

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ACCORDION BOOK BERBASIS PERMAINAN JELITA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ni Komang Pande Tri Rahayu<sup>1</sup>, I Nyoman Laba Jayanta<sup>2</sup>, I Kadek Edi Yudiana<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Pendidikan Ganesha

<sup>1</sup>[pande@student.undiksha.ac.id](mailto:pande@student.undiksha.ac.id), <sup>2</sup>[laba.jayanta@undiksha.ac.id](mailto:laba.jayanta@undiksha.ac.id),

<sup>3</sup>[kadek.edi@undiksha.ac.id](mailto:kadek.edi@undiksha.ac.id)

### **ABSTRACT**

*IPAS learning in elementary schools is still dominated by conventional methods with limited learning media, causing students to be passive and show low learning interest. This study aims to analyze the effectiveness of the JELITA game-based Accordion Book in improving fourth-grade students' learning interest in Indonesian cultural heritage material. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The implementation used a one-group pretest–posttest design with 31 students. Data were collected through expert validation, learning interest questionnaires, and teacher and student responses. The results indicated that the media is highly valid (Aiken's V = 0.97 for material experts and 0.96 for media experts), very practical (teacher response 100% and students 97%), and effective in improving learning interest. The mean score increased from 55.65 (pretest) to 93.81 (posttest), with Wilcoxon test significance of 0.000 (<0.05). Therefore, the JELITA game-based Accordion Book is appropriate as a concrete, interactive, and contextual IPAS learning media.*

**Keywords:** Accordion Book, JELITA game, learning interest, IPAS, elementary school

### **ABSTRAK**

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memiliki minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media Accordion Book berbasis permainan JELITA dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Implementasi dilakukan melalui desain one-group pretest–posttest terhadap 31 siswa. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket minat belajar, serta respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat valid (Aiken's V ahli materi 0,97 dan ahli media 0,96), sangat praktis (respon guru 100% dan siswa 97%), serta efektif meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan

terlihat dari rata-rata skor pretest 55,65 menjadi 93,81 pada posttest dengan hasil uji Wilcoxon menunjukkan signifikansi 0,000 (<0,05). Dengan demikian, media Accordion Book berbasis permainan JELITA layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS yang konkret, interaktif, dan kontekstual.

**Kata Kunci:** Accordion Book, permainan JELITA, minat belajar, IPAS, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan berperan strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotor secara optimal sebagai bekal menghadapi tantangan global. Pendidikan dasar, khususnya sekolah dasar, menjadi fondasi penting dalam menanamkan konsep-konsep dasar serta membangun minat dan kesiapan belajar siswa pada jenjang berikutnya (Triarsuci et al., 2024; Arfani, 2024).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut proses pembelajaran yang lebih inovatif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Pembelajaran idealnya dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pada jenjang

sekolah dasar, siswa akan lebih mudah memahami materi apabila disajikan secara konkret dan kontekstual sesuai dengan karakteristik tahap perkembangan operasional konkret (Sunaryati et al., 2024; Septiyanti et al., 2023).

Selain aspek kognitif, pendidikan dasar juga memiliki peran dalam pengembangan karakter siswa, termasuk disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembentukan sikap dan nilai yang menjadi modal sosial bagi siswa dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat (Triarsuci et al., 2024). Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang holistik diperlukan untuk mencakup semua aspek perkembangan peserta didik. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membangun pemahaman siswa terhadap lingkungan alam dan

sosial secara terpadu. Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kesadaran terhadap lingkungan dan budaya melalui pengaitan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS disarankan menggunakan pendekatan kontekstual dan berbasis pengalaman agar siswa mampu membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam (Arfani, 2024; Sunaryati et al., 2024).

