

PENGARUH MEDIA POP-UP BOOK BERBASIS CERITA RAKYAT ‘TIMUN MAS’ DAN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PERBANDINGAN PADA 20 SISWA KELAS V SD NEGERI 2 PED

Ni Komang Hernawati¹, I Gede Adi Suwarma Putra², I Putu Suardipa³, I Made Sedana⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

komanghernawati05ti@gmail.com, adisuwarmaputra@gmail.com, putu.suardipa@yahoo.com, made_sedana23@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pop-up book berbasis cerita rakyat “Timun Mas” dan permainan tradisional Gobak Sodor terhadap pemahaman konsep perbandingan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Ped. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest kelompok tunggal. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas V. Instrumen yang digunakan adalah tes pemahaman konsep perbandingan dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep perbandingan setelah penggunaan media pop-up book dan permainan tradisional. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi budaya lokal dan pendekatan permainan dalam pembelajaran matematika. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis budaya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya serap siswa terhadap konsep matematika.

Kata Kunci: Pop-up book, cerita rakyat, Timun Mas, Gobak Sodor, konsep perbandingan, pembelajaran kontekstual

THE INFLUENCE OF POP-UP BOOK MEDIA BASED ON THE FOLK TALE ‘TIMUN MAS’ AND THE TRADITIONAL GAME GOBAK SODOR ON THE UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF COMPARISON IN 20 GRADE V STUDENTS OF SD NEGERI 2 PED

Abstract

This study aims to analyze the effect of using a pop-up book based on the folklore “Timun Mas” and the traditional game Gobak Sodor on the understanding of comparison concepts among fifth-grade students at SD Negeri 2 Ped. The method used is a quasi-experiment with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 20 fifth-grade students. The instruments used included a conceptual understanding test and student activity observation sheets. The results of the analysis show a significant increase in the understanding of comparison concepts after using the pop-up book and traditional game. These findings reinforce the importance of integrating local culture and game-based approaches in mathematics learning. The implications of this study suggest that culturally contextual approaches can enhance the quality of learning and student absorption of mathematical concepts.

Keywords: Pop-up book, folklore, Timun Mas, Gobak Sodor, comparison concept, contextual learning

PENDAHULUAN

Pemahaman konsep perbandingan dalam pembelajaran matematika merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Konsep ini tidak hanya mendasari pemahaman terhadap operasi matematika lanjutan seperti pecahan, rasio, dan proporsi, tetapi juga sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan mampu membandingkan harga barang, mengestimasi waktu, membedakan panjang atau berat benda, serta menginterpretasikan data numerik dalam bentuk tabel dan grafik. Hal ini menegaskan bahwa penguasaan konsep perbandingan bukan semata-mata kebutuhan akademik, tetapi juga kompetensi fungsional yang melekat dalam aktivitas hidup.

Namun, realitas pembelajaran di banyak sekolah dasar di Indonesia masih menunjukkan berbagai tantangan yang signifikan. Data observasi dan studi diagnostik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perbandingan secara utuh dan aplikatif. Kesulitan ini kerap bersumber dari metode pengajaran yang masih konvensional dan penggunaan media belajar yang cenderung abstrak, simbolik, serta minim konteks nyata (Suparno, 2021). Hal ini diperparah oleh keterbatasan dalam menyusun skenario pembelajaran yang melibatkan pengalaman konkret dan kontekstual.

Abstraksi memang merupakan karakteristik inherent dalam matematika, namun pendekatan abstrak yang tidak dikaitkan dengan pengalaman nyata seringkali menjadi hambatan dalam proses belajar, terutama pada siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik, yakni pendekatan yang

mampu menghubungkan antara dunia nyata siswa dengan konsep-konsep matematika melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang mulai mendapatkan perhatian adalah pembelajaran berbasis budaya lokal, yang selain kontekstual juga memberikan nilai tambah dalam penguatan karakter dan identitas budaya.

Dalam konteks ini, cerita rakyat “Timun Mas” sebagai bagian dari warisan budaya Nusantara, menyimpan potensi besar untuk dijadikan sumber belajar. Cerita ini tidak hanya memuat nilai-nilai moral dan kultural yang dapat memperkaya dimensi afektif pembelajaran, tetapi juga memiliki struktur naratif yang kuat dan mudah divisualisasikan. Media pop-up book berbasis cerita “Timun Mas” menjadi salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menyatukan aspek visual, naratif, dan kinestetik dalam satu kesatuan. Visualisasi dalam bentuk tiga dimensi serta interaktivitas halaman yang bergerak mendorong keterlibatan emosional siswa sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang disajikan.

