

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MELALUI *SOFTWARE HEYZINE HTML FLIP BOOK* KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR

**Henry Januar Saputra<sup>1</sup>, Ikha Listyarini<sup>2</sup>, Intan Rahmawati<sup>3</sup>, Moh Aniq KHB<sup>4</sup>**  
Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Diterima : 15 Agustus 2024

Disetujui : 20 September 2024

Dipublikasikan : Januari 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar melalui *software heyzine html flip book* kurikulum merdeka di Sekolah Dasar. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu *(A)nalisis, (D)esain, (D)evolvement, (I)mplementation, dan (E)valuation*. Dalam pengembangan ini dilakukan validasi materi dan media oleh validator dengan hasil validasi materi 95%, sedangkan untuk validasi media 96,7%. Untuk validasi yang kedua hasil validasi materi 93,4%, sedangkan validasi media 95%. Hasil dari angket siswa terhadap implementasi produk adalah 95% menerima hasil produk bahan ajar melalui *software heyzine html flip book* kurikulum merdeka di sekolah dasar dan 5% tidak suka dengan produk tersebut.

**Kata Kunci** : Bahan Ajar, Software, Sekolah Dasar

### Abstract

This research aims to develop teaching materials through the independent curriculum *heyzine html flip book software* in elementary schools. This research method is research and development of the ADDIE model which consists of five phases, namely *(A) analysis, (D) design, (D) development, (I) implementation, and (E) evaluation*. In this development, material and media validation was carried out by validators with material validation results of 95%, while for media validation it was 96.7%. For the second validation, the material validation results were 93.4%, while the media validation was 95%. The results of the student questionnaire regarding product implementation were that 95% accepted the results of the teaching material product through the independent curriculum *heyzine html flip book software* in elementary schools and 5% did not like the product.

**Keywords**: Teaching Materials, Software, Elementary School

## PENDAHULUAN

Abad ke 21 menuntut masyarakat untuk terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dan kebutuhan. Semua aspek perlu dipersiapkan mulai dari aspek politik, sosial ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah usaha untuk memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Pendidikan bertujuan untuk mentransferkan nilai-nilai positif dan ilmu pengetahuan secara universal kepada siswa sehingga dapat menciptakan siswa yang berilmu, berintelektual dan berkarakter,

dimana hal tersebut dapat menjadi bekal untuk membantu memenuhi tuntutan dan kebutuhan dalam kehidupan saat ini dan masa mendatang (Darmadi, 2019; Sari, T. I., Elita, I. V., Fadhila, S. R., & Hadiyanti, A. H. D. 2024).

Kegiatan proses pembelajaran merupakan proses pendidikan, yang mana adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah direncanakan sebelumnya. Proses pembelajaran membuka kesempatan bagi peserta didik

untuk dapat mengembangkan potensi diri menjadi kompetensi yang diharapkan atau dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat.

Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai metode pembelajaran dengan mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep yang diajarkan karena merupakan satu tema untuk beberapa mata pelajaran yang diajarkan (Lubis & Azizan, 2020: 52). Guru dalam proses pembelajaran juga dituntut menggunakan pendekatan saintifik yaitu pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang menitikberatkan peserta didik untuk mengamati, bertanya, menalar, mencoba dan membentuk jejaring. Pendekatan saintifik ini diharapkan dapat membuat peserta didik memiliki kompetensi yang lebih baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Shobirin, 2016:

