Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • Mai 2025 • 82 - 89
DOI:



Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (Aku Anak Yang Disiplin) Bab 2 Kelas IV Sekolah Dasar

Kartika Apriliani Putri[1], Atri Waldi[2], Rafhi Febryan Putera[3], Masniladevi[4]
[1,2,3,4]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Received: 31 Januari 2025 Accepted: 25 April 2025 Published: 22 Mai 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakang dari observasi bahwa kurangnya inovasi terhadap media pembelajaran yang menggunakan teknologi sehingga mengakibatkan rendahnya anstusiasme serta motivasi peserta didik untuk belajar.Hasil dari penelitian bahan ajar e-book menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran pendidikan bab 2 pancasila kelas IV Sekolah Dasar adalah valid dengan rata-rata sebesar 93,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Untuk hasil praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh persentase 96,8% dengan kategori “Sangat Praktis”. Pada sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan pada sekolah implementasi memperoleh persentase sebesar 93,8% dengan kategori “Sangat Praktis”. Uji efektifitas pada sekolah uji coba diperoleh hasil 80% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Pada sekolah penelitian memperoleh hasil 90% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sedangkan pada sekolah implementasi memperoleh hasil 83,3% dengan kategori “Tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-book menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran pendidikan bab 2 pancasila kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan serta dapat dijadikan sebagai alternatif solusi media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.
.
Kata Kunci : *Book creator*, *E-book*, Pendidikan Pancasila

Abstract

This research is motivated by the observation that the lack of innovation in learning media that uses technology results in low enthusiasm and motivation of students to learn. The results of the research on e-book teaching materials using the book creator application in the learning of education chapter 2 of Pancasila grade IV Elementary School are valid with an average of 93.33% with the category "Very Valid". For the results of practicality in the trial school, a percentage of 96.8% was obtained with the category "Very Practical". In the research school, a percentage of 91.6% was obtained with the category "Very Practical". Meanwhile, in implementation schools, it obtained a percentage of 93.8% with the category "Very Practical". The effectiveness test at the test school obtained 80% results with the category "Very High". The research school obtained 90% results in the "Very High" category. Meanwhile, in the implementation school, the results obtained 83.3% with the category "High". Based on the results of the study, it can be concluded that e-book teaching materials using the book creator application in the educational learning chapter 2 of Pancasila grade IV Elementary School are declared valid, practical, and effective to be used and can be used as an alternative learning media solution that is innovative and interesting for students.
.

Keywords *: Book creator, E-book, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dielakkan dan erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi pun ikut berkembang. Hal ini berdampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Teknologi modern telah menciptakan sistem pembelajaran yang mendukung, seperti berbagai platform untuk mengembangkan materi ajar. Para pendidik diharapkan mampu berinovasi seiring dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. (Muhammad Romadlon Habibullah & Isnaeni Suyanti 2024).Pemerintah menekankan pentingnya kompetensi pedagogik dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Perkembangan teknologi telah mengubah dunia pendidikan, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan jika dipadukan dengan materi ajar yang menarik. Pemanfaatan teknologi informasi telah mengubah proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar. Teknologi memungkinkan peserta didik untuk belajar dari mana saja dan siapa saja, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. (Isnaeni Suyanti 2024).

Bahan ajar e-book adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku dengan versi elektronik. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, e-book berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Adanya bahan ajar berbasis e-book ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang dapat memberikan dampak positif dalam pendidikan. Bahan ajar tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tentunya pengulangan dalam pembahasan materi dapat dilakukan. Bahan ajar berbasis e-book yang sejalan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan akan memudahkan proses pembelajaran. Pemanfaatan media ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila (Lena, Lefsi Ani Nova, et al 2020).

Tujuan bahan ajar adalah untuk menghasilkan peserta didik yang mudah mengikuti kegiatan di kelas, karena pada dasarnya manusia belajar sejak lahir, namun belum mampu membedakan pembelajaran formal dan informal. Hal ini memungkinkan untuk berbagi informasi dengan guru dan berbagi pengetahuan dengan orang lain. Dengan menggunakan media pembelajaran di lingkungan sekolah dasar, peserta didik dapat memuaskan rasa ingin tahunya , mendapatkan pengalaman baru, dan meningkatkan kualitas belajarnya (Rosyadi, 2019; Waluyo, 2021).

