



## **Analisis Kebutuhan Bahan Ajar pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi pada Kelas IV SD**

**Labibatus Salsabila<sup>(\*)</sup>, Iin Purnamasari, Siti Patonah**

Universitas PGRI Semarang

---

### **Abstract**

Received : 19 Mar 2023  
Revised : 5 Apr 2023  
Accepted : 27 Apr 2023

The type of research that will be used is R&D (Research and Development) development which refers to the Borg and Gall theory which consists of three main steps, namely preliminary studies, product design, and development and evaluation. This research will be conducted in February for the 2022/2023 academic year at SDN Godong 01, Godong District, Grobogan Regency, Central Java. The population in this study were fourth grade students at SDN Godong 01. In this study, a sample of product users was fourth grade students at SDN Godong 01, totaling 26 students. Based on the results of experiments by teachers and students that in interviews and questionnaires that have been obtained, it can be concluded that E-Book teaching materials are practical for use in learning and contain according to existing material and in accordance with the characteristics of students.

**Keywords:** teaching materials; energy saving; elementary school

(\*) Corresponding Author: [labibasalsabila7@gmail.com](mailto:labibasalsabila7@gmail.com)

**How to Cite:** Salsabila, L., Purnamasari, I., & Patonah, S. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi pada Kelas IV SD. *Pena Edukasi*, 1 (3): 276-281.

---

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran di Sekolah Dasar untuk anak diharapkan pada masa transisi dari era pandemi menuju pasca pandemi bisa berjalan aktif, lebih kreatif dan berwarna di Sekolah Dasar. Pembelajaran diharapkan bisa memberikan pengalaman nyata pada anak agar anak bisa melatih daya pikir mereka. Tidak terkecuali pada masa ini yang menjadi transisi dari masa pandemi menuju pasca pandemi di mana terdapat beberapa sekolah yang masih sempat *online*. Pembelajaran yang baik di harapkan dapat meningkatkan dimensi bernalar kritis siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini. Menurut (Pane & Darwis Dasopang, 2017) pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan menggunakan suatu bahan ajar, metode penyampaian atau metode belajar, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut (Nugraha et al., 2022) adanya penggunaan media *e-book* tidak ditujukan untuk menggantikan buku cetak, akan tetapi media *e-book* dirancang untuk mempermudah tahapan membaca, membuat hal tersebut jauh lebih nyaman serta praktis digunakan pada saat di mana saja dan kapan saja.

Pada masa sekarang ini beberapa sekolah dalam proses pembelajaran sudah di laksanakan dengan cara tatap muka, tetapi sebagian juga masih ada yang sempat daring. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru di SD IT Al Kamilah Banyumanik Semarang, pada tanggal 27 Juli 2022 terdapat 3 anak yang positif covid, sehingga kegiatan pembelajaran kembali dilaksanakan dengan daring selama 2 minggu setelah itu pembelajaran dilaksanakan secara *offline* kembali. Walaupun 100% pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka tetapi juga harus selalu waspada jika sewaktu waktu pandemi datang kembali. Adanya pembelajaran daring pada masa pandemi kemarin menyebabkan beberapa permasalahan salah satunya mengakibatkan kurangnya daya tarik peserta didik dalam belajar dan susah guru dalam penyampaian materi. Sehingga peserta didik susah dalam menangkap suatu materi. Diharapkan pendidik dapat membuat suasana kelas menjadi lebih aktif kembali dengan adanya penggunaan media pembelajaran berupa *e-book* khususnya pada kelas IV Tema 2 (selalu berhemat energi) Subtema 3 (energi alternatif) pembelajaran ke 1.



