

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Media Konkret Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas 2 SD Negeri Model Terpadu Madani

Arsillah Nurul Annisa¹, Sahrul Saehana², dan Muh. Yusuf,³

¹ Universitas Tadulako, Indonesia

email: arsillahnurulannisa2@gmail.com

² Universitas Tadulako, Indonesia

Email: sahrulsaehana34@gmail.com

³SDN Model Terpadu Madani, Indonesia

Email : muhyusuf932@gmail.com

(Received: 7-05-2024; Reviewed: 9-06-2024; Revised: 10-06-2024; Accepted: 15-08-2024; Published: 3-11-2024)



©2024–GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

The implementation of fine arts learning in elementary schools that refers to the Merdeka Curriculum shows significant differences compared to the previous curriculum, especially the 2013 Curriculum, both in terms of teaching tools, implementation, and assessment. Research in class II of Madani Integrated Model State Elementary School shows that a number of students still face difficulties in understanding Cultural Arts concepts related to 2-dimensional art. School data shows that Cultural Arts learning outcomes on 2-Dimensional Art materials are still below average. This study applied Classroom Action Research (PTK). Each cycle included two meetings, and the results obtained showed an increase in learning motivation as well as learning outcomes of grade 2 students of SDN Madani Integrated Model in fine arts subjects, especially in two-dimensional art. This researcher found that the use of concrete media in learning activities can contribute to the improvement of motivation and learning outcomes of grade 2 students of SDN Madani Integrated Model, especially in the subject of Fine Arts.

Keywords: Fine Arts, Learning Interest, Learning Outcomes, Concrete Media

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran krusial dalam mempersiapkan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki beragam kompetensi dan mampu bersaing di tingkat global. Melalui pendidikan, diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, melestarikan budaya bangsa, dan membangun peradaban bangsa (Aprima & Sari, 2022). Pendidikan merupakan salah satu fokus utama pemerintah di Indonesia, karena kemajuan suatu negara dimulai dari sektor pendidikan. Pemerintah menerapkan berbagai strategi untuk meningkatkan mutu pendidikan, antara lain dengan meningkatkan anggaran pendidikan, menyelesaikan permasalahan di tingkat dasar, menengah, dan tinggi, serta merumuskan kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan, termasuk reformasi kurikulum.

Kurikulum adalah elemen krusial dalam implementasi pendidikan, berfungsi sebagai acuan fundamental, alat, dan pedoman dalam proses pembelajaran. Kurikulum selalu diperbarui, namun penyempurnaannya dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menjadi acuan. Reformasi kurikulum pada

tingkat pendidikan dasar, menengah, dan tinggi dilaksanakan sebagai respons terhadap tuntutan abad 21, di mana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung dengan pesat (Angga et al., 2022).

Periode pendidikan di sekolah berfungsi sebagai forum berkumpul, lingkungan, dan atmosfer belajar bagi siswa untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Namun, dalam pengalaman pendidikan, sering kali kita mengamati siswa di kelas kurang antusias dan, yang mengejutkan, kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa juga kurang menerima contoh yang disampaikan oleh pendidik. Salah satu alasannya adalah bahwa siswa terkadang merasa jenuh dengan metode pengajaran pendidik yang umumnya mengandalkan *strategy verbal*. Oleh karena itu, sebagai pendidik, seharusnya melakukan evaluasi diri untuk mengtransformasi karakter pembelajaran di kelas. Transformasi ruang belajar seharusnya dapat dilaksanakan melalui berbagai metode. Pendidik memiliki peran krusial dalam transformasi pola pembelajaran di kelas, yang dapat meningkatkan manfaat siswa dalam proses belajar, sehingga siswa merasa nyaman dan mudah mengakses informasi. Argaruri et al. (2023, p. 190)