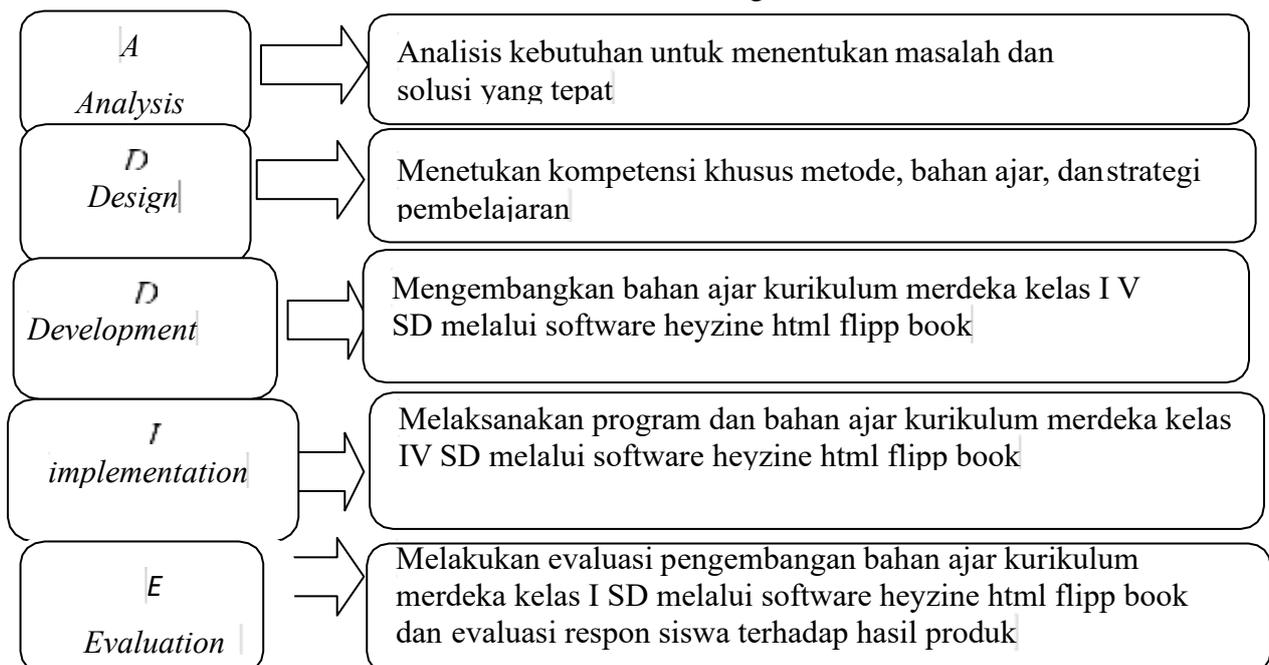
Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SD N GEMAH di Kota Semarang. Peneliti memilih tempat penelitian di SD Kota Semarang karena SD tersebut merupakan SD mitra yang memiliki sarana dan prasarana yang di butuhkan peneliti. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal 2023/2024.

184). *E-book* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup familiar saat ini. Banyak guru yang sudah mengaplikasikan sebagai media pembelajaran karena terdapat menu-menu yang sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran dapat disajikan lebih menarik, praktis, interaktif dan bervariasi (Khairinal et al., 2021: 458). Media belajar menggunakan *E-book* memungkinkan guru berinovasi dalam merancang media belajar yang menarik sesuai dengan topik bahasan dan karakteristik siswa. Fitur-fitur yang bervariasi, tampilan yang lebih elegan dan menarik merupakan keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran (Handayati, 2020: 372). Dari permasalahan tersebut maka perlunya pengembangan bahan ajar melalui *software heyzine html flip book* kurikulum merdeka Di Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Pribadi (2010:125-137) menyatakan prosedur pengembangan media menerapkan prosedur *ADDIE* yang terdiri dari lima fase yaitu "*(A)analysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation*". Selanjutnya dari langkah tersebut dijabarkan menjadi sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

## Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data agar penelitian mendapatkan hasil yang lebih baik. Memerlukan beberapa cara seperti yang sudah dijelaskan pada teknik pengumpulan data. Instrumen yang digunakan adalah angket berbentuk *Chek list* yang digunakan unruk mendapatkan penilaian dari ahli tentang kualitas media.

### 1. Lembar angket siswa

Lembar angket siswa terdiri dari lembar angket uji analisis kebutuhan dan angket respon pengguna. Data kuantitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar angket siswa dianalisis dengan acuan yang diadaptasi skala *Guttman* yang nantinya akan didekripsikan secara kualitatif. Tujuan dari penyebaran angket uji analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan media yang dirancang untuk siswa terhadap media yang digunakan. Sedangkan tujuan dari angket respon pengguna digunakan unruk mengetallui kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menganalisis penilaian data dari lembar angket dengan menggunakan skala *Guttman*. Aspek penilaian untuk siswa berupa pemberian angket dengan sistem penilaian respon "Ya-Tidak" dan lain-lain. Dengan aturan memberikan tanda *checklist* pada kolom yang sudah disediakan.

### 2. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mendapat validasi dari ahli materi pembelajaran dan media pembelajaran tentang kualitas media komik berkarakter, lembar validitas ini berbentuk *checklist* dengan pilihan jawaban skor 5= Sangat Setuju (SS), skor 4= Setuju (S), skor 3= Kurang Setuju (KS), skor 2= Tidak Setuju (TS), dan skor 1= Sangat Tidak Setuju (STS). Kualitas media pembelajaran ini ditinjau

dari beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut dijabarkan kedalam indikator-indikator dan dan dikembangkan lebih lanjut. Lembar validasi ini terdiri dari duamacam yaitu lembar validasi materi dan lembar validasi media pembelajaran.

## Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket kebutuhan siswa, dan angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tahap awal, wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk menggumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2013: 197).

### 2. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tak struktur. Sugiyono (2013: 205) mengemukakan bahwa observasi tak terstruktur adalah observasi yang disiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Observasi yang dilakukan meliputi subyek, sampel, dan setting. Subyek peneliti adalah pembelajaran, sedangkan subyek pembelajaran dan siswa sebagai sampel dan settingnya di dalam ruangan kelas.

### 2. Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya

(Sugiyono, 2013: 199). Instrumen kuesioner atau angket menggunakan skala *Liket* dan skala *Guttman*.

### Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli media dan ahli materi, respon siswa yang berupa pengisian angket respon terhadap media

- a. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor yang diperoleh dari hasil validasi angket
- b. Menjumlahkan skor ideal item kriteria untuk seluruh aspek pada angket validasi.
- c. Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan

*anyflip* pada materi tematik.

Materi dianggap layak digunakan dalam skala kecil apabila sudah divalidasi, dan ahli media telah menyatakan bahwa item materi sudah sesuai dengan harapan. Untuk skala skor nilai validasi materi yaitu skor (1-5) dengan keterangan skor (5) "Sangat Setuju", skor (4) "Setuju", skor (3) "Kurang Setuju", skor (2) "Tidak Setuju". Skor (1) "Sangat Tidak Setuju". Penskoran dilakukan pada lembar yang disediakan dengan memberikan tanda (V) dan memberikan tanggapan pada lembar yang sudah disediakan dengan menggunakan *skala likert*.

Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan langkah langkah sebagai berikut:

menghitung persentase penilaian dari masing-masing data dengan rumus sebagai berikut

d. Berdasarkan persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan kriteria kelayakan dapat dilakukan dengan cara berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Interval	Kriteria
1.	81%- 100%	Sangat Baik
2.	61%-80%	Baik
3.	41%-60%	Cukup Baik
4.	21%-40%	Kurang
5.	0% - 20%	Kurang Sekali

Respon tanggapan siswa berkaitan dengan media pembelajaran dilakukan dengan menjawab ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran. Jawaban bersifat tertutup dengan jawaban "Ya"

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

mendapat skor (1) dan "Tidak" mendapat skor (0) dengan menggunakan skala *guttman* dan dianalisis sama seperti pada skala *likert*.

#### a. Analisis (Analisis)

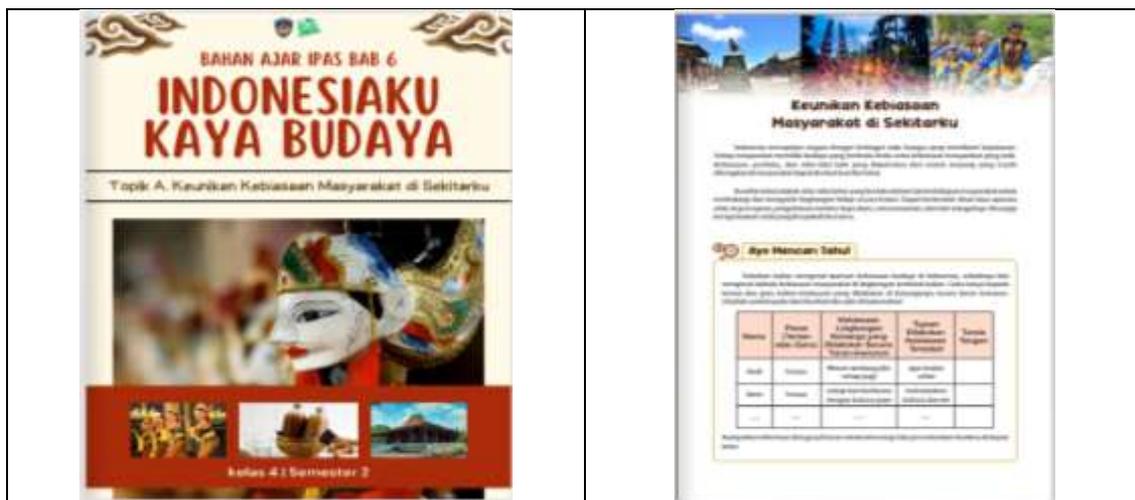
Analisis Kebutuhan Pengembangan media *software heyzine html flip book*. mulai dari awal adalah analisis kebutuhan. Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, motivasi, dan

minat yang lebih tinggi, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media seperti buku pegangan guru atau buku paket serta gambar yang sederhana. Akibatnya adalah siswa kurang tertarik terhadap pelajaran yang disajikan oleh guru (Habib, T. A. 2024; Imania, D. M. L., & Wati, T. L. 2024). Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dan menjadikan siswa lebih cepat dalam memahami materi. Media ini mengembangkan materi dalam bentuk media *software heyzine html flip book* ini yang terdiri dari teks, gambar, audio yang dapat dibaca pada ponsel android, hp, atau perangkat elektronik portable lainnya. Dengan adanya pengembangan dari media *software heyzine html flip book* maka diharapkan siswa akan lebih antusias, semangat, dan tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Materi yang disampaikan oleh guru juga akan mudah dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan 2) Mengidentifikasi

