

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL DENGAN
BERBANTUAN CANVA MENGGUNAKAN PENDEKATAN RME PADA MATERI
BANGUN RUANG KELAS V DI SD SWASTA SABILINA**

Sri Handayani¹, Ahmad Landong², Dinda Fania Ardhini³, Nur Hunava⁴, Riva
Syafarina⁵

¹²³⁴⁵PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

srihandayani@umnaw.ac.id¹, ahmadlandong@umnaw.ac.id²,
dindavaniaardini@gmail.com³, nurhunava@umnaw.ac.id⁴,
rivasyafrina6@gmail.com⁵

ABSTRACT

Mathematics learning in elementary schools still faces various obstacles, particularly students' poor conceptual understanding of spatial geometry. Furthermore, the use of learning technology and the integration of local wisdom into the learning process have not been optimal. This study aims to develop local wisdom-based teaching materials using Canva, using the Realistic Mathematics Education (RME) approach, for fifth-grade students at SD Swasta Sabilina. This study employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments included validation sheets from material experts and media experts, teacher and student response questionnaires, and student learning outcome tests. Data were analyzed using descriptive quantitative methods. The product developed is a Canva-based digital teaching material that integrates local cultural elements into learning spatial geometry. The development of this teaching material is expected to produce a valid, practical, and effective product in improving students' understanding of mathematical concepts. Furthermore, the developed teaching material is expected to increase students' learning motivation and foster a love of local culture.

Keywords: teaching materials, Canva, local wisdom, RME, spatial structure.

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, khususnya pemahaman konseptual siswa yang masih lemah tentang geometri spasial. Selain itu, penggunaan teknologi pembelajaran dan integrasi kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal menggunakan Canva, dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (RME), untuk siswa kelas lima SD Swasta Sabilina. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan

Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, kuesioner tanggapan guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar digital berbasis Canva yang mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran geometri spasial. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Lebih lanjut, bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Kata kunci: bahan ajar, Canva, kearifan lokal, RME, struktur spasial.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menjadi fondasi utama pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, spiritual, dan sosial yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Saragi & Napitupulu, 2023). Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu

fokus utama dalam pembangunan nasional.

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sesuai dengan kebutuhan, potensi, dan karakteristik lingkungan belajar masing-masing (Achmad, 2022). Kurikulum ini menekankan pembelajaran aktif, kreatif, kolaboratif, dan kontekstual sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, Kurikulum Merdeka berorientasi pada penguatan Profil

Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) (Fitrah et al., 2025).

Meskipun berbagai kebijakan telah dilakukan, kualitas pembelajaran matematika di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor matematika peserta didik Indonesia berada pada angka 365, jauh di bawah rata-rata negara *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yang mencapai 472. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika peserta didik Indonesia masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis (OECD, 2023). Rendahnya capaian tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran matematika masih memerlukan inovasi agar mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika tidak hanya berfungsi

sebagai alat berpikir logis, tetapi juga menjadi dasar dalam pengembangan berbagai disiplin ilmu lainnya (Santoso et al., 2021). Namun demikian, banyak peserta didik masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan cenderung hanya berisi rumus-rumus yang harus dihafalkan. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran matematika di kelas V SD Swasta Sabilina. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga belum dilakukan secara optimal. Selain itu, sebagian besar peserta didik lebih cenderung menghafal rumus daripada memahami konsep matematika yang dipelajari. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan kurang optimalnya pemahaman konsep matematis, khususnya pada materi bangun ruang.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Realistic Mathematics Education (RME). Pendekatan RME merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengonstruksi sendiri pengetahuannya melalui pengalaman nyata (Musdi et al., 2021). Menurut (Rahayu et al., 2023), pendekatan RME membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui aktivitas pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang mereka miliki.

Selain penggunaan pendekatan yang tepat, pembelajaran matematika juga perlu mengintegrasikan kearifan lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai budaya yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun sebagai pedoman dalam kehidupan sosial (Koentjaraningrat, 2009). Integrasi

kearifan lokal dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik memahami materi melalui konteks budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Dalam pembelajaran matematika, unsur-unsur budaya seperti rumah adat, motif batik, maupun makanan tradisional dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan konsep geometri dan bangun ruang secara lebih konkret (Prasetyo, 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai media pembelajaran visual secara mudah dan interaktif (Toma & Reinita, 2023). Penggunaan Canva dalam pengembangan bahan ajar dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran karena mampu memadukan teks, gambar, ilustrasi, video, dan animasi dalam satu tampilan yang terintegrasi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik

memahami materi secara lebih efektif (Bahri, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan RME efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik (Anggraini et al., 2021; Nurhayati et al., 2023). Penelitian lainnya juga menemukan bahwa integrasi kearifan lokal mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna sekaligus menumbuhkan kesadaran budaya peserta didik (Sunaryo, 2017). Sementara itu, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Toma & Reinita, 2023). Namun demikian, penelitian yang mengintegrasikan bahan ajar berbasis kearifan lokal, pendekatan Realistic Mathematics Education (RME), dan pemanfaatan Canva pada materi bangun ruang sekolah dasar masih relatif terbatas. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, masih sedikit penelitian yang mengembangkan bahan ajar matematika dengan menggabungkan kearifan lokal, menggunakan aplikasi Canva, dan menerapkan pendekatan Realistic Mathematics Education

