

**ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN CULTURALLY RESPONSIVE
TEACHING BERBANTUAN MEDIA GAME TARIK GAMBAR**

**KUKUH NURUL HIDAYAH¹, FARIDA NURSYAHIDA², SADIYO³, DINA
PRASETYAWATI⁴**

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Indonesia
e-mail: ppg.kukuhhidayah95630@program.belajar.id

ABSTRAK

Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran IPAS cukup tinggi, jika praktik pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang benar. Praktik Pendekatan Pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengamati keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah selama proses pembelajaran IPAS adalah *Pendekatan Culturally Responsive Teaching* (CRT). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan siswa dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran dengan menggunakan memanfaatkan pendekatan CRT Kemampuan siswa SD dalam memecahkan masalah dalam mempelajari materi IPAS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan sumber data yang telah dikumpulkan melalui tes dengan siswa kelas V SDN Palebon 03. Dengan adanya penelitian ini mampu mengetahui dengan menggunakan pendekatan CRT dalam menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mempelajari materi IPAS. Temuan dari penelitian ini adalah penerapan pendekatan CRT mampu memecahkan kemampuan masalah siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Pendekatan CRT, Materi IPAS SD, Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

ABSTRACT

Students' Problem-Solving Ability in Social Science Learning is quite high, if learning practices are carried out with the right approach. The Learning Approach Practice that can be used to analyze students' problem-solving skills in social science learning is the Culturally Responsive Teaching (CRT) Approach. The purpose of this study is to analyze students' problem-solving skills in learning by using the CRT approach to the problem-solving skills of elementary school students in learning science materials. The type of method applied in this study is qualitative with data sources obtained through tests with grade V students of SDN Palebon 03. With this research, it is possible to find out by using the CRT approach in analyzing students' problem-solving skills in learning science and science materials. The findings of this study are that the application of the CRT approach is able to solve students' problem skills in learning science and science.

Keywords: CRT Approach, Elementary Science and Technology Materials, Ministry of Student Problem Solving

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS merupakan aktivitas mempelajari berbagai komponen dalam ala, semesta untuk mengetahui hubungan sebab-akibat yang perlu dilakukan dipelajari demi meraih tujuan pembelajaran yang ditentukan (Selvi, 2013). Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum Merdeka yang meminta guru untuk membuat suasana belajar berpusat pada peserta didik dan karakter materi yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan kompetensi tersebut dapat terwujud (Wisudawati & Sulistyowati, 2014). Peremndikbud No.21 tahun 2016 tentang Standar isi pendidikan dasar menengah adalah dokumen yang menguraikan komponen-komponen esensial dari kurikulum untuk tingkat pendidikan ini. Siswa mampu

memahami konsep dan prinsip ilmu pengetahuan alam dan sosial serta hubungannya dan mamapu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Permendikbud, 2016).

Kemampuan penyelesaian permasalahan merupakan suatu kemampuan untuk berusaha mencari jalan keluar dari suatu masalah yang sedang dihadapi (Polya, 1978), kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk dimiliki siswa karena memberi manfaat yang sangat besar untuk siswa terutama dalam melihat relevansi antara pengetahuan yang diperoleh dengan hal-hal yang ada di kehidupan (Amri et al., 2013). Kenyataan pembelajaran di sekolah Indonesia menunjukkan bahwa jarang sekali melatih pemecahan masalah (Amir, 2015). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan pengenalan lingkungan persekolahan di salah satu sekolah di Semarang, menunjukkan bahwa ketika guru memberikan soal latihan IPAS yang berhubungan dengan pemecahan masalah, terlihat siswa sangat keulitan dalam menyelesaikannya. Kesulitan siswa tersebut terlihat bingung untuk menyelesaikan soal mulai darimana, sehingga saat menyusun rencana untuk memecahkan masalah dalam soal sebagian besar dari mereka melihat jawaban temannya yang mampu mengerjakan. Hasil observasi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa guru jarang terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif dapat memperbaiki keterampilan pemecahan masalah Peserta didik. Akibatnya, siswa tidak terbiasa memecahkan masalah dengan solusi terbaik.

