

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CDL (CONTEXTUAL DIGITAL LITERACY) PADA MATERI JUAL BELI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN BULUSARI 3

Aswin Fahrul Hidayat¹, Erwin Putera Permana², Agus Widodo³

¹PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

^{2,3}PPG Universitas Nusantara PGRI Kediri

1aswinfahrul07@gmail.com, 2erwinpermana87@gmail.com,

3aguswidodo@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations at SDN Bulusari 3 class IV in the subject of Science, the material of buying and selling activities which showed that class IV students still had difficulty understanding the material as evidenced by the average student score of 43. One of the causes is that teachers tend to use teaching materials that are less varied, resulting in students being less enthusiastic in participating in learning. To overcome this problem, it is necessary to develop innovative teaching materials in accordance with the material. This study aims to 1) determine the validity, 2) practicality, and 3) effectiveness of digital literacy teaching materials. The method used is the R&D (Research and Development) method with the ADDIE development model. Data collected through a validation questionnaire of teaching materials and materials, student response questionnaires, and pretests and posttests carried out by students. Through the results of the validation of teaching materials and materials experts, a percentage of 86% and 89% were obtained, which can be said that the teaching materials are valid. Furthermore, in the provision of student response questionnaires, a percentage score of 90% was obtained, stating that the teaching materials are practical to use. In the pretest that students completed, the average score was 54. Meanwhile, in the posttest that students completed, the average score was 80. Based on the results of the pretest and posttest, the digital literacy teaching materials can be said to be effective and can improve learning outcomes.

Keywords: *learning outcomes, buy and sell, digital literacy*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan di SDN Bulusari 3 kelas IV mata pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli yang menunjukkan hasil bahwa siswa kelas IV masih kesulitan memahami materi yang dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa adalah 43. Salah satu penyebabnya adalah guru cenderung menggunakan bahan ajar yang kurang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini maka perlu

dikembangkan bahan ajar yang inovatif sesuai dengan materi. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kevalidan, 2) kepraktisan, dan 3) keefektifan bahan ajar literasi digital. Metode yang digunakan adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan melalui angket validasi bahan ajar dan materi, angket respon siswa, serta *pretest* dan *posttest* yang dilakukan siswa. Melalui hasil validasi ahli bahan ajar dan materi didapatkan presentase 86% dan 89% yang dapat dikatakan bahan ajar sudah valid. Selanjutnya pada pemberian angket respon siswa didapatkan skor presentase 90% yang menyatakan bahwa bahan ajar sudah praktis digunakan. Pada *pretest* yang dikerjakan siswa didapatkan nilai rata-rata 54. Sedangkan *posttest* yang dikerjakan siswa didapatkan nilai rata-rata 80. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, maka bahan ajar literasi digital dapat dikatakan sudah efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: hasil belajar, jual beli, literasi digital

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses dimana manusia mencari ilmu pengetahuan sehingga meningkatkan kapasitas dirinya menjadi lebih baik. Berjalannya proses belajar ini sekaligus sebagai kunci keberhasilan sumber daya yang diciptakan (Wulandari, dkk., 2022). Munandar (2020), berpendapat bahwa sekolah berkualitas mengembangkan dimensi kognitif (perolehan pengetahuan berdasarkan bakat dan minat siswa). Dalam melaksanakan sistem manajemen sekolah, pedoman kurikulum sekolah merupakan isi utama rencana sekolah. Salah satu indikator penilaian yang digunakan dalam menentukan indek kualitas pendidikan adalah pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitar. Menurut pendapat Ulhaq dkk., (2023) pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran kepada siswa dengan cara memberikan pengalaman melalui kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan sosial masyarakat sesuai materi yang akan diajarkan kepada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar, salah satu materi yang dipelajari adalah Jual Beli.