Kurikulum Merdeka yang diperbaharui menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dan menekankan pada materi inti, serta pengembangan karakter dan keterampilan siswa. Kurikulum Merdeka, yang dikenal sebagai Merdeka Belajar, bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan, guru, dan peserta didik dalam berinovasi, berkreasi, serta belajar secara mandiri (Daga, 2021). Konsep Merdeka Belajar berakar pada keinginan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, tanpa tekanan dari pencapaian nilai tertentu, serta memberikan ruang untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas (Ningsih, 2023). Kurikulum ini dirancang untuk dapat diterapkan di semua satuan pendidikan, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Sekolah Dasar berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang menyelenggarakan programme pembelajaran, yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Fardiansyah (2022) menyatakan bahwa lembaga Sekolah Dasar bertujuan untuk membentuk karakter unggul pada peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus diterapkan di lingkungan Sekolah Dasar (Mawati et al., 2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada jenjang SD untuk pemulihan pembelajaran mencakup pembelajaran intrakurikuler dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang dialokasikan sekitar 20% dari beban belajar per tahun (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Pembelajaran seni rupa adalah suatu bentuk seni yang mengintegrasikan semua elemen visual, termasuk titik, garis, bentuk, warna, tekstur, isi, ruang, dan cahaya (Fauzi et al., 2019). Pendidikan memiliki peranan yang krusial dalam mempersiapkan generasi muda saat ini untuk generasi mendatang. Pendidikan merupakan usaha terstruktur dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menerapkan kedisiplinan dan membentuk karakter sehingga nilai-nilai kemanusiaan yang dipelajari secara mandiri dapat muncul dan membantu peserta didik mencapai kedewasaan dalam memperoleh disiplin dalam kehidupan agama dan sosial (Triwiyanto, 2021, hlm. 1).

Pendidikan seni budaya dan prakarya merupakan kunci untuk memperoleh kecerdasan majemuk, yang mencakup intrapersonal, interpersonal, musik, bahasa, visual, matematika, naturalis, kreatif, spiritual, moral, dan emosional (Zahrina, 2019, hlm. 212). Daryanti, Desyandri, & Fitria (2019, p. 216) menyatakan bahwa pendidikan seni dan keterampilan memiliki tempat yang sangat penting dalam masa pendidikan dasar karena termasuk usia yang paling bermakna dalam kehidupan seorang anak.. Ini sangat krusial bagi siswa karena melibatkan aktivitas pembelajaran yang menawarkan pengalaman, keterampilan, dan kreativitas yang belum pernah dimiliki individu.

Pembelajaran seni adalah upaya yang dapat memodifikasi perilaku melalui pengalaman artistik dan interaksi dengan budaya individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan, (dalam Budiman, 2022). Dalam konteks kurikulum pembelajaran mandiri, instruktur mengemudi berperan sebagai pendidik yang kompeten, kreatif, dan inovatif, serta memiliki komitmen yang tinggi terhadap siswa. Mereka juga mampu menjalin hubungan dengan guru, sekolah lain, dan masyarakat luas, serta mengidentifikasi diri mereka sebagai pembelajar yang beradaptasi dengan perkembangan dan perubahan dalam pendidikan

mengemudi di sekolah (Mulyasa & Aksara, 2021, halaman 3).