Penugasan materi IPAS untuk siswa sekolah dasar memiliki urgensi tersendiri, materi IPAS yang bersifat hafalan dan konseptual memberikan kesulitan tersendiri bagi siswa sekolah dasar. Pembelajaran IPAS untuk siswa SD membahas mengenai konsep-konsep dan materi-materi dasar yang bertujuan untuk membantu siswa SD dalam mempelajari materi IPAS di jenjang selanjutnya (Benane & Maaza, 2021). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengaji tentang makhluk hidup dan kondisi lingkungan dengan menggunakan pemikiran yang kritis dan melibatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam memperoleh pengetahuan. Tujuan pembelajaran IPAS memutuskan siswa untuk aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya yang ada disekitarnya, serta dapat mengembangkan keterampilan inkuiri yang dapat digunakan dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah melalui aktivitas nyata (Azzahra et al., 2023). Penerapan pembelajaran IPAS SD seiring berjalannya waktu mengikuti perkembangan kurikulum. Pergantian kurikulum dilakukan untuk mengikuti perkembangan zaman dan era yang semakin digital (Uslan et al., 2021).

Penerapan pembelajaran IPAS SD diselaraskan dengan perkembangan kurikulum dan harus lepas dari paradigma lama yang menyatakan bahwa guru sebagai pemeran utama pembelajaran. Praktik pembelajaran IPAS SD pada kurikulum merdeka guru diminta untuk meninggalkan paradigma kebiasaan lama bahwa guru sebagai pemeran utama dalam pembelajaran dan sedikit memberikan kesempatan kepada siswa untuk eksplorasi diri (Salma & Yuli, 2023). Praktik pendekatan pembelajaran di SD yang mampu menjadikan siswa semakin aktif dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka adalah pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* adalah suatu metode pembelajaran yang berfokus pada latar belakang dan persamaan hak setiap siswa dalam mendapatkan pembelajaran tanpa memperhatikan kebiasaan atau budaya yang berbeda. Pendekatan ini berfungsi untuk memecahkan kemampuan masalah siswa dalam belajar sesuai dengan kondisi latar belakangnya. Adanya pendekatan CRT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa mampu terlibat aktif dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bersama teman sekelasnya (Lasminawati et al., 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khasanah (pada 2023) tentang efektifitas penggunaan CRT dalam meningkatkan minat literasi siswa dan penelitian Kurniasari (pada 2023) yang hanya membahas mengenai implementasi pendekatan CRT dalam pembelajaran matematika di SD. Maka keterbaruan dari Penelitian ini mengkaji dan

menganalisis mengenai penerapan pendekatan CRT dalam dalam hal kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam mempelajari IPAS di SDN Palebon 03.

Menghadapi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, sudah saatnya guru melatih kemampuan pemecahan masalah siswa mulai dari sekarang khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Mengidentifikasi dan mempresentasikan masalah Cara yang bisa dilakukan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ilmiah siswa dalam proses pembelajaran. Pemecahan masalah yang digunakan dalam pembelajaran juga dapat melibatkan siswa untuk membangun pengetahuannya dan terlibat dalam perolehan pengetahuan. Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba melihat analisis kemampuan pemecahan masalah sejauh mana kemampuan pemecahan masalah siswa SD dalam mengerjakan soal IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dengan metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Metode yang dipakai dalam studi ini ialah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif jenis penelitian dengan teknik pembahasan data secara mendalam sehingga menghasilkan deskripsi yang akurat. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan dan memahami kondisi sebuah permasalahan dengan mendeskripsikan secara detail dan mendalam mengenai kondisi yang sedang terjadi (natural setting) dengan dijelaskan berdasarkan kondisi sebenarnya (Fadli, 2021). Penelitian ini dilakukan di SDN Palebon 03 Semarang dengan melibatkan informan utama yaitu guru kelas 5. Wawancara yang dilakukan dengan seorang Guru kelas V SDN Palebon 03 merupakan cara pengumpulan data utama. Data yang didapatkan dari hasil wawancara akan diproses menggunakan teknik pengolahan data kualitatif. Data yang didapatkan diolah dengan melalui proses reduksi data, menampilkan data, dan mengambil kesimpulan sebagai langkah-langkah utamanya. Terdapat dua jenis Data dapat dibagi menjadi data utama dan data sekunder. Data primer didapat dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Palebon 03 dan observasi kepada 17 siswa kelas V SDN Palebon 03. Data sekunder diperoleh melalui kajian literatur dengan mengumpulkan artikel dari beberapa jurnal terakreditasi. Dalam penelitian data diperoleh melalui beberapa cara. proses yang meliputi pengumpulan data, analisis data, dan kajian referensi yang relevan (Inggit Dyaning, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Menyusun Perencanaan Dan Perangkat Pembelajaran

Seorang guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dalam proses ini, guru perlu mempertimbangkan beberapa kriteria penting, seperti menyesuaikan rancangan dengan kebutuhan peserta didik, memastikan konten yang esensial, menantang, relevan, kontekstual, menarik, dan bermakna. Selain itu, rancangan pembelajaran harus saling terkait dan sesuai dengan fase belajar peserta didik, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermanfaat bagi siswa (Maulida, 2022).