Berdasarkan observasi di SD Negeri Bulusari 3, proses pembelajaran materi jual beli hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan guru dan siswa. Bahan ajar yang hanya berpatokan

pada buku membuat proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada guru. Dampak dari pembelajaran yang hanya terfokus pada guru menyebabkan tingkat pemahaman siswa belum optimal (Ulhaq dkk., 2023). Hal tersebut dibuktikan dengan 6 dari 23 siswa yang mengangkat tangan saat guru mengajak siswa berinteraksi. Selain menggunakan bahan pembelajaran, guru juga memberikan contoh langsung dari kegiatan jual beli yang berada di sekitar sekolah yaitu jual beli yang ada di pasar. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi yang ada di papan tulis, sehingga proses pembelajaran monoton dan kurang menarik perhatian siswa karena hanya 8 siswa yang memperhatikan.

Setelah melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bulusari 3. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, kurikulum yang diterapkan pada kelas empat adalah kurikulum merdeka. Guru menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku pegangan guru yaitu menggunakan buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tulisan Desy Ratna J. Saat berdiskusi, ada 2

kelompok yang sangat aktif dan 4 kelompok peserta didik yang lebih banyak diam serta kurang memahami tujuan dari pembelajaran tersebut. Di SDN Bulusari 3 terdapat dua proyektor yang disediakan sekolah namun jarang digunakan. Berdasarkan pernyataan dari guru kelas IV, para guru kelas di SDN Bulusari 3 memanfaatkan proyektor hanya menggunakan aplikasi *Canva* untuk membantu menyampaikan materi pada siswa.

Berdasarkan hasil dokumentasi dengan memberikan 10 soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh siswa kelas IV, rata-rata nilai yang didapat dari 23 siswa yaitu 43. Hasil tersebut tentunya masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di SDN 3 Bulusari yaitu >71. Hasil angket yang disebarkan pada 23 siswa, terdapat 18 siswa lebih suka belajar dengan menonton video, 12 siswa merasa kesulitan dalam mata pelajaran IPS dikarenakan banyak teks daripada gambar, serta 13 siswa menyatakan lebih suka pelajaran yang banyak gambarnya dibandingkan hanya tulisan saja. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan yaitu melalui observasi selama beberapa hari,

salah satu penyebab nilai yang belum memenuhi dikarenakan bahan ajar yang terpaku pada buku. Rahim dkk. (2022), mengemukakan bahwa penggunaan bahan ajar belum bervariasi yang menyebabkan proses pembelajaran berjalan satu arah dimana siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang tercantum, untuk meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran pada materi jual beli mata pelajaran IPAS kelas IV, perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat membantu mengembangkan konsep berpikir, menarik minat belajar, dan memudahkan agar siswa dapat memahaminya.

Penggunaan Bahan Ajar dengan kontekstual menjadi salah satu solusi yang bisa digunakan oleh guru untuk menjabarkan dan memperjelas materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menurut Nuryasana & Desiningrum (2020), bahwa kontribusi seorang guru terhadap penciptaan atau kompilasi bahan ajar benar-benar berdampak pada seberapa baik siswa diajar dan bagaimana mereka belajar. Bahan ajar kontekstual ada berbagai macam, salah satunya yaitu bahan ajar kontekstual berbasis

literasi digital. Suyuti dkk. (2023), menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan teknologi dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan keterampilan. Banyak sekali literasi digital yang dapat dikembangkan untuk membuat bahan ajar seperti *e-book*, *komik*, *poster*, *kahoot*, dan lain sebagainya. Salah satu wujud literasi digital untuk mengembangkan bahan ajar adalah *e-book*.

Pemilihan literasi digital kontekstual menggunakan *e-book* untuk mengembangkan bahan ajar memiliki beberapa kelebihan, salah satunya yaitu *e-book* dapat dibuat dengan beberapa aplikasi atau *software* seperti *Canva*, *Google Docs*, *Microsoft Word*, dan lain sebagainya. Menurut pendapat Sukmana dkk. (2022), *e-book* akan menampilkan suatu pembelajaran secara sistematis untuk meningkatkan intelektual dan kemampuan keterampilan siswa. Dengan menggunakan *e-book* untuk membuat bahan ajar literasi digital yang dipadukan dengan kontekstual, guru dapat membuat variasi *e-book* yang materinya dikaitkan dengan