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa di SD yang mengacu pada Kurikulum Merdeka menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, khususnya Kurikulum 2013, baik dalam hal perangkat ajar, pelaksanaan, maupun penilaian. Kurikulum Merdeka berfokus pada karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran disusun berdasarkan fase perkembangan peserta didik, bukan berdasarkan kelas (Mulyani et al., 2022). Perubahan kurikulum ini merupakan tantangan baru bagi guru, mengingat masih banyak yang kurang memahami kurikulum tersebut. Sejalan dengan pernyataan Zahir et al. (2022), perubahan yang berkaitan dengan kurikulum ini kurang dipahami oleh guru, kepala sekolah, dan pengawas, sehingga banyak sekolah dasar mengalami masalah dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Selain itu, dalam pembelajaran seni rupa, hanya tersedia buku teks sebagai panduan bagi guru, sementara tidak ada buku panduan untuk peserta didik seperti pada kurikulum sebelumnya. Hal ini menjadi permasalahan dalam implementasi Kurikulum Merdeka (Astari, 2022). Pemahaman guru mengenai implementasi Kurikulum Merdeka berada pada kategori cukup dan memerlukan pengembangan lebih lanjut (Nyoman et al., 2020).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konkret berarti nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya). Oleh karena itu, benda konkret merujuk pada objek-objek nyata di lingkungan sekitar yang dapat berfungsi sebagai medium perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada peserta didik. Setiap guru pasti meyakini bahwa media dapat memperlancar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang hanya memanfaatkan media yang tersedia, bahkan ada yang tidak menggunakan media sama sekali. Penggunaan media objek konkret adalah metode yang efektif dalam pengajaran seni budaya, karena dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media objek konkret dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa dalam mempelajari seni budaya (Dalle, Hastuti, dkk., 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran (Nugraha, 2020). Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan spesifik yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor (Wulandari, 2021). Menurut Mustakim (2020), hasil belajar mencakup segala pencapaian peserta didik yang diukur melalui penilaian yang telah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari berbagai pendapat di atas, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pendidikan lembaga.

Penelitian di kelas II SD Negeri Model Terpadu Madani menunjukkan bahwa sejumlah siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep Seni Budaya terkait seni 2 dimensi. Data sekolah menunjukkan bahwa hasil belajar Seni Budaya pada materi Seni 2 Dimensi masih di bawah rata-rata. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Dari 100% siswa, hanya 6 orang (23%) yang mencapai KKM, sedangkan 20 orang (77%) belum mencapai KKM.

Hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan pada mata pelajaran Seni budaya, dipengaruhi oleh peran guru yang jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar dan masih mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah diikuti dengan latihan soal, yang seringkali menyulitkan pemahaman siswa. Akibatnya, siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPA membosankan, serta terdapat kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Masriani, Dhafir, & Masriani, 2019).

Dengan mempertimbangkan penjelasan di atas, masalah dapat dirumuskan sebagai bagaimana meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Model Terpadu Madani dengan menggunakan media konkret pada pembelajaran Seni Rupa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media konkret.

METODE

Studi ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan dalam studi ini mengadopsi model Kemmis dan McTaggart, dengan pertimbangan bahwa model ini mudah dipahami dan sejalan dengan rencana kegiatan penelitian, yaitu siklus tindakan. Berikut adalah urutan tahapan atau fase dalam setiap siklus: 1) *Planning*, 2) *Execution*, 3) *Observation*, 4) *Reflection*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Model Terpadu Madani, yang terdiri dari 25 siswa. Observasi dilakukan oleh satu pengamat. Observasi mencakup lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru, sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah tes praktik untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan seni rupa seperti menggambar, melukis, mengolah bentuk dan warna dan sebagainya.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Jika pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan, maka siklus II dapat dilaksanakan untuk mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Jika pada siklus II kriteria belum terpenuhi, siklus selanjutnya dapat dilaksanakan hingga target yang diinginkan tercapai sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data melalui observasi, pengujian, dan pencatatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi aktivitas guru dan siswa. Tes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian yang akan diterapkan dalam studi ini adalah sebagai berikut: (1) lembar observasi aktivitas pengajar dan peserta didik; (2) lembar evaluasi hasil pembelajaran; (3) catatan lapangan. Data collection techniques are conducted as follows: (1) observasi; (2) evaluasi; (3) dokumentasi lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua sesi. Setiap pertemuan terdiri dari 2 sesi, masing-masing berdurasi 45 menit. Pembelajaran yang disampaikan bersifat tematik, namun peneliti memfokuskan perhatian pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi garis dan sudut. Evaluasi dilaksanakan terhadap siswa pada akhir setiap siklus dengan media permainan Quizizz untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Dari akumulasi nilai kuesioner, diperoleh peningkatan motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal, rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 40%, yang termasuk dalam kategori rendah. Dalam siklus I, rata-rata motivasi belajar mencapai 65% dalam kategori rendah, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 80% dalam kategori tinggi. Di bawah ini terdapat tabel yang menunjukkan hasil motivasi belajar siswa dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II.

**Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Model Terpadu Madani
Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2**

Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
40 %	65 %	90 %
Kategori	Siklus 1	Siklus 2
Rendah	Cukup	Baik

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media konkret berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Rupa ada materi seni dua dimensi. Data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran. Sejumlah siswa Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dapat dicapai melalui penggunaan media konkret dalam mata pelajaran seni rupa di mana siswa mengerjakan soal yang

disajikan dalam format permainan dan berupaya meraih skor tertinggi di antara rekan-rekannya. Peningkatan motivasi siswa berkontribusi terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran seni rupa, terutama pada materi seni dua dimensi. Media konkret ini mendukung siswa dalam melihat langsung contoh, bentuk dan warna dari sebuah karya seni. Hasil pengerjaan siswa pada soal yang berkaitan dengan mengenali nama dan bentuk dari karya seni rupa dua dimensi. Penggunaan media konkret secara signifikan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pertanyaan. Soal yang dianggap sulit akan terlihat lebih mudah dan menyenangkan untuk diselesaikan. Tabel berikut menunjukkan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Hasil	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Paling Rendah	0	65	70
Nilai Paling Tinggi	65	75	100
Nilai Rata-Rata	32,5	70	85
KKM	40%	56%	88%

Tabel 3 menunjukkan rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 32,5, yang meningkat pada siklus I menjadi 70 dan pada siklus II menjadi 85. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal adalah 40%, meningkat menjadi 56% pada siklus I, dan mencapai 88% pada siklus II. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada variabel motivasi belajar dan hasil belajar.

Pembahasan

Penelitian ini melibatkan guru Seni Rupa kelas II SDN Model Terpadu Madani untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media konkret dalam pembelajaran seni rupa. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi ketika media digunakan oleh guru. Peserta didik dapat memperluas wawasan berpikir. Media konkret berperan penting dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Persepsi mencakup hal-hal yang dapat dirasakan secara langsung melalui panca indera, seperti melihat, mengamati, dan menyentuh tanpa menggunakan alat bantu. Konkret memiliki makna yang dapat dirasakan, dilihat, dan diungkapkan melalui kemampuan verbal. Maisyarah et al. (2021, p. 2)

Media pembelajaran konkret, sebagaimana dijelaskan oleh Shoimah & Syafi'aturrosyidah (2021), merujuk pada alat atau benda nyata yang berfungsi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Benda konkret dapat dimanipulasi secara langsung oleh siswa, yang menjelaskan ketertarikan siswa terhadap media konkret (Kusumaningrum & Nuriadin, 2022). Media pembelajaran konkret memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, karena siswa tidak hanya mendengarkan atau melihat guru menjelaskan materi dan menuliskannya di papan, tetapi juga dapat mengeksplorasi materi dari media yang disajikan. Keberadaan media konkret ini memberikan siswa pengalaman dalam mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih efisien (Adhiyah, 2023).

Untuk mencegah kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan penggunaan alat pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi dan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran merujuk pada sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Neti and Amini (2021) Keaktifan siswa meningkat setelah penerapan media benda konkret, yang menyebabkan siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan adalah yang telah dikenal oleh siswa, sehingga dalam penerapannya dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Astuti and Indianto (2018, p. 26) Selama proses penelitian berlangsung di kelas II SDN Model Terpadu Madani, peserta didik menunjukkan kurangnya perhatian terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik yang hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik cenderung mengalami

kesulitan dalam memahami materi. Peserta didik seringkali tidak mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami setelah penjelasan dari pendidik di depan kelas. Hal ini menyebabkan pendidik kesulitan dalam mengidentifikasi peserta didik yang memahami atau tidak memahami materi yang telah dibahas. Hal ini menyebabkan hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang lebih rendah. Dalam penelitian ini, terdapat dampak positif yang signifikan terhadap peserta didik ketika menggunakan media konkret dalam proses belajar mengajar. Peneliti menghadapi tantangan atau kekurangan dalam pelaksanaan penelitian penggunaan media konkret yaitu peserta didik masih ada yang belum serius dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga peserta didik masih ribut dan bisingsaat peneliti menjelaskan materi yang diajarkan