Perangkat dan rancangan modul ajar harus dirancang untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Model ini dipilih karena mampu memfasilitasi siswa dalam mengungkapkan ide dan gagasan mereka, mendorong pembelajaran mandiri dan aktif, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam pengambilan keputusan dan pencarian solusi alternatif. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Aslan (2021) yang mendefinisikan Problem Based Learning sebagai model pembelajaran yang menggunakan masalah dari konteks dunia nyata sebagai pemicu bagi peserta didik untuk secara mandiri mengeksplorasi, mengintegrasikan, dan membangun pengetahuan baru. Dalam menyusun perangkat dan rancangan pembelajaran, guru perlu memperhatikan aspek pendekatan yang akan diterapkan, sehingga dapat mengakomodasi kebutuhan belajar

yang beragam dan memaksimalkan potensi setiap siswa dalam mengatasi permasalahan yang disajikan.

Penggunaan model Problem Based Learning dalam modul ajar telah terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir peserta didik, mendorong mereka untuk menyelidiki dan menemukan solusi dari permasalahan yang disajikan selama proses pembelajaran.

Untuk Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penarikan kesimpulan, pada tahap perencanaan peneliti mengembangkan RPP yang difokuskan pada kebutuhan peserta didik.. Hal yang tidak kalah penting dalam perencanaan adalah mendesain dan membuat pertanyaan yang akan digunakan pada game Tarik gambar. Game Tarik gambar ini nantinya akan diimplementasikan kepada peserta didik pada tahap pendahuluan pembelajaran sebagai stimulus peserta didik. Selain berperan sebagai media pegenal budaya dan karakter, game Tarik gambar ini dijadikan media motivasi peserta didik agar semangat pembelajarannya tidak turun selama pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara mengisi game Tarik gambar dengan 3 jenis pertanyaan. Jenis pertanyaan yang pertama adalah pertanyaan hiburan, yang kedua pengetahuan umum yang berisi penguatan budaya dan karakter Semarang, dan yang terakhir tentu pertanyaan berkaitan dengan materi.

Pertanyaan hiburan di sini berperan sebagai menjaga konsentrasi dan semangat belajar peserta didik. Pertanyaan hiburan ini berisi hal-hal yang dapat menghibur peserta didik dan menjernihkan pikirannya. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Surani (2019) bahwa Permainan dalam konteks pendidikan memiliki beberapa kriteria penting agar dapat dimanfaatkan secara efektif. Pertama, permainan harus menetapkan tujuan belajar yang jelas dan terukur, sehingga siswa memiliki arah yang jelas untuk mencapai pemahaman baru. Selanjutnya, permainan harus membantu siswa mencapai tujuan tersebut melalui tantangan yang sesuai dengan tingkat mereka, sambil tetap mempertahankan elemen kesenangan untuk mempertahankan keterlibatan mereka. Selain itu, permainan juga harus menyediakan alat atau instrumen untuk mengukur kemajuan belajar siswa secara objektif. Terakhir, permainan yang efektif juga memperhatikan isu-isu efisiensi pembelajaran, memastikan bahwa waktu yang dihabiskan dalam permainan memberikan nilai edukatif yang maksimal bagi siswa.. Berikut contoh pertanyaan hiburan, umum dan berkaitan dengan materi yang disajikan. Seta Pertanyaan Penguatan Budaya Semarang Berupa True or False.

Untuk pertanyaan materi merujuk pada pertanyaan yang terkait dengan isi atau materi yang akan dibicarakan.. Pada Penelitian ini materi yang diajarkan adalah IPAS Bab 7 Daerahku kebangganaku Materi Seperti apakah daerahku yang sedang di bahas. Pertanyaan yang dibuat tidak lepas dengan materi namun tetap memasukan unsur penguatan Budaya Semarang.

Pada Game tarik gambar siswa diminta untuk berpartisipasi aktif dengan berbaris menjadi 2 kelompok masing-masing yang telah dibagi sesuai jumlah siswa yang ada di kelas V untuk menjawab pertanyaan yang diarahkan oleh guru di depan kelas. Penggunaan Media Tarik gambar dimulai dengan pembuatan pertanyaan oleh guru pada Game Tarik gambar dan akan mendapatkan kesempatan untuk bermain memulai permainan yang nantinya akan dimainkan bersama dengan siswa. Kemudian siswa diminta untuk suit secara bergiliran.