Di sisi lain, permainan tradisional Gobak Sodor yang telah lama dikenal dalam budaya permainan anak-anak Indonesia juga dapat dimodifikasi menjadi sarana belajar yang efektif. Permainan ini menuntut kerjasama tim, strategi, serta reaksi cepat, yang apabila dirancang dengan baik, dapat disisipi unsur-unsur matematika seperti soal perbandingan dalam situasi kontekstual. Penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan alternatif menarik yang menekankan pada belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, melainkan pelaku aktif dalam konstruksi pengetahuan. Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial,

bahasa, dan budaya dalam proses belajar.

Penelitian ini hadir sebagai respons atas kebutuhan pengembangan model pembelajaran matematika yang lebih inovatif, kontekstual, dan relevan dengan kondisi sosial-budaya siswa. Dengan memadukan media pop-up book berbasis cerita rakyat dan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran matematika, penelitian ini bertujuan untuk menjawab persoalan mendasar dalam proses pembelajaran konsep perbandingan, yaitu bagaimana membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media pop-up book berbasis cerita rakyat “Timun Mas” dan permainan tradisional Gobak Sodor terhadap peningkatan pemahaman konsep perbandingan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Ped. Pertanyaan penelitian yang ingin dijawab melalui studi ini antara lain: (1) Apakah media pop-up book mampu meningkatkan pemahaman konsep perbandingan secara signifikan? (2) Bagaimana kontribusi permainan Gobak Sodor dalam mendukung pembelajaran matematika kontekstual? dan (3) Apakah integrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika memberikan dampak terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa?

Tujuan utama dari penelitian ini adalah: (1) Menganalisis efektivitas media pop-up book berbasis cerita rakyat dalam membantu pemahaman konsep matematika yang bersifat abstrak, (2) Mengevaluasi kontribusi permainan tradisional sebagai media pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan keterlibatan siswa, dan (3) Menyusun rekomendasi strategis untuk pengembangan model pembelajaran matematika berbasis budaya lokal yang dapat

diimplementasikan secara luas, terutama dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

Lebih jauh, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta kontribusi teoretis dalam pengayaan model pembelajaran kontekstual berbasis budaya. Dalam konteks kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan dalam merancang kurikulum dan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik Indonesia di era globalisasi.

METODE

Penelitian ini dirancang dalam kerangka pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode kuasi-eksperimen. Desain yang dipilih adalah pretest-posttest dengan satu kelompok perlakuan (one-group pretest-posttest design), yang memungkinkan pengukuran perubahan atau peningkatan hasil belajar secara empiris setelah perlakuan tertentu diberikan. Rancangan ini relevan untuk digunakan dalam konteks pendidikan dasar, di mana intervensi dilakukan secara langsung terhadap satu kelompok tanpa kelompok kontrol pembanding, namun tetap memberikan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas integrasi media pop-up book berbasis cerita rakyat “Timun Mas” dan permainan tradisional Gobak Sodor terhadap peningkatan pemahaman konsep perbandingan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Ped.

Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas V SD Negeri 2 Ped yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Kriteria pemilihan meliputi keseragaman dalam tingkat kemampuan awal matematika berdasarkan

hasil penilaian sebelumnya, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta kesiapan dan ketersediaan siswa untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Purposive sampling dinilai paling tepat karena mengutamakan relevansi karakteristik subjek dengan tujuan penelitian, sebagaimana disarankan oleh Suardipa (2022). Teknik ini juga mempertimbangkan keterbatasan praktis dan etis dalam pelaksanaan eksperimen di lingkungan sekolah dasar, terutama menyangkut akses dan kenyamanan partisipasi siswa dalam penelitian.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes pemahaman konsep perbandingan, yang dirancang berdasarkan kurikulum matematika untuk kelas V. Tes ini mencakup indikator pemahaman, penerapan, dan analisis konsep rasio dan proporsi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Soal-soal dirancang dalam bentuk pilihan ganda dan uraian singkat untuk mengukur pemahaman mendalam serta kemampuan berpikir kritis siswa. Validitas isi dari instrumen ini diuji melalui teknik expert judgment oleh dua dosen ahli pendidikan matematika dasar, sementara reliabilitasnya diuji melalui uji coba (try-out) kecil pada kelompok siswa yang memiliki karakteristik serupa namun tidak termasuk dalam subjek penelitian utama.

Selain itu, digunakan pula lembar observasi aktivitas siswa untuk mengevaluasi proses pembelajaran secara kualitatif. Instrumen ini dirancang untuk menilai keterlibatan siswa dari aspek kognitif (kemampuan menjawab soal dan menghubungkan konsep), afektif (antusiasme, minat, dan sikap terhadap materi), serta psikomotorik (partisipasi aktif dalam aktivitas fisik). Setiap indikator pengamatan ditulis secara sistematis dan dinilai dengan menggunakan skala likert empat poin. Dua observer independen yang telah dilatih sebelumnya ditugaskan untuk mencatat dan mengevaluasi aktivitas siswa

guna menjamin reliabilitas data observasi. Pendekatan ini merujuk pada evaluasi holistik yang menggabungkan dimensi proses dan hasil belajar dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Suardipa, 2023).