Bahan ajar telah mengalami perkembangan pesat dari yang awalnya terbatas pada audio, visual, dan audio-visual menjadi bentuk yang lebih canggih, yaitu multimedia interaktif. Perkembangan ini mencerminkan peningkatan kompleksitas dan keragaman sumber daya pembelajaran yang tersedia, memungkinkan pendidik untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan yang lebih beragam. (Aulia & Masniladevi, 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 2–5 Oktober 2024 di SDN 15 Ulu Gadut, SDN 17 Jawa Gadut, dan SDN 18 Koto Luar, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih didominasi oleh media konvensional seperti gambar cetak, LKS, buku, dan ceramah, dengan penggunaan teknologi yang terbatas dan tidak merata karena kendala sarana serta batasan inovasi guru. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang

monoton dan menginginkan media yang lebih menarik dan interaktif seperti video, kuis, gambar, serta bahan ajar berbasis teknologi. Guru pun mengharapkan adanya bahan terbuka yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan penyampaian materi, meskipun sering terkendala oleh waktu dan keterampilan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan alternatif solusi berupa pengembangan media pembelajaran modern yang inovatif dan menarik, sehingga penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan kajian yang ada, penggunaan bahan ajar e-book terbukti efektif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Efektivitas E-Book Interaktif Penelitian dari Jannah, dkk menunjukkan bahwa penggunaan e-book interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dalam studi kuasi-eksperimental, n-Gain hasil tes untuk kelas eksperimen mencapai 0,37, sementara kelas kontrol hanya 0,21. Selain itu, 85% peserta didik menilai e-book interaktif tersebut sangat layak digunakan. (Jannah, dkk, 2017:187). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa e-book berkonsep kontekstual meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik yang menggunakan e-book menunjukkan peningkatan skor yang signifikan dalam tes setelah pembelajaran, serta menunjukkan motivasi dan aktivitas yang lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan e-book. (Isna Nur Kholifah 2024) .

Dengan demikian, ebook interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih bervariasi dan mudah dipahami oleh siswa melalui berbagai komponen yang dapat terintegrasi ke dalam ebook, seperti gambar, audio dan video pembelajaran, sehingga lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Restiani, 2022). Hal ini didukung dengan pernyataan Ebied dan Rahman yang menyatakan bahwa siswa yang belajar dengan memanfaatkan media ebook interaktif, motivasi belajar dan prestasi akademiknya dapat meningkat, dibandingkan dengan peserta didik yang hanya belajar menggunakan buku teks saja (Jannah, dkk, 2017:187).

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan (R&D). Menurut Hamzah (2019), penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang mudah diuji efektivitasnya mengenai manfaat dari produk yang dihasilkan. Penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki banyak model yang berbeda. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE terdiri dari lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Aulia & Masniladevi, 2021).

Media pembelajaran/bahan ajar yang telah dirancang akan diujicobakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 15 Ulu Gadut. Alasan penulis memilih SD tersebut adalah karena di SD tersebut belum pernah menggunakan bahan ajar *e-book* dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, lingkungan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti *wifi, proyektor*, dan laptop/iyang mana dapat mendukung terlaksananya pengimplementasian produk yang dihasilkan dalam penelitian ini serta sekolah yang mau menerima pembaharuan.

Data dalam penelitian ini mencakup validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Data validitas diperoleh melalui hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap *e-book* berbasis *Book Creator*. Praktikalitas diukur menggunakan angket respon dari guru dan peserta didik setelah uji coba *e-book* dilakukan. Sementara itu, efektivitas diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* untuk menilai peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi bab 2.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu instrumen validasi, praktikalitas, dan efektivitas *e-book* berbasis *Book Creator*.

a. Instrumen Validasi

Instrumen validasi yang digunakan adalah berupa lembar validasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya Bahan Ajar *e-book* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar yang sudah dikembangkan. Instrumen validasi media pembelajaran ini meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Perhitungan nilai akhir hasil validitas dapat dilakukan dengan mengumpulkan skor dari setiap indikator pada instrumen validitas dan memasukkanya ke dalam rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Rahmadhani, 2024), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} x\ 100\ \%$$