Kualitas sebuah bangsa dapat diukur dari tingkat kualitas pendidikannya. Kualitas pendidikan meningkat jika di tunjang dengan sistem pendidikan yang baik. Sistem pendidikan yang baik dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Namun sayangnya, Indonesia memiliki kualitas pendidikan yang masih cukup rendah di dibandingkan dengan Negara-negara lain. Berdasarkan program International Student Assesment (PISA), program yang di segani di seluruh dunia oleh *organization For Economic Cooperation and Development (OECD)*, 2015-2016 dini 70 Negara. Data tersebut menjelaskan ranking suatu Negara dari segi pendidikan, yaitu dalam bidang matematika, ilmu pengetahuan dan membaca. Singapura mendapatkan rangking pertama, kedua Hong Kong dan ketiga Japan. Indonesia mendapatkan rangking ke 62 dari 70 Negara, dalam bidang matematika, ilmu pengetahuan, dan membaca. Berdasarkan data tersebut, tingkat pendidikan Indonesia tertinggal jauh dari Negara lain. Maka sebagai generasi penerus bangsa harus bisa mencari solusi ketertarikan pendidikan untuk masa yang akan datang. Salah satunya memanfaatkan teknologi yang ada. Menurut Hairunisy, (2021) *Technology is essentially an implementation of science to meet human needs. Technology is born from the creation of human thought through a scientific process.*

Jenis penelitian yang dapat digunakan untuk mengkaji permasalahan yang di hadapi Indonesia yaitu permasalahan tentang tingkat kualitas pendidikan Indonesia yang cukup rendah adalah menggunakan penelitian pendidikan. Melalui penelitian pendidikan, masyarakat Indonesia khususnya pelaku pendidikan dapat menemukan informasi mengenai permasalahan-permasalahan pendidikan di Indonesia dan mereka dapat menemukan solusinya. Ada beberapa jenis penelitian yang di gunakan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* atau *R&D*. Di mana penelitian *R&D* ini adalah penelitian yang tepat di gunakan untuk dapat meningkatkan kualitas tingkat pendidikan dengan cara mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sebelum menghasilkan produk tertentu, peneliti harus menganalisis permasalahan terlebih dahulu sehingga produk yang di hasilkan akan sesuai dengan permasalahannya dan kemudian diuji keefektifan dari produk tersebut. Dengan adanya pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi kemarin menimbulkan beberapa hambatan, salah satunya yaitu mengakibatkan kurangnya daya tarik peserta didik dalam belajar dan susahny guru dalam menyampaikan suatu materi. Selain berdampak negatif dengan adanya PJJ (Pembelajaran jarak jauh) juga dapat menjadikan dampak positif untuk pendidikan karena dengan adanya PJJ dapat menjejakkan proses pendidikan menjadi ke arah digitalisasi. Masing-masing proses pembelajaran mempunyai sisi positifnya dan sisi negatifnya. Peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring.

Menurut Setiawan, (2022) pembelajaran yang tergolong berkualitas tentu agar menghasilkan suatu pendidikan yang berkualitas pula. Kualitas pembelajaran saat ini masih menjadi suatu masalah yang relatif menonjol dalam usaha perbaikan mutu sistem pendidikan nasional. Maka untuk meningkatkan kualitas pendidikan, peneliti berupaya untuk meningkatkan dimensi bernalar kritis peserta didik. Menurut (Setiawan, 2022) bernalar kritis merupakan suatu kemampuan belajar yang harus diajarkan pada peserta didik karena kemampuan ini sangat di perlukan dalam kehidupan. Menurut (Setiawan, 2022) bernalar kritis juga termasuk dalam ciri utama pelajar Pancasila, yaitu: (1) bernalar kritis, (2) kreatif, (3) mandiri, (4) beriman, (5) bergotong royong, dan (6) berkebhinekaan global. Oleh karena itu, dibutuhkan instrumen yang dapat melatih dan membiasakan peserta didik dalam bernalar kritis, sehingga peserta didik terbiasa untuk berlatih bernalar kritis dalam memecahkan masalah pada pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Menurut Santi (2017) kemampuan berpikir kritis adalah modal penting bagi setiap individu. Dengan adanya media pembelajaran tentu akan menambah daya tarik pada peserta didik, kemudian



