

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU SAKU DIGITAL MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN INDONESIA

Dede Sulastri¹⁾, Tin Rustini²⁾, Agus Mulyana³⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Jl. Pendidikan No. 15, Cibiru Wetan, Cileunyi, Kabupaten Bandung, 40625

²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Jl. Pendidikan No. 15, Cibiru Wetan, Cileunyi, Kabupaten Bandung, 40625

³⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Jl. Pendidikan No. 15, Cibiru Wetan, Cileunyi, Kabupaten Bandung, 40625

tinrustini@upi.edu^{1*}, dedesulastri20@upi.edu^{2*}, agusmulyana@upi.edu³

Diterima: 03 06 2023

Direvisi: 23 03 2024

Disetujui: 02 04 2024

ABSTRACT

This research is development research on digital pocketbook teaching materials on national events during the Indonesian colonial period. It is motivated by the lack of teaching materials that support the learning process and instill the character values of nationalism and love for the motherland in students. The use of interactive teaching materials currently has a strategic role in increasing student involvement and learning motivation during the learning process, especially in social studies learning. The purpose of this research is to produce a digital pocketbook teaching material as an effort to instill the character of nationalism and love for the motherland in the fifth-grade elementary school. The method used in this study is a mixed method with the ADDIE design model, (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The participants involved in this study included material expert validators, media validators, learning expert validators, teachers, and fifth-grade students at SDN Brawijaya and SD Tipar, Sukabumi City. The accumulated feasibility test results from the validator show the "Very Eligible" category. Furthermore, the scores obtained from the teacher and student questionnaires are included in the "Very Eligible" category. Based on the results obtained, it can be concluded that the digital pocketbook teaching materials are "very feasible" to be used in the field in helping the social studies learning process, especially in the fifth grade of elementary school.

Keywords: *Teaching Materials, Digital Pocket Books, Character*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan terhadap bahan ajar buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya bahan ajar yang mendukung proses belajar serta penanaman nilai karakter nasionalisme dan cinta tanah air kepada peserta didik. Penggunaan bahan ajar yang interaktif saat ini memiliki peran strategis sebagai upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, utamanya pada pembelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk menghasilkan sebuah bahan ajar buku saku digital sebagai upaya penanaman karakter nasionalisme dan cinta tanah air di kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

campuran (mix method), pendekatan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan dengan model desain ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya validator ahli materi, validator media, validator ahli pembelajaran, guru dan siswa kelas V di SDN Brawijaya dan SD Tipar Kota Sukabumi. Akumulasi hasil uji kelayakan dari validator menunjukkan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, hasil skor yang diperoleh dari angket guru dan peserta didik termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar buku saku digital "Sangat Layak" digunakan di lapangan dalam membantu proses pembelajaran IPS khususnya di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Buku Saku Digital, Karakter

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan proses yang berorientasi pada pembentukan karakter atau kepribadian dan identitas seseorang (Arfani, 2018). Pendidikan juga menjadi dasar dalam mewujudkan masyarakat madani. Sementara itu, Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk membantu manusia merdeka baik secara fisik, mental, dan spiritual (Febriyanti, 2021). Pendidikan juga merupakan usaha yang berlangsung dalam keadaan psikologis yang dilaksanakan guru dan siswa secara bersama-sama. (Marwah, 2020). Dari definisi dan pendapat diatas, pendidikan dapat dimaknai sebagai proses yang melibatkan berbagai dimensi dalam kehidupan.

Guna mewujudkan hal tersebut, pendidikan sudah selayaknya diarahkan pada pembelajaran inovatif. Pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika dirancang dengan benar menggunakan metode dan bahan ajar yang sesuai guna mendukung tujuan pembelajaran. Hasilnya, proses belajar akan menjadi lebih mudah dan menarik (Hasriadi, 2022) Lebih lanjut, Trilling & Fadel mengusulkan gagasan tentang pelangi keterampilan dan pengetahuan yang penting untuk abad-21. Keterampilan belajar dan inovasi mencakup kapasitas berpikir kreatif, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi.