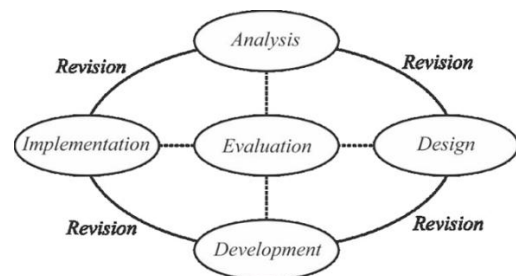
kehidupan sehari-hari. Guru dapat membuat materi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar seperti perbedaan jual beli yang terjadi di pasar tradisional dan pasar modern. Dengan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, siswa menjadi tertarik dikarenakan lebih mudah dipahami.

Penggunaan literasi digital kontekstual sebagai bahan ajar memberikan manfaat bagi guru dan siswa, yaitu dapat memperkaya proses pembelajaran. Dalam *e-book* terdapat gambar-gambar yang dapat membuat siswa tidak hanya membayangkan tentang apa yang dipelajarinya. Di sisi lain, guru juga dapat mengembangkan atau mengasah keterampilan dalam menggunakan perangkat teknologi. Tujuan dari pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital kontekstual ini adalah untuk membuat bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi

baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu (Muqdamien, B., dkk, 2021). Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analisis, *Desain*, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi).



Gambar 1 tentang ADDIE. (Sumber: Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022))

Subjek dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas ahli bahan ajar, ahli materi, uji coba terbatas, serta uji coba luas. Uji ahli bahan ajar dilakukan oleh seorang dosen yang ahli di bidang bahan ajar dan uji ahli materi dilakukan oleh seorang dosen yang ahli pada materi IPAS, sedangkan untuk uji coba terbatas dilakukan pada siswa yang terdiri dari 8 siswa, serta uji coba luas dilakukan pada keseluruhan siswa yang terdiri dari 23 siswa. Untuk kelas yang dipilih adalah siswa kelas IV di SDN Bulusari 3. Lokasi penelitian ini ada di SDN Bulusari 3, Kecamatan

Tarokan, Kabupaten Kediri. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahan ajar, angket respon siswa, serta hasil tes siswa yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Menghitung kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan gunakan rumus perhitungan dan persentase sebagai berikut:

1. Data Kevalidan

Untuk menghitung hasil hasil validasi ahli digunakan rumus perhitungan dan persentase kevalidan sebagai berikut:

a. Data Validasi Ahli Materi

Rumus yang digunakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

b. Data Validasi Ahli Bahan Ajar

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

c. Data Hasil Validasi

$$P = \frac{P(\text{Ahli materi}) + P(\text{Ahli bahan ajar})}{2}$$

dengan P adalah presentase hasil uji validasi, $\sum x$ adalah skor total penilaian ahli, dan $\sum xi$ adalah skor maksimal yang mungkin diperoleh.

Presentasi penilaian bahan ajar berbasis *CDL (Contextual Digital Literacy)* untuk instrumen angket ahli dikonfersikan dalam tabel kevalidan produk pada tabel berikut.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Kevalidan

Kualifikasi	Tingkat Pencapaian (%)
Sangat Valid	81-100%
Valid	61-80%
Cukup Valid	41-60%
Kurang Valid	21-40%
Tidak Valid	0-20%

Sumber: Yusuf dkk., (2023)

2. Data Kepraktisan

Untuk menghitung hasil angket respon siswa digunakan rumus perhitungan dan persentase kepraktisan sebagai berikut:

a. Data Respon Siswa

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Dengan P adalah presentase hasil skor perolehan, $\sum x$ adalah skor total perolehan respon, dan $\sum xi$ adalah skor maksimal yang mungkin diperoleh. Presentasi penilaian bahan ajar berbasis *CDL (Contextual Digital Literacy)* untuk instrumen angket perolehan dikonfersikan dalam tabel kepraktisan produk pada tabel berikut.