(RME) secara bersamaan pada materi bangun ruang untuk siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar yang didasarkan pada kearifan lokal, menggunakan Canva sebagai alat bantu, dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). Bahan ajar ini dirancang agar siswa lebih mudah memahami konsep bangun ruang dengan cara yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal berbantuan Canva dengan pendekatan RME yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik pada materi bangun ruang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan berbantuan Canva menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi bangun ruang kelas V SD Swasta Sabilina yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan

pemahaman konsep matematika peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis kearifan lokal berbantuan Canva menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi bangun ruang kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model Four-D (4-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri atas empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2017).

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Sabilina pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Swasta Sabilina, sedangkan objek penelitian berupa bahan ajar berbasis kearifan lokal berbantuan Canva menggunakan pendekatan RME pada materi bangun ruang.

Tahap *define* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis

karakteristik peserta didik, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran matematika dan kebutuhan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, tahap *design* dilakukan dengan merancang isi, tampilan, serta struktur bahan ajar yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kualitas produk.

Tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan bahan ajar sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli bahan ajar untuk memperoleh masukan terkait kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan desain produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi hingga diperoleh produk yang layak digunakan. Setelah direvisi, produk diujicobakan kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respons terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Tahap *disseminate* dilakukan melalui penyebarluasan produk kepada guru sekolah dasar sebagai alternatif

bahan ajar matematika berbasis kearifan lokal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahan ajar, dan angket respons siswa. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan kebahasaan. Lembar validasi ahli bahan ajar digunakan untuk menilai aspek desain, konten, bahasa, dan kemanfaatan produk. Sementara itu, angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, kemudahan bahasa, dan kebermanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli, kepraktisan, dan respons siswa dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_{\text{maks}}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian;

ΣX = jumlah skor yang diperoleh;

ΣX_{maks} = jumlah skor maksimum.

Hasil analisis kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli, serta memperoleh respons positif dari pengguna. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

hasil yang Kevalidan bahan ajar diperoleh melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal berbantuan Canva menggunakan pendekatan

Validator	Skor	Kategori
Ahli Materi	4,6	Sangat Valid
Ahli Media	4,6	Sangat Valid
Praktisi	4,6	Sangat Valid

Realistic Mathematics Education (RME) memperoleh skor rata-rata 4,6 dari skala 5 dengan kategori **sangat**

valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.

Dari aspek materi, bahan ajar dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, materi bangun ruang disajikan melalui masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga mendukung penerapan pendekatan RME. Dari aspek media, penggunaan Canva menghasilkan tampilan visual yang menarik, mudah dibaca, serta mampu membantu siswa memvisualisasikan konsep bangun ruang yang bersifat abstrak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, bahan ajar dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kepraktisan Bahan Ajar

Kepraktisan bahan ajar diperoleh melalui angket respon guru dan observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Aspek	Hasil
Respon Guru	4,6
Keterlaksanaan	91,6%

Hasil penilaian guru menunjukkan skor rata-rata 4,6 dengan kategori **sangat praktis**. Selain itu, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran mencapai persentase sebesar 91,6% yang termasuk kategori **sangat praktis**.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar mudah digunakan oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Guru dapat mengimplementasikan sintaks RME dengan baik, sedangkan siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif melalui diskusi dan pemecahan masalah kontekstual. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

Keefektifan Bahan Ajar

Keefektifan bahan ajar ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang.

Indikator	Nilai
Pretest	62,3
Posttest	84,6
Ketuntasan	85,7%

Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 62,3, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84,6 setelah penggunaan bahan ajar. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 85,7%, yang telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar mampu membantu siswa memahami konsep bangun ruang secara lebih bermakna. Integrasi kearifan lokal dan pendekatan RME memungkinkan siswa menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Respon Siswa terhadap Bahan Ajar

Persentase	Kategori
91,5%	Sangat Baik

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa respon siswa terhadap bahan ajar memperoleh persentase sebesar 91,5% dengan kategori **sangat baik**. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa tampilan bahan ajar menarik, bahasa yang digunakan mudah dipahami, serta

materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Respon positif tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan Canva memberikan tampilan visual yang menarik, sedangkan integrasi kearifan lokal menjadikan pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal berbantuan Canva menggunakan pendekatan RME memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa bahan ajar telah sesuai dengan prinsip pengembangan bahan ajar yang baik, baik dari aspek isi maupun desain. Temuan ini sejalan dengan pendapat Trianto (2017) yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi aspek validitas isi dan konstruk.