Kemampuan ini berkaitan erat dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi, atau disebut dengan HOTS (Tulljanah & Amini, 2021).

IPS sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar, mengemban tugas dalam proses pembentukan karakter peserta didik. Sayangnya, tidak seluruh materi dapat diajarkan secara langsung salah satunya berkenaan dengan sejarah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Tricahyono et al., 2020) yang mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah berperan dalam pembentukan karakter siswa. Kehadiran pembelajaran sejarah mengarah pada pengambilan nilai positif utamanya atas peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Dalam pembelajaran sejarah, berbagai sumber akan diperlukan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, salah satunya melalui buku teks sejarah. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, buku teks dinilai sebagai sumber informasi utama bagi guru dan siswa. Seperti yang diketahui, guru dan siswa akan terus menggunakan buku pelajaran sejarah sebagai alat belajar utama dalam proses pembelajaran (Syahrman & Mulyana, 2021). Buku ajar memiliki tujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang atau mempelajari materi baru, serta menyediakan materi pembelajaran yang menarik (Farawita, 2018).

Tercapainya tujuan pembelajaran juga ditentukan oleh bahan ajar yang digunakan.

Sebagai seorang pendidik sudah seharusnya mengikuti kemajuan teknologi. Sumber belajar seperti bahan ajar dapat digunakan untuk merancang teknologi pendidikan dalam pengembangan pembelajaran yang berkualitas dan mengarah pada penyelesaian masalah belajar siswa (Apriani, 2016). Lebih lanjut, (Sari, 2017) menyebutkan bahwa penggunaan bahan ajar yang kurang menarik berimplikasi pada rasa malas siswa dalam membaca. Untuk peserta didik, bahan ajar merupakan salah satu sumber pengetahuan yang akan menjadi acuan atau petunjuk. Sebaliknya, bahan ajar akan menjadi petunjuk dan acuan bagi guru dalam proses transfer ilmu (Hutama, 2016). Hal tersebut tidak terlepas dari tahapan perkembangan peserta didik di SD. Maka dari itu, guru berperan selaku fasilitator sekaligus motivator bagi peserta didik agar berkembang sesuai tahapannya (Nainggolan & Daeli, 2021).

Fakta empiris menyatakan masih terdapat kelemahan dalam pembelajaran IPS salah satunya siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran (Utamingtyas, 2020). Sudah menjadi rahasia umum, bahwa sejarah merupakan sesuatu yang kurang menarik, membosankan, sulit, dan lainnya yang menunjukkan ketidakaktifan siswa pada materi tersebut. Hal ini menjadi suatu hal yang ironis terlebih situasi ini menjadi lebih buruk ketika dalam proses pembelajaran guru cenderung membosankan, terlalu teoritis, kurikulum yang senantiasa dinamis tidak disertai kesiapan, serta tidak mendukungnya bahan ajar (Sagala et al., 2022).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Brawijaya dan SD Tipar Kota Sukabumi terhadap guru kelas V, menemukan bahan ajar yang digunakan hanya mengandalkan buku paket yang tersedia di sekolah. Materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan cenderung sulit dipahami peserta didik karena identik dengan hafalan. Ketidamampuan dalam mengoptimalkan pembelajaran sejarah juga dilandasi oleh

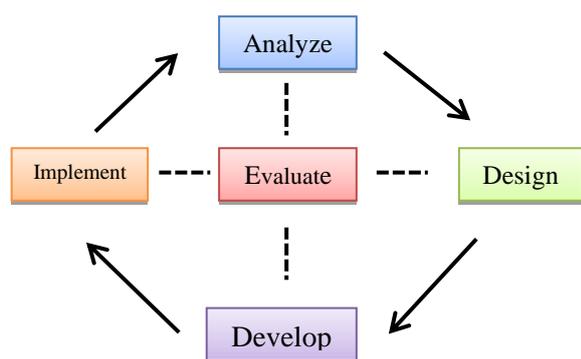
keterbatasan waktu guru dalam menyampaikan materi. Minimnya integrasi teknologi juga menjadi faktor pendorong sulitnya mengoptimalkan pembelajaran.