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Kualifikasi	Tingkat Pencapaian (%)
Sangat Praktis	81-100%
Praktis	61-80%
Cukup Praktis	41-60%
Kurang Praktis	21-40%
Tidak Praktis	0-20%

Sumber: Yusuf dkk., (2023)

3. Data Keefektifan

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis keefektifan adalah berdasarkan hasil *Post-Test*. Jika nilai *posttest* siswa lebih tinggi daripada *pretest* maka bahan ajar berbasis literasi digital dianggap efektif, namun jika nilai *pretest* lebih tinggi dibandingkan *posttest* maka bahan ajar berbasis literasi digital tidak efektif. Adapun rumus menghitung ketuntasan belajar individu adalah:

$$\text{Nilai Individu} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Soal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal menggunakan rumus:

$$\text{Ketentuan klasikal} = \frac{\sum \text{Jumlah siswa tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa yang mengikuti}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis literasi digital. Adapun pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan analisis

kebutuhan yang telah dilakukan, literasi digital yang dikembangkan berbentuk *e-book*. Hasil dari pengembangan ini berupa (1) kevalidan bahan ajar literasi digital, (2) kepraktisan bahan ajar literasi digital, dan (3) keefektifan bahan ajar literasi digital.

Tabel 3 Hasil Validasi Bahan Ajar

No	Variasi Jawaban	Jumlah Data	Skor	Total Skor
1.	Tidak Valid	-	1	-
2.	Kurang Valid	-	2	-
3.	Cukup Valid	3	3	9
4.	Valid	5	4	20
5.	Sangat Valid	8	5	40
Jumlah Total Skor				69

Merujuk pada rumus analisis data maka diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$86\% = \frac{69}{80} \times 100\%$$

Nilai yang didapatkan dari hasil validasi ahli bahan ajar adalah 86%. Hasil tersebut dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa melakukan revisi pada bahan ajar literasi digital.

Tabel 4 Hasil Validasi Materi

No	Variasi Jawaban	Jumlah Data	Skor	Total Skor
1.	Tidak Valid	-	1	-
2.	Kurang Valid	-	2	-
3.	Cukup Valid	1	3	3
4.	Valid	7	4	28
5.	Sangat Valid	9	5	45
Jumlah Total Skor				76

Merujuk pada rumus analisis data maka diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$89\% = \frac{76}{85} \times 100\%$$

Nilai yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi adalah 89%. Hasil tersebut dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa melakukan revisi pada bahan ajar literasi digital. Berdasarkan hasil penilaian angket ahli materi dan ahli bahan ajar, untuk mengetahui kevalidan produk bahan ajar berbasis literasi digital rumus analisis data yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{P(\text{Ahli materi}) + P(\text{Ahli bahan ajar})}{2}$$

$$87,5\% = \frac{89\% + 86\%}{2}$$

Dengan demikian maka dapat dihitung rata-rata kevalidan mendapatkan skor sebesar 87,5%, artinya bahan ajar berbasis literasi digital yang dibuat sudah sangat valid digunakan

Tabel 5 Angket Respon Siswa

No	Variasi Jawaban	Jumlah Data	Skor	Total Skor
1.	Setuju	207	1	207
2.	Tidak Setuju	23	0	0
Jumlah Total Skor		230		207

Merujuk pada rumus analisis data maka diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$90\% = \frac{207}{230} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil angket respon siswa mendapatkan skor rata-rata 90%. Melalui hasil angket respon tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sudah sesuai dan praktis digunakan pada proses pembelajaran materi jual beli siswa kelas IV SDN Bulusari 3.

Tabel 6 Hasil Pretest dan Posstest Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posstest
1.	AD	80	87
2.	FAAI	73	73
3.	MZMAM	40	73
4.	MR	67	80
5.	MA	80	93
6.	NFNK	60	87
7.	RZR	33	73
8.	SWM	40	80
Jumlah Nilai		473	646
Rata-rata		55	81
Jumlah Siswa Tuntas		3	8

$$\text{Ketentuan klasikal} = \frac{\sum \text{Jumlah siswa tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa yang mengikuti}} \times 100\%$$

Pretest: $37,5\% = \frac{3}{8} \times 100\%$

Posttest: $100\% = \frac{8}{8} \times 100\%$

Berdasarkan tabel di atas terdapat peningkatan antara rata-rata ketuntasan *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan *pretest* dari 8 siswa mendapatkan rata-rata 37,5% dan ketuntasan *posttest* dari 8 siswa mendapatkan rata-rata 100%. Maka

dapat disimpulkan bahwa bahan ajar literasi digital berbentuk *e-book* efektif untuk digunakan.