Kurikulum Merdeka materi membaca dan berhitung kelas I sekolah dasar.

#### b. Desain

Hasil dari analisis kebutuhan siswa dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diberikan peneliti adalah merancang pembelajaran dengan disertai media pembelajaran, untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, menimbulkan antusiasme siswa, dan memberikan contoh nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mengembangkan media ini dibutuhkan langkah-langkah supaya media dapat menjadi media yang baik. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkannya sebagai berikut: 1) Menetapkan tujuan pengembangan kurikulum merdeka kelas 1 sekolah dasar melalui *software heyzine html flip book* 2) Menyusun desain produk media dalam menyusun desain produk media *software heyzine html flip book* peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: a) Membuat rancangan awal b) Mengumpulkan alat dan bahan c) Menyusun produk 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan media *software heyzine html flip book*

### c. Development

Dalam pengembangan ini dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan ke siswa. Validasi merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini media *software heyzine html flip book* akan dinilai untuk menentukan apakah media ini sudah layak digunakan atau belum. Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan materi, maka dilakukan revisi sesuai dengan yang ditentukan oleh validator guna menyempurnakan desain yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan supaya dalam melakukan uji coba, produk akan sempurna dan penyampaian fungsi-fungsi media yang ada dalam media dapat tersampaikan dengan baik. Revisi desain dilakukan oleh peneliti dengan bimbingan dari validator ahli yang telah ditentukan (Aeni, A. N., Agustin, Y., Fitrika, A., & Muhjilayah, N. M. 2024; Lestari, D. A., Dewi, R. K., Zahra, T. A., & Aeni, A. N. 2024; Azizah, N. N., & Atmojo, S. E. 2024). Produk yang berupa media Anyflip diuji tingkat kelayakannya sebagai hasil dari pengembangan sebuah media pembelajaran. Kelayakan media dapat diketahui dengan hasil analisis uji coba yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu: a) Uji ahli materi pelajaran oleh Kepala Sekolah Sekolah dasar yang ahli dalam pengembangan sebuah media. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan. b) Uji ahli media pelajaran oleh Kepala Sekolah yang ahli dalam pengembangan sebuah media. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan

### d. Implementation

Penerapan media *software heyzine html flip book* sudah dilakukan di kelas IV SD Negeri Gemah dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sebelum diujicobakan

media sudah divalidasi terlebih dahulu. Uji validitas yang dilakukan oleh peneliti meliputi validasi ahli media pembelajaran dan validasi ahli materi pembelajaran. Uji coba langsung dilakukan pada seluruh siswa karena peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE.

### e. Evaluation

Evaluasi yang dilakukan untuk media *software heyzine html flip book* bertujuan menyempurnakan produk setelah melalui tahap implementasi. Evaluasi meliputi perbaikan produk yang didapat dari saran pada angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, selanjutnya peneliti dapat memperbaikinya. Setelah dilakukan validasi dan revisi, maka produk yang dibuat akan dievaluasi. Evaluasi ini dapat dibimbing oleh validator bahkan dosen pembimbing juga dapat berperan dalam memberi masukan untuk evaluasi produk. Apabila sudah mengerti dan memahami kekurangan yang dimiliki oleh produk yang dibuat, maka solusi untuk menyempurnakan produk dapat diterapkan sebaik mungkin supaya produk yang diujicobakan menjadi produk yang sudah sempurna.