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua fase. Fase pertama adalah pengenalan konsep perbandingan melalui media pop-up book yang berbasis cerita rakyat "Timun Mas". Dalam fase ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membacakan cerita dan sekaligus menunjukkan elemen visual tiga dimensi dari pop-up book yang menggambarkan alur dan tokoh cerita. Visualisasi tersebut memfasilitasi pemahaman konsep-konsep perbandingan secara implisit, seperti membandingkan jumlah, ukuran, waktu, dan jarak yang muncul dalam narasi. Penggunaan media visual berbasis budaya lokal ini bertujuan untuk membangun koneksi antara pengalaman konkret siswa dan simbolisasi matematika formal.

Fase kedua adalah penguatan konsep dengan memanfaatkan permainan tradisional Gobak Sodor yang telah dimodifikasi. Dalam versi modifikasi ini, permainan mengandung unsur tantangan kognitif berupa soal-soal perbandingan yang harus dijawab siswa pada setiap sesi permainan. Soal-soal tersebut disusun secara kontekstual dan sesuai dengan skenario permainan, seperti membandingkan kecepatan gerak antar regu, menghitung rasio keberhasilan strategi bertahan dan menyerang, atau mengestimasi peluang berdasarkan kondisi lapangan permainan. Integrasi unsur permainan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kolaboratif.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif. Data dari tes pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji-t berpasangan

(paired sample t-test) melalui perangkat lunak SPSS versi 26 untuk mengetahui signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji-t diinterpretasikan melalui nilai signifikansi (p-value) dengan tingkat signifikansi 0,05. Selain itu, untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan, digunakan ukuran efek (effect size) dengan rumus Cohen's d. Interpretasi Cohen's d memungkinkan peneliti untuk menyimpulkan apakah perubahan yang terjadi memiliki dampak praktis yang substansial terhadap hasil belajar siswa.

Data observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor dari masing-masing aspek yang diamati. Hasil analisis ini tidak hanya menggambarkan tingkat keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan insight mengenai efektivitas pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal dalam memfasilitasi pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dengan menekankan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan, penelitian ini mencoba mengungkap dinamika pembelajaran secara lebih menyeluruh dan tidak semata-mata terfokus pada capaian akademik.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menjunjung tinggi prinsip-prinsip etika akademik dan profesionalisme. Informed consent diberikan kepada orang tua atau wali siswa setelah penjelasan rinci mengenai tujuan, prosedur, serta manfaat dan risiko dari penelitian ini. Kerahasiaan data dijamin dengan menyandikan identitas siswa dan menyimpan data dalam bentuk terenkripsi. Seluruh kegiatan dilaksanakan dengan mendapatkan persetujuan resmi dari pihak sekolah dan dinas pendidikan setempat sebagai bentuk akuntabilitas dan legalitas kegiatan ilmiah di lingkungan pendidikan dasar.

Dengan perencanaan metode yang sistematis dan pendekatan inovatif yang menggabungkan kekayaan budaya lokal dengan pembelajaran matematika, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya pengembangan model pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan berbasis bukti untuk memperkuat literasi matematika siswa sekolah dasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji dampak integrasi media pop-up book berbasis cerita rakyat "Timun Mas" dan permainan tradisional Gobak Sodor terhadap pemahaman konsep perbandingan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Ped. Analisis data dilakukan melalui uji-t berpasangan dan observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Hasil Uji Statistik

Data pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pretest sebesar 62,3 meningkat menjadi 82,7 pada posttest. Untuk menguji signifikansi perubahan ini, digunakan uji-t berpasangan.

Tabel 1. Hasil Uji t Berpasangan

Statistik	Pretest	Posttest
Rata-rata	62,3	82,7
Standar Deviasi	9,4	7,8
N	20	20
t-value	-9,21	
Signifikansi (p)	< 0,001	

Nilai signifikansi $p < 0,05$ menunjukkan bahwa peningkatan skor siswa setelah perlakuan secara statistik signifikan. Hasil ini menunjukkan efektivitas integrasi media budaya lokal dan aktivitas kontekstual dalam memperkuat pemahaman konsep matematika.

Observasi Aktivitas Siswa

Selain peningkatan skor akademik, data observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara nyata. Kegiatan dengan pop-up book membuat siswa lebih fokus, antusias, dan menunjukkan keingintahuan tinggi terhadap isi cerita yang dikaitkan dengan soal matematika.