Penelitian mengenai buku saku pernah diteliti oleh (Qurrotaini et al., 2022) pada pengembangan buku saku digital materi mitigasi bencana menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis buku saku digital mitigasi bencana valid serta praktis. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Yulius (2021) menyebutkan bahwasannya integrasi karakter dalam buku saku digital berbasis android tergolong baik dan dikatakan valid, praktis serta dinilai efektif. Dari kedua penelitian tersebut mempunyai perbedaan yakni pada konten materi serta produk yang akan dihasilkan.

Secara umum, tujuan penelitian ini yaitu 1) Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar; 2) Mendeskripsikan tahapan pengembangan bahan ajar buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar; dan 3) Mendeskripsikan respon pengguna (guru dan peserta didik) terhadap penggunaan bahan ajar buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di kelas V sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode *design and development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pendekatan yang dikenal sebagai model ADDIE ini menitikberatkan pada hasil analisis bagaimana setiap bagian berhubungan satu sama lain (Sugoyono, 2019). Model ini memungkinkan pengembangan baik model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, hingga bahan ajar (Ardi Wijaya et al., 2022)



Gambar 1. Desain Pengembangan Model ADDIE (Cahyadi, 2019)

Sesuai dengan namanya, model ADDIE menggunakan lima tahapan didalamnya. Tahap analisis (*analyze*) merupakan tahap awal dimana tahapan ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar untuk dapat mengetahui kebutuhan akan bahan ajar. Tahap kedua (*design*) yakni tahapan perencanaan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran hingga pemilihan sub pokok bahasan terhadap materi yang akan dikembangkan dalam bahan ajar. Tahap ketiga (*development*) dilakukan dengan melakukan pengembangan terhadap bahan ajar menggunakan aplikasi canva, videoscribe, dan flip PDF corporate. Pada tahap ini juga dilakukan uji kelayakan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Tahap keempat pada model ini yakni tahap implementasi (*implementation*) yakni tahap mengimplementasikan bahan ajar terhadap proses pembelajaran untuk kemudian mendapat respon dari pengguna. Tahap terakhir (*evaluation*) yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari bahan ajar yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas V berjumlah total 43 peserta didik dimana 20 peserta didik berasal dari SDN Brawijaya dan 23 peserta didik dari SD Tidar Kota Sukabumi yang dilaksanakan pada 15-19 Mei 2023. Instrumen yang digunakan ini berupa angket dan wawancara. Terdapat dua jenis angket yakni angket validasi kelayakan dan angket respon pengguna. Angket validasi digunakan untuk menilai produk kelayakan

bahan ajar yang dikembangkan, sementara angket respon digunakan sebagai lembar penilaian oleh guru dan peserta didik. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V siswa kelas V guna memperoleh tanggapan dan respon terhadap bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dari uji coba produk bahan ajar terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan serta saran validator maupun pengguna, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket respon. Adapun perhitungan skor yang dilakukan sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Teknik analisis data dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran selanjutnya dikategorikan seperti berikut.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

| Presentase Skor | Kategori |
|-----------------|--------------|
| 81%-100% | Sangat Layak |
| 61%-80% | Layak |
| 41%-60% | Cukup Layak |
| 21%-40% | Kurang Layak |
| 0%-20% | Tidak Layak |

Teknik analisis data hasil respon peserta didik dengan menggunakan persentase.

Tabel 2. Penilaian Angket Respon

| Penilaian | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Setuju | 4 |
| Setuju | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar buku saku digital ini menggunakan model ADDIE yang memuat lima tahapan.