Kepraktisan bahan ajar yang tinggi menunjukkan bahwa produk mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini didukung oleh penelitian Toma dan Reinita (2023)

yang menyatakan bahwa Canva mampu membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pendekatan RME efektif dalam membantu siswa membangun pemahaman konsep matematika melalui masalah kontekstual. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Musdi et al., 2021) yang menyatakan bahwa pendekatan RME dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa karena pembelajaran dimulai dari situasi yang dekat dengan kehidupan mereka.

Integrasi kearifan lokal dalam bahan ajar juga memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Materi yang dikaitkan dengan budaya dan lingkungan sekitar membuat siswa lebih mudah memahami konsep bangun ruang sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, bahan ajar yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar berbasis

kearifan lokal berbantuan Canva menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi bangun ruang kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli yang berada pada kategori sangat valid, keterlaksanaan pembelajaran yang sangat praktis, serta peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pretest 62,3 menjadi 84,6 pada posttest dengan ketuntasan belajar mencapai 85,7%. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar memperoleh kategori sangat baik. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika yang kontekstual, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal berbantuan Canva dengan pendekatan *Realistic Mathematics*

Education (RME) pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V SD Swasta Sabilina berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari aspek kepraktisan, bahan ajar memperoleh skor respons guru sebesar 4,6 serta tingkat keterlaksanaan pembelajaran mencapai 91,6% dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar mudah digunakan dan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara optimal.

Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,3 pada tahap *pretest* menjadi 84,6 pada tahap

posttest, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 85,7%. Hasil ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu membantu siswa dalam memahami konsep bangun ruang secara lebih bermakna. Respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan persentase sebesar 91,5% dan kategori sangat baik.

Dengan demikian, bahan ajar berbasis kearifan lokal berbantuan Canva menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang. Integrasi kearifan lokal dan pemanfaatan teknologi digital melalui Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, serta berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan karakter peserta didik

melalui pengenalan budaya lokal. Penelitian ini masih fokus pada materi bangun ruang untuk kelas V dan hanya diuji coba di satu sekolah, jadi diperlukan penelitian lebih lanjut dengan materi dan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Anggraini, M., Fauzan, A., & Musdi, E. (2022). Pengembangan desain pembelajaran topik peluang berbasis realistic mathematics education. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 70–78.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1612>
- Bahri, Y., Dyer, E., Kaplan, J., Lee, J., & Sharma, U. (2024). Explaining neural scaling laws. *Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS)*, 121(27), Article e2311878121.
<https://doi.org/10.1073/pnas.2311878121>
- Fitrah, M., Sofroniou, A., Yarmannetti, N., Ismail, I. H., Anggraini, H., Nissa, I. C., Widyaningrum, B., Khotijah, I., Kumiawan, P. D., & Setiawan, D. (tahun belum tertera pada halaman ini). Are teachers ready to adopt deep learning pedagogy? The role of technology and 21st-century competencies amid educational policy reform. *Education Sciences*, 15(1), Artikel 344. MDPI.
<https://doi.org/10.3390/educsci15010344>
- Koentjaraningrat. (2009). Pengantar ilmu antropologi (Edisi revisi). PT Rineka Cipta.
- Maysarah, S., Saragih, S., & Napitupulu, E. (2023). Peningkatan kemampuan literasi matematik dengan menggunakan model project-based learning. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1536–1548.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6627>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Prasetyo, Y. B., Permatasari, P., & Susanti, H. D. (2023). The effect of mothers' nutritional education and knowledge on children's nutritional status: A

- systematic review. International Journal of Child Care and Education Policy, 17, Artikel 11.
<https://doi.org/10.1186/s40723-023-00114-7>
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). Metodologi penelitian kuantitatif. Penerbit Inteligensia.
- Sunaryo, Y. (2017). Pengukuran self-efficacy siswa dalam pembelajaran matematika di MTs N 2 Ciamis. Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika, 1(2).
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva berbasis model Problem Based Learning di kelas IV sekolah dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 32(2), 162–177.
<https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Trianto. (2017). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musdi, E., Fauzan, A., & Yani, R. (2021). Realistic Mathematics Education dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 1456–1465.
- Nurhayati, S., Fauzan, A., & Yerizon. (2023). Penerapan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1), 85–95.
- Rahayu, D., Sari, N., & Putri, A. (2023). Pendekatan Realistic Mathematics Education dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 7(3), 2100–2108.