Keterangan:
NP : Nilai persen yang dicari
R : Skor yang diperoleh
SM : Skor maksimum

Tabel 1. Kriteria Validitas Media Pembelajaran

Interval	Keterangan
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Sumber : Modifikasi Ridwan & Sunarto (Salwani & Ariani, 2021)

b. Instrumen Praktikalitas

Tingkat praktikalitas bahan pembelajaran dapat diperoleh melalui data yang dikumpulkan dari angket yang diisi oleh guru dan peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran yang telah valid. Guru dan peserta.
Angket dianalisis dengan menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM}\ x 100\ \%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari
R : Skor yang diperoleh
SM : Skor maksimum

Tabel 2. Kategori Tingkat Kepraktisan

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

c. Instrumen Efektivitas

Efektifitas bahan pembelajaran didapatkan dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes evaluasi yang dikerjakan, hasil belajar peserta didik dijadikan tolak ukur untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar peserta didik. Cara menguji efektifitas menggunakan pretest dan *posttest*. *Pretest* dilakukan menggunakan Bahan ajar buku lks/buku cetak, sedangkan posttest dilakukan setelah menggunakan Bahan Ajar *e-book*.

Menurut Reinita & Fitria (2022) langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam analisis hasil belajar peserta didik adalah:

1) Menghitung presentase hasil ketuntasan peserta didik berdasrkan KKM sekolah.
2) Menghitung presentase ketuntasan denga cara berikut:
3) Menghitung presentase dengan cara berikut :

$$\text{Presentase tuntas} = \frac{\textit{Jumlah peserta didik tuntas}}{\textit{Jumlah peserta didik}} \text{X } 100\%$$

4) Memasukkan presentase ketuntasan hasil belaj ar peserta didik dalam kriteria penilaian, yaitu:
Tabel 5. Interval skor tingkat kepuasan peserta didik

Interval	Kategori
85-100%	Sangat Tinggi
75-84%	Tinggi
60-74%	Sedang
40-59%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

Sumber : Depdiknas (dalam Reinita & fitria, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar memberikan hasil yang sangat memuaskan berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Pengembangan *e-book* ini dilakukan dengan mengikuti tahapan dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-book* yang dikembangkan tergolong sangat valid. Penilaian oleh ahli media memperoleh skor 94%, oleh ahli materi 96%, dan oleh ahli Bahasa 90%.

Hasil akhir presentasi validasi secara keseluruhan didapat dari rumus Ridwan dan Sumarto (Salwani & Ariani, 2021) yaitu penilaian akhir validitas sebesar 93,33% dengan kategori "Sangat Valid". Oleh karena itu, bahan ajar e-book menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran pendidikan pancasila Bab 2 kelas IV sekolah dasar sudah valid digunakan.

Praktikalitas produk juga tergolong sangat tinggi. Uji coba di sekolah uji coba (kelas IV di SDN 15 Ulu gadut) menunjukkan respon guru 98% dan peserta didik 95,6%. Di sekolah penelitian (kelas IV di SDN 18 Koto luar) respon guru mencapai 96% dan peserta didik 87,2%. Di sekolah implementasi (kelas IV di SD 17 Jawa gadut) respon guru mencapai 94% dan respon peserta didik mencapai 93,6%.

Data hasil uji efektifitas di sekolah uji coba (kelas IV di SDN 15 Ulu gadut) didapatkan dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes evaluasi. Cara menguji efektifitas menggunakan *Pre-test* dan *Post-test.* Hasil pada *pre-test* mencapai 30% dan *post-test* mencapai 80%. Pada sekolah penelitian (kelas IV di SDN 18 Koto luar) . Hasil pada *pre-test* mencapai 45% dan *post-test* mencapai 90%. Di sekolah implementasi (kelas IV di SD 17 Jawa gadut) Hasil pada *pre-test* mencapai 45,8% dan *post-test* mencapai 83,3%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis E-book dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif sebagai media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Pembahasan

a. Tahap Analisis

Tahap analisis pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hal ini peneliti lakukan di SDN 15 Ulu gadut, SDN 17 koto luar dan, SDN 18 koto luar untuk mengetahui kebutuhan yang berkaitan dengan media pembelajaran pada kurikulum merdeka di kelas IV dengan melakukan observasi dan menggunakan angket kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti menganggap perlu dikembangkan media pembelajaran yang berbasis IT terbaru sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat menambah motivasi belajar dan minat belajar peserta didik. Peneliti memilih mengembangkan media berbasis Book Creator yang sesuai dengan kebutuhan di atas. Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka.