menurut Nurrita, (2018) media pembelajaran merupakan alat yang membantu suatu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Menurut Kasanah & Damayani (2019) peserta didik memegang arti penting dalam sebuah pendidikan, adanya peserta didik dalam pendidikan dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan untuk memajukan bangsa dan negara. Oleh karena itu Peserta didik diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilannya kelak untuk membangun bangsa, sehingga peserta didik tidak tertinggal oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang pesat sesuai tuntutan zaman fungsi dari pembelajaran sendiri untuk menambah pengetahuan siswa yang belum tahu menjadi tahu. Menurut Syakur et al., (2021) seiring dengan berjalannya waktu, Teknologi informasi memang memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan meski diketahui bahwa perkembangan teknologi informasi ibarat pisau bermata dua, dapat berdampak positif dan dapat pula berdampak negatif. Dengan adanya teknologi dapat digunakan sebagai salah satu penunjang pendidikan. Dengan adanya dampak positif peneliti memanfaatkan dampak positif tersebut dengan membuat media pembelajaran *e-book* tema 2 selalu berhemat energi bermuatan *sustainability* berbasis *project* untuk meningkatkan dimensi bernalar kritis siswa kelas IV. *Urgensi* dari penelitian yang akan di lakukan yaitu bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar ataupun dalam mencari referensi tanpa harus kesusahan dalam mencari sumber belajar.

Penelitian ini mengembangkan sebuah *ebook* yang disajikan dalam bentuk yang berbeda, yakni memberikan suguhan seperti membuka buku pada keadaan sebenarnya namun dalam sajian digital.. Dalam *ebook* ini disisipkan instrumen konsentrasi belajar dan disajikan beberapa hal, yang diantaranya kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, dan link video yang berkaitan dengan materi energi alternatif (cara pembuatan bioethanol dari limbah kulit pisang). *Ebook* ini diharapkan akan menarik minat peserta didik untuk meningkatkan dimensi bernalar kritis. Materi yang disajikan adalah materi tentang selalu berhemat energi pada kelas IV Tema 2 selalu berhemat energi subtema 3 (energi alternatif) pembelajaran ke 1. Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan isu yang sedang hangat dibahas akhir-akhir ini di seluruh dunia yang secara dominan peserta didik belum begitu mengetahui tentang hal tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan *Ebook* pada Tema 2 selalu berhemat energi Bermuatan *Sustainability* Berbasis *Project* untuk Meningkatkan Dimensi Bernalar Kritis Siswa Kelas IV.

## **METODE**

Jenis penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian pengembangan *R&D* (*Research and Development*) yang mengacu pada teori Borg and Gall yang terdiri atas tiga langkah utama yaitu studi pendahuluan, desain produk, dan pengembangan serta evaluasi. Metode penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiono, 2010: 394).

Pada proses pengembangan produk menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Desain yang digunakan pada penelitian ini *one grup pretest posttest*, yaitu desain yang akan diberikan pretest dan posttest setelah melakukan kegiatan pembelajaran guna mengetahui tingkat perbedaan sebelum dan setelah menggunakan *e-book* Tema 2 Selalu Berhemat Energi Bermuatan *Sustainability* Berbasis *Project* untuk Meningkatkan Dimensi Bernalar Kritis Siswa Kelas IV. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Februari Tahun ajaran 2022/2023 di SDN Godong 01 Kecamatan Godong, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Populasi



dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Godong 01. Pada penelitian ini sampel pemakai produk adalah peserta didik kelas IV SDN Godong 01 yang berjumlah 26 siswa. Peneliti menggunakan teknik *non probability* sampling yaitu pada jenis sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dan sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang (Sugiono 2017:124).

Model penelitian ini adalah R&D, maka jenis data pada penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan, angket tanggapan siswa, soal *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV SDN Godong 01. Data kualitatif berupa tanggapan, saran, dan kritik yang dituangkan dalam angket. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan dan keefektifan produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, dan angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara pada SDN 1 Godong adalah terdapat permasalahan di SDN 01 Godong berupa bahan ajar yang digunakan guru kurang kooperatif, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang akan dipelajari dan guru masih menerapkan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan belum menerapkan model pembelajaran yang variatif seperti model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dalam proses belajar mengajar.

Siswa harus benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan dengan tujuan pembelajaran yang dirancang untuk dapat merangsang dan melibatkan pembelajaran dalam pola pemecahan masalah menggunakan masalah nyata (otentik) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis sekaligus membangun pengetahuan baru (Mardiana et al, 2018:258). Maka diperlukan media yang sesuai dengan apa yang telah terjadi di sekolah dengan harapan dapat meningkatkan peserta didik untuk lebih dapat berpikir secara kritis.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di lapangan, Peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis elektronik berupa e-book untuk menunjang sistem pembelajaran. *E-book* akan di desain secara menarik, lengkap, dan interaktif sehingga diharapkan dapat merangsang kemampuan dimensi bernalar kritis pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan skema konsep pengembangan *ADDIE*, dapat dilihat bahwa evaluasi dalam tahap pengembangan ini dapat terjadi pada setiap empat tahap di atas dengan tujuan kebutuhan revisi.