Tahap Analisis (*analyze*)

Proses analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data, temuan problematika, serta solusi dalam pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan. Tahapan ini juga

diperkuat dengan kajian literatur melalui jurnal, buku, dan media pendukung lain. Pada tahap analisis kinerja, Peneliti menganalisis berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas. Berdasarkan kajian tersebut, peneliti menemukan bahwasannya pembelajaran IPS khususnya materi sejarah identik dengan hafalan. Selain itu, materi yang disajikan cenderung menggunakan buku-buku yang hanya tersedia di perpustakaan. Sementara itu, Analisis siswa dilakukan berdasarkan karakteristiknya ditinjau dari pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan. Jika ditinjau dari materinya, penelitian pengembangan ini ditujukan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan teori perkembangan Jean Piaget, siswa kelas V berada pada rentang 7-12 dan masuk dalam fase operasional konkret. Umumnya, siswa kelas V telah mampu berfikir secara abstrak hingga memahami konsep sebab akibat. Sementara itu, karakteristik belajar siswa SD senang bekerja secara kelompok. Maka dari itu, diperlukan metode pengembangan bahan ajar siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikirnya melalui penyajian fenomena terkini dan upaya dalam memecahkan masalah. Selanjutnya tahap analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran ini disusun guna mengidentifikasi materi utama yang akan disajikan dalam bahan ajar agar penyusunannya terstruktur. Tahap analisis ini juga dijadikan landasan utama peneliti dalam menyusun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Tahap Desain (*design*)

Dalam tahapan ini, peneliti merancang dasar perancangan produk diantaranya pembuatan spesifikasi produk, pembuatan garis besar program pembelajaran, pembuatan tata letak (*layout*), pemilihan format buku saku digital, penentuan aplikasi dalam pembuatan produk, hingga pembuatan desain buku saku digital. Dalam proses pembuatan produk, peneliti juga mendesain garis besar program pembelajaran sebagai kerangka dasar terkait sub materi yang akan dikembangkan. Pembuatan garis besar program bahan ajar ini dilakukan melalui

penentuan kompetensi dasar dan indikator, pokok bahasan dan sub pokok bahasan, media, dan sumber kepustakaan. Sebelum pada tahap pembuatan buku saku digital, produk yang telah rampung dalam situs canva selanjutnya diunduh dalam versi pdf. Pada tahapan ini, peneliti memasukan teks, gambar, maupun elemen pendukung sesuai dengan *layout* yang telah dibuat.



Gambar 2. Sampul Buku Saku Digital

Tahap Pengembangan (*development*)

Pada pengembangan buku saku digital ini, dilakukan beberapa tahap yakni validasi ahli, serta perbaikan produk. Pengembangan produk dilakukan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*. Selain itu, produk yang telah dibuat selanjutnya divalidasi untuk dinilai kelayakannya. Uji kelayakan dilakukan oleh validator ahli materi IPS, validator ahli media, dan validator ahli pembelajaran.

Produk yang telah rampung selanjutnya divalidasi oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kelayakan

| Validator | Presentase Skor |
|-------------------|------------------------|
| Ahli Materi | 89,70% |
| Ahli Media | 98,33% |
| Ahli Pembelajaran | 95% |

Pada hasil kelayakan materi, presentase skor yang didapat 89,70% dengan kategori “sangat layak” ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kualitas intruksional. Adapun saran yang diberikan ahli materi yakni penggunaan judul yang disesuaikan dengan materi, serta penambahan materi terkait situs-situs sejarah di Indonesia.

Selanjutnya, hasil skor ahli media mendapati presentase 98, 33% dengan kategori “sangat layak” berdasarkan aspek kelayakan grafik, kemudahan penggunaan, dan kelayakan penggunaan. Ahli media memberikan saran terhadap penggunaan ornament atau hiasan yang kurang berfungsi pada buku saku digital. Sementara itu, hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor 95% dengan kategori “sangat layak” berdasarkan aspek kelayakan pembelajaran dan kelayakan tampilan. Hasil validasi kelayakan bahan ajar buku saku digital menunjukkan skor tertinggi pada hasil validasi ahli media serta skor terendah ditunjukkan pada hasil validasi ahli materi.