Namun, realitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menunjukkan berbagai keterbatasan. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan pemanfaatan media yang terbatas, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual berdampak pada rendahnya minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi (Septiyanti et al., 2023). Hasil observasi dan wawancara di SD Gugus IV Kecamatan Selat tahun pelajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan

masih sangat terbatas dan didominasi oleh video YouTube. Penggunaan media yang bersifat interaktif dan kontekstual, khususnya pada muatan IPS dalam IPAS, masih jarang dilakukan. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami materi karena minimnya pengalaman konkret yang relevan.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada capaian hasil belajar siswa yang belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara merata. Meskipun terjadi peningkatan jumlah siswa dari tahun ke tahun, masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh. Selain itu, tantangan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS juga tidak dapat diabaikan. Guru dihadapkan pada keterbatasan sumber daya, termasuk bahan ajar, media pembelajaran, serta kemampuan untuk merancang kegiatan yang kreatif dan menyenangkan. Situasi ini menuntut inovasi dalam penyajian materi agar pembelajaran lebih menarik, dapat

diakses oleh semua siswa, dan sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik (Triarsuci et al., 2024). Kesenjangan antara tuntutan pembelajaran IPAS yang kontekstual dan kondisi pembelajaran di kelas menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut adalah pengembangan media accordion book berbasis permainan JELITA (Jelajah Budaya Indonesia Tercinta). Media ini mengombinasikan bentuk buku konkret dengan aktivitas permainan yang kontekstual, sehingga mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Indah & Margunayasa, 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media accordion book efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dengan respon guru dan siswa berada pada kualifikasi sangat baik serta mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak (Indah & Margunayasa, 2024; Agung et al., 2024). Selain itu, pendekatan

permainan dalam pembelajaran sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media pembelajaran berbasis permainan juga berpotensi menumbuhkan minat belajar siswa. Aktivitas permainan dapat memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi, mengurangi kejemuhan, dan memperkuat keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Integrasi unsur budaya lokal dalam permainan juga memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat akademik tetapi juga memperkaya pengetahuan budaya siswa (Septiyanti et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media accordion book berbasis permainan JELITA dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi media konkret dan aktivitas permainan kontekstual sebagai

sarana untuk menyajikan materi IPAS secara kreatif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media accordion book berbasis permainan JELITA terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran IPAS serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan siswa sekolah dasar.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, meliputi tahap analzye, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran accordion book berbasis permainan JELITA pada materi kekayaan budaya indonesia kelas IV sekolah dasar.

Pada tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan minat belajar siswa,

kebutuhan belajar, kendala pembelajaran, serta kompetensi yang perlu dikuasai siswa. Hasil analisis menjadi dasar dalam perancangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap perancangan difokuskan pada desain struktur, tampilan visual, serta komponen permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk, memvalidasi kepada ahli materi dan ahli media, serta merevisi media berdasarkan saran validator. Tahap implementasi menggunakan desain *one-group pretest-posttest* terhadap 31 siswa kelas IV SD Negeri 2 Peringsari. Minat belajar siswa diukur sebelum dan sesudah penggunaan media menggunakan angket skala Likert dan lembar observasi.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator variabel yang diukur. Validitas isi instrumen diuji menggunakan rumus *Gregory*, validitas media menggunakan indeks *Aiken's V*, dan *reliabilitas* angket menggunakan *Alpha Cronbach*. Kepraktisan media dianalisis melalui persentase respon guru dan siswa. Efektivitas media dianalisis melalui uji

normalitas *Shapiro-Wilk*. Jika data berdistribusi normal digunakan uji paired sample t-test, sedangkan jika tidak normal digunakan uji *Wilcoxon signed-rank test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Data kualitatif diperoleh dari saran ahli dan dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli, respon guru, respon siswa, dan hasil angket minat belajar yang dianalisis secara deskriptif persentase dan inferensial.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Accordion Book* berbasis permainan JELITA (Jelajah Budaya Indonesia Tercinta) pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar. Media *Accordion Book* berbasis permainan JELITA terdiri atas lima seri buku yang memuat materi kekayaan budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Pada artikel ini ditampilkan salah satu seri sebagai representasi bentuk dan tampilan media yang dikembangkan. Tampilan media yang telah dikembangkan disajikan pada