b. Tahap Perencanaan

Pada tahap perancangan ini, materi yang dirancang menggunakan aplikasi Book Creator menghasilkan media pembelajaran sesuai perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dapat memudahkan dan membantu dalam menyajikan pembelajaran. Media pembelajaran ini dirancang melalui aplikasi Book Creator.



Gambar 1. Tampilan *E-Book* Berbasis *Book Creator*

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran menggunaan Book creator tahap uji validitas dan uji coba produk. Pada tahap ini media yang sudah dirancang diujikan kepada validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk divalidasi. Setelah divalidasi kepada validator maka dilakukan revisi sesuai dengan hasil validasi dari semua validator tersebut.

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi *e-book* berbasis *book creator* dilakukan melalui uji coba awal di kelas kelas IV di SDN 15 Ulu gadut terdiri dari 15 peserta didik. Selanjutnya, *e-book* diterapkan pada subjek penelitian lainnya, yaitu kelas IV di SDN 18 Koto luar yang terdiri dari 20 peserta didik dan kelas IV di SD 17 Jawa gadut yang terdiri dari 24 peserta didik.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis angket respon dari guru dan peserta didik, serta hasil *pre-test* dan *post-test*. Data tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana *e-book* sesuai dengan tujuan awal pengembangan, sekaligus mengukur efektivitasnya dalam menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar e-book menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE dapat dikategorikan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Keabsahan media yang dikembangkan didasarkan pada penilaian dari ahli materi 96%, ahli bahasa 90% dan ahli media 94%. Dari perhitungan rata-rata nilai dari ketiga validator, maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 93,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan bahan ajar e-book menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari uji praktikalitas yang peneliti lakukan dengan

menyebarkan angket kepada guru dan peserta didik di sekolah uji coba, sekolah penelitian, dan sekolah implementasi. Pada sekolah uji coba diperoleh angket respon guru mendapat persentase 98% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan persentase 95,6% dengan penilaian akhir praktikalitas keseluruhan sebesar 96,8% dengan kategori "Sangat Praktis".

Pada sekolah penelitian diperoleh angket respon guru mendapat persentase 96% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan persentase 87,2% dengan penilaian akhir praktikalitas secara keseluruhan 91,6% dengan kategori "Sangat Praktis". Pada sekolah implementasi diperoleh angket respon guru mendapat persentase 94% dan pada angket respon peserta didik mendapatkan persentase 93,6% dengan penilaian akhir praktikalitas secara keseluruhan sebesar 93,8% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil ini menjadikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan bahan ajar e-book menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar telah menghasilkan media pembelajaran yang efektif dengan hasil uji efektifitas media didapatkan dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan tes evaluasi setelah proses pembelajaran. Pada sekolah uji coba diperoleh persentase efektifitas sebesar 80% dengan kategori "Tinggi". Pada sekolah penelitian diperoleh persentase efektifitas sebesar 90% dengan kategori "Sangat Tinggi". Sedangkan pada sekolah implementasi diperoleh persentase efektifias sebesar 83,3% dengan kategori "Tinggi".

REFERENSI

ISNAENI, SURYANTI. *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E-BOOK MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI AKU MENGENAL INDONESIA KELAS I MI ISLAMIYAH TULUNGAGUNG BAURENO*

JANNAH, N., Fadiawati, N., dan Tania, L. (2017). Pengembangan EbookInteraktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(1), 186–198 *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2023, 8.1: 6098-6111.

Restiani, R., Tisnasari, S., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(2), 274-288.

Rahmadhani, F. I. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI RAGAM HIAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 249-259.

Pratiwi, T. A., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1256-1265.

Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 409-415.

Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional

learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7087-7095.