tidak
13.	untuk menuliskan informasi singkat/penting Bahan ajar yang digunakan terdapat spasi kosong sebagai tanda jeda	✓	
ISI MATERI			
14.	Bahan ajar yang digunakan sesuai dengan SK-KD	✓	
15.	Bahan ajar yang digunakan menekankan pada pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan siswa	✓	
16.	Bahan ajar yang digunakan memuat pengetahuan dan keterampilan	✓	
17.	Materi pada bahan ajar sesuai dengan pembelajaran	✓	
18.	Terdapat tugas dan latihan yang sesuai dengan unit kompetensi	✓	
19.	Materi yang terdapat pada bahan ajar diorganisasikan secara sistematis	✓	
20.	Instruksi pada bahan ajar mudah dimengerti	✓	

Ket.

Ya : Sangat Baik

Tidak : Tidak Baik

Berdasarkan hasil akhir validasi yang diperoleh dari ahli media menunjukkan bahwa semua poin pada pernyataan memiliki jawaban (Ya) dan dapat dikategorikan “sangat baik” sehingga ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SD.

Pembahasan

Pada tahap pertama analisis (*analysis*) yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memaparkan bahwa pembelajaran matematika membutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam menemukan kembali suatu konsep matematika yang sedang dipelajari. Buku teks yang biasanya digunakan siswa khususnya pembelajaran dalam menemukan konsep pada bangun datar sudah baik dan mudah dimengerti. Kompetensi Dasar dan Indikator dalam buku tersebut sesuai dengan kurikulum 2013. Hanya saja muatan kebudayaan dan kesesuaian dengan karakteristik siswa dalam buku tersebut masih kurang. Materi untuk pemahaman konsep sifat-sifat bangun datar yang dipaparkan juga kurang lengkap. Dari kondisi tersebut, maka perlunya dikembangkan bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa untuk pemahaman konsep pada materi bangun datar. Dalam tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum.

Tahap kedua, yaitu perancangan (*design*). Peneliti melakukan perancangan terhadap bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa. Hasil tahap desain dijadikan sebagai dasar untuk membuat bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa. Proses yang dilakukan pada tahap *design* yaitu: 1) menyusun peta kebutuhan ajar yang ditentukan dengan cara memperhatikan SK dan KD serta indikator pencapaian kompetensi. Peta kebutuhan bahan ajar disusun guna untuk memudahkan peneliti dalam menyusun materi yang akan digunakan pada bahan ajar. Mata pelajaran yang akan dibuat

bahan ajarnya pada penelitian ini yaitu matematika dengan materi sifat-sifat bangun datar. 2) menentukan struktur bahan ajar yang berguna untuk membantu dalam memudahkan siswa dan guru mengenali unsur-unsur yang terdapat pada bahan ajar. Pada tahap ini ada 3 bagian dasar dalam menentukan struktur bahan ajar yakni meliputi bagian pendahuluan (halaman sampul depan, kata pengantar, kata motivasi, petunjuk penggunaan, peta konsep, KI KD indikator dan tujuan pembelajaran), bagian isi (ayo mengamati, bahan bacaan, aktifitas pembelajaran, cek kemampuan pemahaman konsep) dan bagian penutup (kunci jawaban, daftar pustaka dan sampul belakang).

Tahap ketiga, yaitu pengembangan (*development*), setelah merancang bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa, peneliti melakukan pembuatan bahan ajar tersebut secara utuh selanjutnya akan direalisasikan dengan tahap validasi oleh 2 validator ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian dari validasi bahan ajar cetak yang dilakukan dengan 2 validator dikatakan baik, namun validator memberikan komentar dan saran untuk penyempurnaan bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa. Kemudian peneliti memperbaiki bahan ajar tersebut sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Adapun hasil dari penilaian validator menyatakan bahan ajar sangat baik dan sudah layak digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa, Pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa untuk pemahaman konsep bangun datar di

kelas III SD dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas 5 tahapan. Namun peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu analisis (*analysis*), Perancangan (*design*) dan Pengembangan (*development*).

Hasil pengembangan pada bahan ajar berupa penilaian dari ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi yang mencakup kompetensi, kualitas materi dan kelengkapan materi menunjukkan kriteria sangat baik. Serta penilaian dari ahli media yang mencakup konsistensi, format, daya tarik, organisasi, spasi kosong dan isi materi juga menunjukkan kriteria sangat baik. Sehingga bahan ajar cetak berbasis permainan tradisional Jawa ini layak dikembangkan dalam pembelajaran untuk pemahaman konsep bangun datar di SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Cintang, N., & Nurkhasanah, A. M. (2017). Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Pendekatan Konstruktivisme Berbasis Teori Van Hiele. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(1), 1-8.
- Faisal, B., Lestari, L., & Atmojo, I, R, W. (2017). Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-Sifat Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (Stad) Menggunakan Media Realita pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(7).
- Hidayat & Khayroiyyah S. (2018) Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1 (1), 40-45.
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model

Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81-92.

Sukmawarti & Hidayat. (2021). Cultural Based Alternative Assessment Development In Elementary School Mathematics. *Proceedings of the First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution*. Atlantis Press. 288-292.