Permainan dapat dimulai setelah semua siswa di dalam kelas telah bergabung. Selanjutnya Guru memberikan pertanyaan serta memberikan gambar yang berbeda. Setiap siswa akan melihat kunci jawaban dan peringkat mereka setelah menjawab satu soal. Skor tertinggi diperoleh oleh siswa yang menjawab dengan benar dan cepat (Darmawan,2020).

sedangkan yang menjawab dengan waktu lebih lama mendapatkan skor lebih rendah. Dalam permainan Tarik Gambar, siswa terlihat senang namun tegang, menunggu hasil jawaban mereka. Mereka juga cemas untuk melihat siapa yang akan menjadi juara pertama dan mendapatkan reward.

B. Melaksanakan Pembelajaran terintegrasi *Culturally Responsive Teaching*

Langkah yang pertama dilakukan yaitu orientasi pada masalah dengan cara guru memberikan masalah terkait ilustrasi gambar warisan budaya Daerah disekitar Lingkungan. Peserta didik Bersama guru mengidentifikasi jenis warisan Budaya Daerah tersebut. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini menerapkan berbagai aktivitas pembelajaran seperti bercerita dan diskusi kelompok yang tidak hanya relevan dengan budaya peserta didik, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan dan keragaman di lingkungan mereka (Sari1 et al., 2024).

Pendekatan keterampilan *Culturally Responsive Teaching* menggunakan media permainan Media Tarik Gambar telah Melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran adalah elemen mendasar dari pengajaran yang efektif. Ketika peserta didik terlibat aktif, mereka tidak hanya belajar secara mandiri tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk bertanggung jawab, toleransi yang tinggi, dan menghargai perbedaan dengan peserta didik lainnya. Memadukan pembelajaran dengan budaya Jawa Semarang dalam proses pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana belajar yang bermakna tetapi juga memberikan nilai tambah dengan harapan dapat mengembangkan karakter peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan baik mengenai warisan Budaya juga meningkat. Ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Ina Magdalena (2021) Penggunaan gambar dalam pembelajaran terbukti menghasilkan efek positif seperti peningkatan prestasi belajar siswa, motivasi belajar yang lebih tinggi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, riset yang telah dilaksanakan oleh Lin et al. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis gambar dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif yang beragam, seperti: (1) meningkatkan motivasi belajar baik dari perspektif guru maupun siswa, (2) menghasilkan pencapaian belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional, dan (3) meningkatkan motivasi guru dan siswa yang berdampak positif pada hasil pembelajaran.

Pada proses pembelajaran ini juga membantu guru dalam mengenalkan budaya Jawa Semarang kepada peserta didik dengan cara yang sederhana dan penuh kesenangan. Dengan demikian, peserta didik merasa tidak sedang belajar tentang kebudayaan yang biasanya dibawakan membosankan. Penguatan Budaya Semarang ini pula mendekatkan peserta didik dengan konteks pembelajaran dan kesadaran peserta didik terhadap identitas budayanya (Rahmawati & Taylor, 2018). Selain itu proses Pembelajaran yang telah dilakukan mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik, membantu mereka untuk berpikir secara logis tentang isu-isu yang ada, mengidentifikasi akar permasalahan, dan mengembangkan solusi atau alternatif yang sesuai. terutama dalam memecahkan masalah pada materi warisan Budaya (Alghafri, 2014).

C. Melakukan Evaluasi dan Rencana Tindak Lanjut.

Evaluasi Penilaian dan tindak lanjut adalah bagian penting dari proses pembelajaran yang tidak boleh diabaikan (Suardipa & Primayana, 2023). Proses ini mencakup refleksi mendalam terhadap pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam penerapan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* dan aspeknya, serta menganalisis respons dan hasil belajar siswa. Melalui evaluasi ini, guru dapat mengidentifikasi elemen-elemen yang sudah efektif dan area yang perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, guru kemudian menyusun rencana tindak lanjut yang mencakup perbaikan pada aspek-aspek yang perlu

ditingkatkan (Panjaitan & Naibaho, 2023), serta mempertahankan dan mengembangkan praktik-praktik baik yang telah terbukti efektif. Dengan demikian, evaluasi dan tindak lanjut menjadi siklus berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Penggunaan media game Tarik Gambar telah terbukti efektif dalam kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran ipas. Penggunaan game Tarik Gambar juga telah membantu pendidik memadukan materi dan penguatan budaya Jawa Semarang kepada peserta didik. Peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media gambar tidak hanya sebagai sumber belajar, melainkan sebagai penasihat yang memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa. Sebagai content expert, guru memiliki pengetahuan mendalam tentang materi yang diajarkan, mampu menjelaskan dengan jelas dan mendetail. Selain itu, guru juga berperan sebagai pelatih yang membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka melalui berbagai aktivitas praktis.