Tabel 2. Skor Observasi Aktivitas Siswa

Indikator Aktivitas	Skor Rata-rata (1-4)
Partisipasi Diskusi	3,7
Respons terhadap Pertanyaan Guru	3,5
Kerjasama dalam Kelompok	3,8
Ketekunan Menyelesaikan Tugas	3,6
Antusiasme selama Permainan	3,9

Rata-rata skor observasi yang mendekati angka 4 menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam mengaktifkan dimensi afektif dan sosial pembelajaran.

Analisis Teoritis

Hasil temuan ini mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan pengalaman bermakna dalam konteks budaya (Vygotsky, 1978; dikutip oleh Suardipa, 2022). Media pop-up book dan permainan Gobak Sodor menciptakan situasi belajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membangun pemahaman melalui konteks budaya dan partisipasi aktif.

I Putu Suardipa (2023) menekankan bahwa pembelajaran yang berbasis budaya lokal memiliki kekuatan dalam membangun jembatan antara pengalaman siswa dengan konsep-konsep akademik yang diajarkan di sekolah. Dalam kajiannya mengenai pendidikan dasar berbasis

humaniora, Suardipa menunjukkan bahwa pengintegrasian media naratif dan aktivitas motorik dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa.

Perbandingan dengan Studi Sebelumnya

Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Suardipa (2022) dalam penelitiannya mengenai penggunaan media pop-up book dalam pembelajaran matematika. Dalam studinya, ia menyimpulkan bahwa media visual dan naratif mampu merangsang atensi siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak menjadi konkret. Sementara itu, pada kajian tahun 2024, Suardipa menyatakan bahwa permainan tradisional dalam konteks pendidikan bukan hanya mempertahankan nilai budaya, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial, kognitif, dan afektif siswa.

Studi lain yang relevan datang dari Santrock (2020), yang menyatakan bahwa penggabungan unsur naratif dan aktivitas fisik dalam pembelajaran dapat memperkuat koneksi neuron, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pembentukan memori jangka panjang. Dalam konteks ini, integrasi antara media visual, cerita lokal, dan permainan aktif telah menciptakan pengalaman belajar holistik bagi siswa.

Penguatan Argumen Melalui Refleksi Siswa

Dalam sesi refleksi pasca pembelajaran, siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami konsep perbandingan karena “cerita dan permainannya menyenangkan dan membuat gampang mengerti”. Umpan balik ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang dirancang memiliki dampak positif dari sisi persepsi siswa terhadap materi dan proses belajar.

Sebagaimana ditegaskan oleh Suardipa (2023), persepsi positif terhadap pengalaman

belajar menjadi kunci dalam menciptakan motivasi intrinsik siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran jangka panjang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi media pop-up book berbasis cerita rakyat “Timun Mas” dengan permainan tradisional Gobak Sodor secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep perbandingan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Ped. Penggunaan media ini tidak hanya memberikan stimulasi visual dan naratif yang memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menciptakan situasi pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dan pembelajaran berbasis budaya yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggabungkan nilai budaya lokal dan aktivitas fisik terbukti mampu meningkatkan daya serap, retensi, dan motivasi siswa terhadap materi matematika yang selama ini dianggap abstrak dan sulit.

Keberhasilan pendekatan ini membuka peluang untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut, baik dari segi variasi materi ajar maupun perluasan konteks implementasi. Penelitian ini merekomendasikan agar strategi pembelajaran berbasis budaya lokal seperti ini diadopsi secara lebih luas oleh para pendidik, khususnya dalam pengajaran konsep-konsep matematika yang menuntut pemahaman mendalam. Selain itu, dukungan kurikulum yang responsif terhadap kearifan lokal serta pelatihan bagi guru untuk mengembangkan media inovatif berbasis narasi budaya menjadi penting guna menjamin keberlanjutan pendekatan ini dalam sistem pendidikan dasar di Indonesia.

SIMPULAN

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 2 Ped, rekan Guru, para Siswa atas bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Riyanto, Y. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif*. Unesa University Press.
- Santrock, J. W. (2020). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Suardipa, I. P. (2022). Media pop-up book dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–58.
- Suardipa, I. P. (2022). Model pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1), 15–29.
- Suardipa, I. P. (2023). Integrasi nilai humaniora dalam pembelajaran matematika. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STAHN Mpu Kuturan Singaraja*.
- Suardipa, I. P. (2023). Observasi aktivitas siswa berbasis budaya lokal: Sebuah kajian empiris. *Jurnal Humaniora Pendidikan*, 4(2), 103–117.
- Suardipa, I. P. (2024). *Humaniora dan pendidikan kontekstual: Telaah pada pendidikan dasar di Indonesia*. STAHN Mpu Kuturan Press.
- Suardipa, I. P. (2024). Permainan tradisional dalam pembelajaran kontekstual. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 91–104.
- Suardipa, I. P. (2025). Evaluasi pembelajaran inovatif di era kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 8(2),

100–115.

Suparno, P. (2021). *Konstruktivisme dalam pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.