Tabel 7 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	AD	87	93
2.	AFZM	73	80
3.	AFR	47	80
4.	FAAI	80	93
5.	KLI	67	87
6.	KUA	27	53
7.	MZMAM	33	73
8.	MR	73	80
9.	MA	80	87
10.	MAYM	73	93
11.	MRYK	40	80
12.	MRK	33	93
13.	MRA	33	53
14.	NFNK	67	80
15.	NNA	27	87
16.	PFEP	87	93
17.	RZR	40	80
18.	RPP	40	73
19.	SHN	47	87
20.	SWM	40	47
21.	SHAV	47	87
22.	VSRP	47	80
23.	ZSA	53	87
Jumlah Nilai		1.241	1.846
Rata-rata		54	80
Jumlah Siswa Tuntas		7	20

$$\text{Ketentuan klasikal} = \frac{\sum \text{Jumlah siswa tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa yang mengikuti}} \times 100\%$$

$$\text{Pretest:} \quad 30\% = \frac{7}{23} \times 100\%$$

$$\text{Posttest:} \quad 87\% = \frac{20}{23} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel di atas terdapat peningkatan antara rata-rata ketuntasan *pretest* dan *posttest*. Ketuntasan *pretest* keseluruhan siswa kelas IV mendapatkan rata-rata 30% dan ketuntasan *posttest* keseluruhan siswa kelas IV mendapatkan rata-rata

87%. Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar literasi digital berbentuk *e-book* dapat meningkatkan hasil belajar terhadap materi jual beli.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital kontekstual yang telah dilakukan di kelas IV SDN Bulusari 3 dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis literasi digital dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli bahan ajar dan ahli materi dengan mendapat skor dari ahli bahan ajar sebesar 86% dan pada ahli materi mendapat skor sebesar 89%. Dihitung rata-rata kevalidan mendapat skor sebesar 87,5% sehingga berdasarkan hasil tersebut desain dan materi bahan ajar dinyatakan sangat valid tanpa revisi.

Bahan ajar berbasis literasi digital dikatakan sebagai bahan ajar yang sangat praktis. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon siswa kelas IV SDN Bulusari 3 yang berjumlah 23 siswa. Hasil angket respon siswa mendapat skor 90%, artinya bahan ajar berbasis literasi digital yang dibuat sangat praktis digunakan.

Bahan ajar berbasis literasi digital dinyatakan efektif berdasarkan perolehan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* keseluruhan siswa mendapat skor 30% dari data siswa yang siswa memenuhi kriteria ketercapaian pembelajaran (KKTP). Hasil *posttest* keseluruhan siswa mendapat skor 87% dari data siswa yang siswa memenuhi KKTP. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis literasi digital efektif digunakan dikarenakan terdapat kenaikan skor antara *pretest* dan *posttest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Munandar, A. (2020). Manajemen Strategik dan Mutu Pendidikan Islam. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 6(2), 73–97. <https://doi.org/10.51311/nuris.v6i2.132>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Rahim, R., Siregar, R. F., Ramadhani, R., & Anisa, Y. (2022). Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di SD Amalyatul Huda Medan. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 519–524. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.621>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Sukmana, I., Supriatna, A. R., & Wardhani, P. A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1275–1281.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.

- Ulhaq, D. L., Permana, E. P., & Wahyudi. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK KAYU PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PERISTIWA PROKLAMASI KEMERDEKAAN BANGSA.* <https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/9026>
- Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Keefektifan pembelajaran ipa berbantuan virtual reality untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP di abad 21: Review artikel. *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 106–115.
- Yusuf, M. A., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLY POP-UP PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA JAWA TIMUR KELAS IV SDN TIRON 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2126–2135.