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup dua pertemuan, dan hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan motivasi belajar serta hasil belajar siswa kelas 2 SDN Model Terpadu Madani dalam mata pelajaran seni rupa, khususnya pada seni dua dimensi. Peneliti ini menemukan bahwa penggunaan media konkret dalam kegiatan pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Model Terpadu Madani, khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu menawarkan solusi baru bagi pihak sekolah dan semua guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, pencapaian akademik siswa akan mengalami peningkatan yang signifikan. Data yang diperoleh dari hasil tes dan observasi terhadap pembelajaran Matematika dengan menggunakan media konkret menunjukkan bahwa penggunaan media game tersebut berpotensi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan, Sahrul Saehana yang selalu memberikan semangat dan masukan dalam pembuatan jurnal, kepada pihak sekolah SDN Model Terpadu Madani, khususnya Guru Pamong, Bapak Muh. Yusuf yang telah memberikan bantuan dalam pembuatan jurnal ini, dan siswa kelas II SDN Model Terpadu Madani yang telah ikut berpartisipasi dalam pembuatan jurnal ini .

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075-2081
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877-5889.
- 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
- Astari, T. (2022). Pengembangan Buku Teks dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 163-175.
- Budiman, A. (2022). Tari Topeng Klana Udheng Sebagai Materi Awal Pembelajaran Tari Topeng Di Sanggar Mulya Bhakti. *Ringkang: Kajian Seni Tari dan Pendidikan Seni Tari*, 2(1), 144–153
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Daryanti, Desyandri, & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/46>
- Fardiansyah, H. (2022). *Manajemen Pendidikan (Tinjauan Pada Pendidikan Formal)*. Bandung: Widina

Media Utama

- Fauzi, M. E., Suryana, D., & Ismet, S. (2019). Pengaruh Melukis Tarik Benang Terhadap Perkembangan Motorik Halusanak Di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 10 Tanjung Pati Harau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1614–1618.
- Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6613-6619.
- Maisyarah, M., Tindangen, M., & Mutmaiyah, M. (2021). Penerapan Alat Peraga Konkret Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Matematika Pada Siswa Kelas III. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2–5.
- Masriani, Dhafir, F., & Masrianih. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Eksperimen Pada Materi Perubahan Wujud Benda Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Lenju. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 5(5), 33-44.
- Mawati, A. T., Hanafiah, H., & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69-82.
- Mulyasa, H. E., & Aksara, B. (2021). Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar. (I. Inarotut Darojah, Ed.). Jakarta Timur: Bumi Aksara
- Mulyani, H., Asih, S. R., Alfani, Y., & Nazri, N. (2022). Analisis Pembagian Jam Pelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka di SDN 181 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12822-12827
- Ningsih, N. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di UPT SMP Negeri 9 Gresik. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 29(1), 144-151.
- Nyoman, I., Laba Jayanta, Gusti Ngurah, and Sastra Agustika. 2020. “Pemahaman Guru Sekolah Dasar Terhadap Kebijakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Merdeka Belajar.” *Seminar Nasional Riset Inovatif* 7:403–7.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (2021). Penggunaan Pembelajaran Konkrit Media Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-18.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zahir, A., Nasser, R., Supriadi, S., & Jusrianto, J. (2022). Implementasi kurikulum merdeka jenjang SD kabupaten luwu timur. *Jurnal IPMAS*, 2(2), 55-62.
- Zahrina, H.A. (2019). Penggunaan Model Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar SBdP pada Materi Montase di Kelas IV SD Negeri Pamulang Tengah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 211–222.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13053>