Tahap Implementasi (*implementation*)

Bahan ajar yang telah mengalami perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya masuk ke dalam tahap implementasi. Proses ini dilakukan melalui uji coba bahan ajar buku saku digital terhadap proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar SDN Brawijaya Kota Sukabumi dan SD Tipar Kota Sukabumi. Tujuan dari tahap ini yakni guna memperoleh respon terhadap penggunaan bahan ajar.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Guru

| Guru | Presentase Skor |
|--------------------|-----------------|
| Guru SDN Brawijaya | 96,05% |
| Guru SD Tipar | 94,74% |
| Rata-Rata | 95,39% |

Tabel 4. menunjukkan hasil respon guru yang diisi oleh dua orang guru kelas V. Kedua presentase skor menunjukkan kategori “Sangat Baik”. Tanggapan terhadap produk juga dinilai positif. Hasil wawancara guru menunjukkan hasil bahan ajar ini sangat membantu proses pembelajaran, utamanya produk yang dikembangkan memuat nilai-nilai karakter nasionalisme dan cinta tanah air peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, produk telah dapat digunakan sebagai bahan ajar serta dapat digunakan oleh peserta didik. Selanjutnya dilakukan implementasi terhadap total peserta didik dari SDN Brawijaya dan SD Tipar Kota Sukabumi.

Tabel 5. Rekapitulasi Respon Siswa

| Nama Sekolah | Jumlah Siswa | Presentase Skor |
|------------------|--------------|-----------------|
| SDN Brawijaya | 20 | 88, 64% |
| SD Tipar | 23 | 87, 65% |
| Rata-Rata | | 88, 14% |

Berdasarkan hasil angket dan tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar buku saku digital memperoleh kategori “Sangat Layak”. Hasil wawancara juga diperoleh tanggapan yang menyatakan siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Materi yang disampaikan lebih luas dan mendalam dilengkapi gambar-gambar dan ilustrasi yang mendukung. Peserta didik juga menilai bahan ajar ini sangat membantu mereka memiliki pengetahuan sebelum masuk ke kelas, sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Bentuknya yang bersifat digital serta dapat diakses oleh melalui *smartphone*, *laptop*, ataupun komputer juga memudahkan mereka belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu, adanya pendalaman materi berupa situs sejarah yang berada di kota tempat tinggal mereka, sangat menambah pengetahuan baru bagi siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam alur penelitian ADDIE, tahap evaluasi menjadi tahap terakhir yang bertujuan untuk memberikan penilaian secara keseluruhan terhadap produk yang telah dikembangkan. Evaluasi ini mengacu pada saran, komentar, dan perbaikan baik dari peneliti, validator maupun responden. Saran dari ahli materi yakni pada keluwesan dan kesesuaian materi yang berkenaan dengan sejarah, serta relevansi gambar yang digunakan. Saran dan masukan yang diberikan ahli media antara lain terkait ornamen-ornamen yang terdapat pada buku saku digital sebaiknya tidak mengganggu tulisan ataupun gambar sebagai sajian utama dalam buku saku digital. Selain itu, validator ahli media juga menekankan pada penggunaan huruf yang digunakan untuk judul, dan isi

materi haruslah konsisten dan mudah dibaca oleh peserta didik. Sementara saran dan masukan yang diberikan ahli pembelajaran yakni penggunaan kalimat yang perlu disederhanakan kembali.