Sebagai seorang guru, pemahaman yang mendalam tentang tujuan pembelajaran sangatlah penting. Hal ini memastikan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan di dalam kelas tidak hanya sekadar rutinitas, tetapi juga berkontribusi nyata pada pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan berbagai media seperti gambar dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa menjadi kunci dalam penguatan budaya lokal. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga membantu mereka menjadi agen perubahan yang mampu menghadapi tantangan masa depan dengan karakter yang kuat dan berbudaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., Haryanto, D., & Ahmadi, I. K. (2013). *Proses pembelajaran inovatif dan kreatif dalam kelas : Metode, landasan teoritis-praktis dan penerapannya* (D. Haryanto, Ed.; 2nd ed.). Prestasi Pustaka Publiser.
- Amir, M. F. (2015). Pengaruh pembelajran kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 34-42.
- Alghafri, S. R. da. H. N. (2014). The Effects of Integrating Creative and Critical Thinking on Schools Students' Thinking. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(6, Hal), 518–525
- Aslan, A. (2021). Problem-based learning in live online classes: Learning achievement, problem-solving skill, communication skill, and interaction. *Computers & Education*, 171, 104237.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Benanane, A. yassine, & Maaza, Z. M. (2021). Learner-players categorization in a geographical learning-game. *International Journal of Computing and Digital Systems*, 10(1), 309–320. <https://doi.org/10.12785/ijcds/100131>
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMAN-1 Muncar. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2)
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>

- Inggit Dyaning, anita E. (2023). implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-votagerb-s-nomer-2-pp-db-s-nom>
- Khasanah, I. M., Nuroso, H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023). Efektivitas Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1121–1127. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/393>
- Kurniasari, I. F., Dwijayanti, I., Roshayanti, F., & Handayani, S. (2023). Implementasi Culturally Responsive Teaching pada Materi Bentuk Bangun Ruang Kelas 1 SDN Pandean Lamper 04 Semarang. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5364–5367. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2403>
- Lasminawati, E., Kusnita, Y., & Merta, W. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Model Problem Based Learning. *JSER Journal of Science and Education Research*, 2(2), 44–48. <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsjer/>
- Lin, M. H., Chen, H. C. & Liu, K. S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematic Science and Technology Education*, 13(7).
- Magdalena, Ina, dan PGSD 4G. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV.Jejak.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Panjaitan, L. R., & Naibaho, D. (2023). Suatu Kegiatan Evaluasi Dalam Tindak Lanjut Hasil Penilaian Pembelajaran Siswa. *MERDEKA : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 239–246. <http://jurnalistiqomah.org/index.php/merdeka/article/view/529>
- Permendikbud. (2016). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, *International Science*, 5, 1-238.
- Polya, G. (1978). How to solve it: a new aspect of mathematical method second edition. In *The Mathematical Gazette* (Vol. 30,p. 181).
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., Faustine, S., Syarah, S., Ibrahim, I., & Mawarni, P. C. (2020). Pengembangan Literasi Sains dan Identitas Budaya Siswa Melalui Pendekatan Etno-Pedagogi Dalam Pembelajaran Sains. *EDUSAINS*, 12(1), 54–63. <https://doi.org/10.15408/es.v12i1.12428>
- Rahmawati, Y., & Taylor, P. C. (2018). “The fish becomes aware of the water in which it swims”: revealing the power of culture in shaping teaching identity. *Cultural Studies of Science Education*, 13(2). <https://doi.org/10.1007/s11422-016-9801-1>
- Salma, I. M., & Yuli, R. R. (2023). Membangun Paradigma tentang Makna Guru pada Pembelajaran Culturally Responsive Teaching dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Era Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i1.37>
- Sari1, D. P., Rachmadyanti, P., & Alfiyah, U. (2024). ANALISIS CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING FOR MEANINGFULL LEARNING DI SD NEGERI PEPELEGI II SIDOARJO. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1792–1803.
- Selvi. (2013). Peran Guru Dalam Pembelajaran IPA Berdasarkan Kurikulum 2013. *Pensa E-Jurnal*, 3(02), 1-12.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan*

Budaya, 4(2), 88–100.

- Surani, D. (2019). Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2 No. 1.
- Uslan, U., Muhsam, J., Hasyda, S., & Aiman, U. (2021). Implementation of Contextual Teaching and Learning and Authentic Assessments to the Science (IPA) Learning Outcomes of 4th Grade Students of Primary Schools (SD) in Kota Kupang. *Journal of Education Research and Evaluation*, 5(3), 380–390. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE/article/view/3233>
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati. E. (2014). *IMethodologi Pembelajaran IPA* (R. Damayanti, Ed.). PT Bumi Aksara.