**Gambar 1.**





**Gambar 1.** Tampilan keseluruhan media *Accordion Book* berbasis permainan JELITA

Media dirancang dalam bentuk buku lipat memanjang yang menyajikan materi secara bertahap melalui teks sederhana, ilustrasi berwarna, serta aktivitas permainan edukatif seperti kuis budaya dan pencarian informasi. Desain ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih visual, kontekstual, dan interaktif. Pengembangan media dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga siswa kurang terlibat dan materi terasa abstrak. Kehadiran

*Accordion Book* berbasis permainan JELITA tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana aktivitas belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,97 dari ahli materi dan 0,96 dari ahli media dengan kualifikasi sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 100% dan siswa sebesar 97% dengan kualifikasi sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran.

Efektivitas media terlihat dari peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari 55,65 (*pretest*) menjadi 93,81 (*posttest*). Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) yang berarti terdapat perbedaan signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di

mana siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam bentuk nyata, visual, dan kontekstual (Khotimah & Agustini, 2023; Nuryati & Darsinah, 2021). Media accordion book yang berbentuk konkret dengan perpaduan gambar, warna, serta permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan tersebut. Kepraktisan media juga menunjukkan peran media pembelajaran sebagai perantara yang mampu merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar yang lebih efektif (Rosdiana et al., 2024; Permana et al., 2024). Unsur permainan dalam JELITA membuat siswa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini mendukung pendapat bahwa media yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Fadilah et al., 2023; Dacholfany et al., 2023).

Peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media menunjukkan adanya peningkatan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

indikator minat belajar yang dikemukakan oleh A. D. Yanti & Puspasari (2024) serta diperkuat oleh Yudiana & Sudiartini, (2024) yang menyatakan bahwa minat belajar ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini juga relevan dengan karakteristik pembelajaran IPAS yang menekankan pembelajaran kontekstual dan pengalaman langsung siswa (Perdiana & Jayanta, 2022; Nurhayati & Handayani, 2021). Materi kekayaan budaya Indonesia yang disajikan melalui gambar, permainan, dan narasi visual membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna karena dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media accordion book dinyatakan valid dan efektif dalam pembelajaran Luthfiana el al., (2018), mampu meningkatkan sikap toleransi siswa K. L. Yanti et al., (2022). efektif mengembangkan nilai karakter siswa Afidah et al., (2019) serta memiliki validitas tinggi dan efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa Agung et al., (2024).

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi permainan JELITA dalam media accordion book pada materi kekayaan budaya Indonesia yang secara khusus difokuskan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, Accordion Book berbasis permainan JELITA terbukti sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *accordion book* berbasis permainan JELITA pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar yang berada pada kualifikasi sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kevalidan media dibuktikan melalui penilaian ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat valid, sedangkan kepraktisan media terlihat dari respon guru dan siswa yang berada pada kualifikasi sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan skor minat belajar siswa dari *pretest* ke *posttest* yang diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon* dengan nilai

signifikansi 0,000 (<0,05). Dengan demikian, media *accordion book* berbasis permainan JELITA layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS yang mampu menciptakan pembelajaran konkret, menarik, dan kontekstual serta menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- A. D. Yanti and D. Puspasari, "Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK)," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 4, pp. 3384–3402, 2024, doi: 10.31004/edukatif.v6i4.7258.
- A. Fadilah, K. R. Nurzakiyah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, and U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–17, 2023.
- A. Rosdiana, A. Lestari, M. Halimah, N. S. Sutarti, and R. Novianti, "Peningkatan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 213–227, 2024.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, and Yusuf Tri Herlambang, "Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi," *Khatulistiwa J. Pendidik. dan Sos. Hum.*, vol. 4, no. 1, pp. 19–28, 2024, doi: 10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702.
- D. Triarsuci, H. T. A.- Qodri, S. A.