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar buku saku digital dilakukan dengan tahap pengembangan ADDIE yang diawali tahap analisis diantaranya analisis kinerja, analisis siswa, analisis fakta, konsep, prinsip, prosedur dan materi pembelajaran, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap desain dilakukan melalui pembuatan spesifikasi produk, pembuatan garis besar program bahan ajar, perancangan tata letak (layout) buku saku digital, pemilihan format buku saku digital, penentuan aplikasi dalam pembuatan produk, dan pembuatan desain buku saku digital. Tahap pengembangan dilakukan melalui pengembangan bahan ajar dan validasi kelayakan buku saku digital. Tahap implementasi dilakukan melalui tahap uji coba produk, serta respon guru dan siswa terhadap bahan ajar. Tahap terakhir yakni evaluasi dari validator ahli, guru, dan peneliti.

Hasil validasi bahan ajar buku saku digital pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan Indonesia di Kelas V sekolah dasar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dinyatakan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan di lapangan. Hasil respon pengguna yang terdiri dari guru kelas V dan siswa kelas V menunjukkan kriteria “Sangat Baik” dan mengungkapkan materi yang tersaji sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, menarik, serta mudah digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas pendidikan Indonesia kampus cibiru, dosen pembimbing, para validator, responden, dan seluruh pihak yang terlibat dalam proses penelitian

REFERENSI

- Apriani, I. (2016). Pengembangan Media Belajar: Angkak Beras Merah Dan Teh (*Camellia Sinensis*) Sebagai Pewarna Alternatif Preparat Basah Jaringan Tumbuhan. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 2(1).
<https://doi.org/10.19109/bioilmi.v2i1.1140>
- Ardi Wijaya, K., Sapti, M., & Rizkia Pangestika, R. (2022). Pengembangan E-Modul Bangun Datar Berbasis Teori Multiple Intelligence untuk Siswa Kelas IV SDN Ngupasan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 96–103.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20249>
- Arfani, Laili. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum* Vol. 11 (2) : 81–97.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Farawita, F. (2018). Degradasi Ekologi Dan Kapitalisme Revolusi Hijau Dalam Buku Teks Sejarah Sma. 2. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 1(2), 139-144
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. 5. *Jurnal Pendidikan Tambusai* vol 5 (1) : 1631-1638
- Hasriadi I. 2022. Metode Pembelajaran Inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12(1,): 136-151
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jpl (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2),

113. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>
- Marwah, S.S. & Aam Abdusallam.(2020). Tinjauan Psikologis Humanistik dalam Pedagogik Spiritual. *Al-Musannif: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*Vol 2 (1): 15-28
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31-47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Qurrotaini, L., Susanto, A., Izzah, L., Setyaningsih, D., & Triutami, D. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Materi Mitigasi Bencana Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Jurnal Holistika,* 6(1), 57. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.57-64>
- Sagala, S. M., Heriadi, M., Ababiel, R., & Nasution, T. (2022). *Pendidikan Sejarah Serta Problematika yang Dihadapi di Masa Kini.* Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 4 (3): (1918-1925)
- Sari, Y. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Komik Ipa Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.* Jurnal Didika (Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar) Vol 1(1): 33-44.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Syahrman, A., & Mulyana, A. (2021). Multikulturalisme: Analisis Wacana Buku Teks Pelajaran Sejarah: english. *Jazirah: Jurnal Peradaban dan Kebudayaan,* 2(1), 17-31. <https://doi.org/10.51190/jazirah.v2i1.22>
- Tricahyono, D., Sariyatun, S., & Ediyono, S. (2020). Analisis Wacana Kritis Pendidikan Multikultural dan Pendidikan Nilai Dalam Buku Teks Sejarah SMA. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial,* 17(1), 1-10. <https://doi.org/10.21831/socia.v17i1.32294>
- Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Higher Order Thinking Skill pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review. *Jurnal Basicedu,* 5(6), 5508-5519. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1680>
- Utamingtyas, S. (2020). Implementasi Problem Solving Berorientasi Higher Order Thinking Skill (Hots) Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. VII (2) : 84-98.*
- Yulius, H. (2021). *Integration of Character Education in Pocket Book Android Based Digital on System Materials Linear Equation of Two Variables.* 11(1).