Penjelasan dari tahapan model *ADDIE* menurut (Dr. Amir hamzah, 2019) *ADDIE* (*analysis, design, develop, implement, evaluate*) merupakan model pengembangan yang berorientasi pada kelas dan *identic* dengan pengembangan pada suatu *system* pembelajaran. Analisis (*Analyze*) merupakan tahap pertama dari proses pengembangan model *ADDIE*. Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang dapat dijadikan landasan oleh peneliti dalam mengembangkan produk yang tepat sebagai solusi dari permasalahan yang di temukan di lapangan. Tahap analisis kebutuhan dilakukan di SDN 01 Godong. Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara dengan 3 responden yaitu guru dari SDN Godong 01, SDN Tlogosih 02, SD Pesantren Terpadu Ululabshor dan angket kebutuhan peserta didik kelas IV. Teknik analisis hasil pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan data yang telah terkumpul.



Desain/perancangan (*Design*), tahap mendesain langkah yang mana di dalamnya terdapat langkah perencanaan yang memiliki tujuan yang *spesifik, measurable, applicable, dan realistic*. Di dalam desain terdapat langkah menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Desain produk pada penelitian ini mengacu pada tiga aspek yaitu tampilan produk aspek isi materi produk, dan aspek dimensi bernalar kritis. Desain produk pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Canva, Pinterest, Microsoft Word* dan *flipping book*. Rancangan tersebut akan diwujudkan dalam bentuk *e-book* Tema 2 Selalu berhemat energi Subtema 3 energi alternatif pembelajaran ke 1 untuk menunjang pembelajaran.

Pengembangan (*Development*), pada tahap pengembangan peneliti membuat dan menguji produk yang telah dirancang. Setelah pengembangan produk dilakukan selanjutnya adalah validasi produk untuk menguji produk atau desain yang telah dikembangkan layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran. Validasi produk meliputi validasi ahli materi pembelajaran dan validasi ahli media *e-book*. Setelah produk divalidasi dan diketahui kekurangannya peneliti memperbaiki desain produk. Proses perbaikan desain dilakukan oleh peneliti atas usulan dari ahli materi dan ahli media *e-book*, sehingga dihasilkan produk yang valid dan layak digunakan.

Perbaikan produk dilakukan jika desain produk belum mencapai tingkatan valid yang diharapkan. Setelah produk *e-book* Tema 2 Selalu Berhemat Energi pembelajaran 1 sudah diperbaiki dan dinyatakan valid, maka selanjutnya dapat diterapkan pada peserta didik untuk diuji cobakan secara terbatas.

Implementasi/eksekusi (*Implementation*) merupakan langkah untuk menerapkan *system* pembelajaran yang telah di buat. Pada tahap ini *e-book* yang telah di kembangkan harus di atur sedemikian rupa dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik. E-book tema 2 Selalu berhemat energi subtema 3 energi alternatif pembelajaran ke 1 akan diujicobakan kepada peserta didik kelas VI SD Pesantren Terpadu Ulul Abshor. Implementasi produk *e-book* Tema 2 Selalu berhemat energi subtema 3 energi alternatif pembelajaran ke 1 akan di laksanakan di kelas IV SDN 01 Godong Dengan tujuan menstimulasi kemampuan dimensi bernalar kritis. Setelah media *e-book* di implementasikan pada pembelajaran, peneliti membagikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui dan mengukur respon peserta didik terhadap pengembangan produk.

Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*), pada tahap ini merupakan tahap terakhir pada model pengembangan *Addie* di mana evaluasi merupakan suatu tahap untuk melihat apakah *system* pembelajaran yang di bangun berhasil atau belum berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Tahap evaluasi ini telah melalui proses perbaikan sebelumnya berdasarkan saran pada angket ahli materi dan ahli media *e-book*. Angket tanggapan peserta didik akan menjawab proses dimensi bernalar kritis dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan produk sehingga dapat diketahui apakah produk media *e-book* tema 2 selalu berhemat energi subtema energi alternatif pembelajaran ke 1 yang di kembangkan efektif atau tidak untuk menstimulasi dimensi bernalar kritis peserta didik.