- Rayhan, and A. Marini, "Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pengelolaan Infrastruktur Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusi," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 3, p. 15, 2024, doi: 10.47134/pgsd.v1i3.551.
- F. Zahro and A. N. Maulida, "Peran dan Tantangan Guru IPA dalam Pengimplementasian Kurikulum Merdeka untuk Konservasi Alam dan Kearifan Lokal," *J. Kependidikan*, 2023.
- H. Nurhayati and N. W. , Langlang Handayani, "Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- I. F. Septiyanti, S. Wibawa, Y. Yulia, and B. H. Cahyani, "Kemampuan Berpikir Kritis pada Tahapan Operasional Konkrit," *Wacana Akad. Maj. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 2, pp. 195–203, 2023.
- I. G. Agung, I. Jaya, N. W. Rati, and I. G. Margunayasa, "Accordion Book as an Innovative Learning Media to Improve Students ' Understanding of Energy Transformation," *J. edutech Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 265–272, 2024.
- I. M. Perdiana and I. N. L. Jayanta, "Instrumen Pengukuran Sikap Sosial Siswa pada Muatan IPS Sekolah Dasar," *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 312–319, 2022, doi: 10.23887/jp2.v5i2.47077.
- K. Khaira Ummah and D. Mustika, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 1573–1582, 2024, [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org>
- K. L. Yanti, I. M. Suweta, and N. P. C. P. Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Konsiderasi berbantuan Media Accordion Book terhadap Sikap Toleransi Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PPKN," *Widyajaya J. Mhs. Prodi PGSD*, vol. 2, pp. 116–125, 2022.
- K. Khotimah and A. Agustini, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini," *Al Tahdzib J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 11–20, 2023, doi: 10.54150/altahdzib.v2i1.196.
- M. Arfani, "Islamic Education Review Implikasi Pembelajaran Non Formal terhadap Peningkatan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di Lembaga Pendidikan," *J. Kependidikan Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 38–59, 2024.
- M. I. Dacholfany, S. Suyuti, M. M. Maq, C. Sholihin, and S. Sudadi, "Konfigurasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Di Sekolah Luar Biasa Negeri," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 11963–11976, 2023,[Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1806>
- N. Afidah, A. Budiman, and E. S. Setianingsih, "Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantu Media Accordion Book Untuk Mengembangkan Nilai-Nilai Karakter Siswa," *Mimb. Ilmu*, vol. 24, no. 1, p. 28, 2019, doi: 10.23887/mi.v24i1.17407.
- Ni Nyoman Indah Artadiningsih and I Gede Margunayasa, "Media

- Accordion Book pada Muatan IPA Topik Mengenal Proses Fotosintesis untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *J. Penelit. dan Pengemb. Sains dan Hum.*, vol. 8, no. 2, pp. 124–131, 2024, doi: 10.23887/jppsh.v8i2.80901.
- N. Nuryati and D. Darsinah, “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *J. Papeda J. Publ. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 153–162, 2021, doi: 10.36232/jurnalpendidikandasa.r.v3i2.1186.
- P. S. Ayu, S. Ritonga, and I. Harun, “Studi Literatur: Penggunaan Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam,” *Kaisa J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 21–33, 2024, doi: 10.56633/kaisa.v4i1.823.
- R. Luthfiana el al., “Pengembangan Media Accordion Book Berbantuan Model Pembelajaran CTL Materi Tata Surya Pada Pembelajaran IPA,” *J. Sekol.*, pp. 1–203, 2018.
- T. Sunaryati, W. U. Subekti, A. N. Lukito, and W. P. Sari, “Analisis Pengembangan Pembelajaran Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Daya Kognitif Dan Perkembangan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar,” *J. Ilmu Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 06, no. 4, pp. 158–184, 2024.
- Yudiana Edi & Sudiartini, “Edukasi : Jurnal Pendidikan Dasar Penerapan Model Pembelajaran Team Based Learning berbantuan,” vol. 5, no. 2, pp. 187–194, 2024.