Peneliti melakukan penelitian dengan beberapa instrumen yaitu berupa wawancara dan pengisian angket oleh peserta didik. Wawancara dilakukan kepada guru kelas, dengan tiga guru sebagai narasumber. Berdasarkan tiga guru tersebut didapatkan beberapa hal yaitu di mana saat pembelajaran masih menggunakan cara yang konvensional, tanpa adanya penambahan bahan ajar untuk digunakan, dengan adanya *E-Book* yang dikembangkan dapat menarik guru untuk menggunakan media tersebut. Di dalam *E-Book* yang telah dibuat berisi materi yang sesuai dengan yang diajarkan, tampilan dari *E-Book* yang menarik diharapkan dapat diterapkan saat pembelajaran.

Selain hasil dari wawancara, terdapat hasil angket peserta didik dari satu sekolah, peserta didik yang digunakan yaitu kelas IV di mana satu kelas terdapat 26 responden yaitu peserta didik yang ada dikelas. Dalam hasil angket yang dilakukan oleh peserta didik terdapat beberapa pendapat di mana *E-Book* yang menarik diharapkan untuk pembelajaran, dilihat di mana *E-Book* dengan mudah dipahami



oleh peserta didik dan dari *E-Book* tersebut peserta didik lebih mengerti pembelajaran dengan materi yang lebih singkat dan jelas.

Berdasarkan hasil pengisian wawancara guru dan pengisian angket oleh peserta didik dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan *E-Book* sangat diperlukan saat pembelajaran di mana dalam pembelajaran yang dulunya hanya menggunakan teknik ceramah tanpa adanya media yang digunakan, pembelajaran tersebut dirasakan peserta didik sangat membosankan, kurang adanya interaktif antara peserta didik dan pengajar. Juga menunjukkan bahwasanya perlu adanya perubahan saat pembelajaran dan perlu adanya media tambahan sebagai bahan yang dapat digunakan untuk pembelajaran, dan peserta didik diharapkan agar merasa mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

## **PENUTUP**

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam suatu pembelajaran diperlukan media yang cocok untuk kegiatan mengajar, selain itu media yang digunakan juga harus sesuai dengan materi yang ada. Selain itu kebutuhan setiap sekolah memang berbeda-beda namun dalam hal ini penggunaan bahan ajar yang menarik akan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

Dibutuhkan bahan ajar yang menarik dan praktis tentunya poin utama yang harus diperhatikan. Praktis disini bahan ajar dapat digunakan secara fleksibel, di manapun dan kapanpun bahan ajar dapat digunakan. Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti berupa *E-Book*, bahan ajar tersebut praktis dan menarik di mana *E-Book* dapat digunakan secara fleksibel dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

Pembuatan bahan ajar *E-Book* selain dilihat dari penggunaan yang praktis dan menarik, *E-Book* juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, agar pembelajaran dapat diterima dengan baik dan dipahami dengan baik oleh peserta didik tersebut. Berdasarkan hasil dari percobaan oleh guru dan peserta didik bahwa dalam wawancara dan angket yang telah didapatkan dapat disimpulkan bahan ajar *E-Book* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dan berisi sesuai dengan materi yang ada dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hairunisya, N. (2021). *The Pandemic A Leap of Faith , Efforts to Improve Human Resources Through Project Base* (Issue September).
- Hamzah. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan-Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Malang: Literasi Nusantara.
- Kasanah, S. A., & Damayani, A. T. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(4), 519–526.
- Nugraha, D., Rianawati, A. I., & Lestari, S. M. (2022). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan E- Book “ Kingdom of Islamic ” Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar*. 4(3), 3346–3352.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Syakur, A., Syafiqurrahman, S., & Warits, A. (2021). *Pengenalan dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis Online Interaktif bagi Guru Persatuan Guru Nahdlatul Ulama secara Berkelanjutan*. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(1), 96–104. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i1.2064>