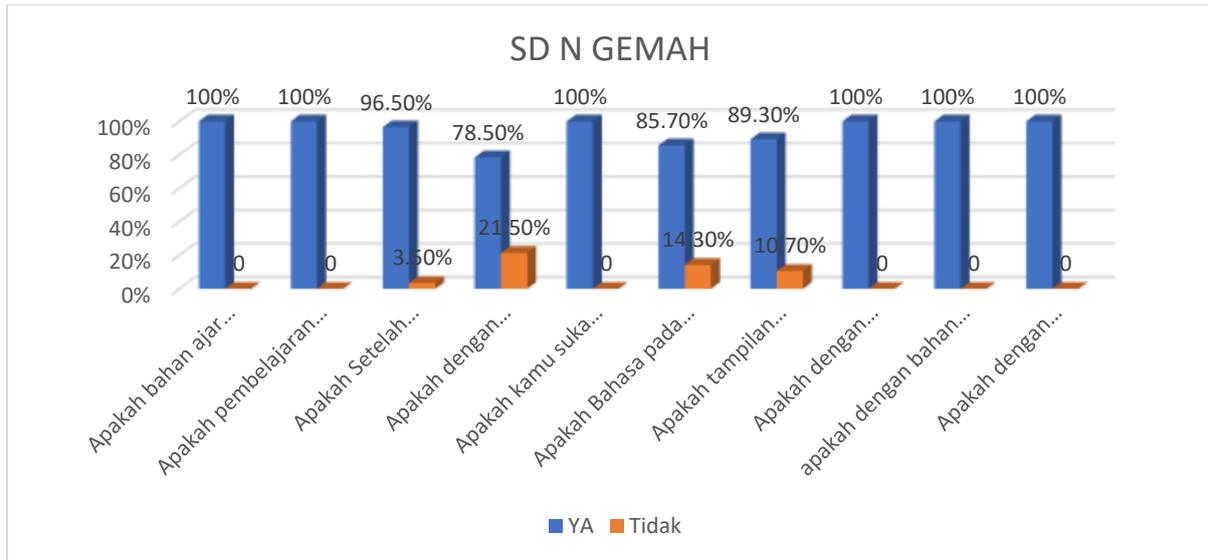
### Deskripsi Hasil Uji Kevalidan

Kelayakan media Anyflip diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Validasi desain adalah tahap dimana diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja dari Media pembelajaran Media *software heyzine html flip book* serta mengetahui hal apa saja yang masih kurang dan perlu ditambahkan sebelum diujikan. Validator atau pakar ahli yang memvalidasi Media *software heyzine html flip book* terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran Sedangkan untuk kepraktisan media *software heyzine html flip book* diperoleh dari data yang didapatkan dari angket respon siswa dan guru dengan menggunakan skala Guttman.

Ahli media dan ahli materi pembelajaran yang memvalidasi media *software heyzine html flip book* adalah

Kepala sekolah SD N Gemah yaitu Bapak Joko Susanto, S.Pd.M.Pd.dan Ibu Mery Nindian S.Pd., Hasil validasi dari uji ahli media *heyzine html flip book* Kepala sekolah SD N gemah Bapak Joko Susanto., S.Pd., M.Pd dengan hasil validasi materi 95%, sedangkan untuk validasi media 96,7%. Untuk validasi yang kedua oleh ibu Merly Nindian Afsani, S.Pd hasil va;idasi materi 93,4%,

sedangkan validasi media 95%. Angket respon dalam penelitian ini diambil dari siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengukur seberapa banyak minat siswa pada bahan ajar melalui *software heyzine html flip book* kurikulum merdeka. Berdasarkan pada hasil analisis angket siswa di SD N Gemah dapat di lihat sebagai berikut:



Gambar 2. Respon Minat Siswa Pada Bahan Ajar Melalui *Software Heyzine Html Flip Book*

Dari hasil angket siswa yang di dapat di SD N Gemah adalah sebagai berikut untuk pertanyaan Apakah bahan ajar melalui software heyzine html flip book membantu kamu dalam memahami materi yang ada? yang menjawab ya 100% yang menjawab tidak 0%, Apakah pembelajaran dengan bahan ajar melalui software heyzine html flip book mudah untuk kamu pahami? yang menjawab ya 100% yang menjawab tidak 0%, Apakah Setelah belajar dengan bahan ajar melalui software heyzine html flip book dapat mendorong kamu untuk aktif mengikuti pembelajaran? yang menjawab ya 96,50% yang menjawab tidak 3,50%, Apakah dengan menggunakan bahan ajar melalui software heyzine html flip book pembelajaran tidak menjenuhkan? yang menjawab ya 78,50% yang menjawab tidak 21,50%, Apakah kamu suka gambar yang ada di bahan ajar melalui software heyzine html flip book

yang menjawab ya 100% yang menjawab tidak 0%, Apakah Bahasa pada bahan ajar melalui software heyzine html flip book mudah kamu pahami yang menjawab ya 85,70% yang menjawab tidak 14,30%, Apakah tampilan dalam bahan ajar melalui software heyzine html flip book membuatmu tidak bosan yang menjawab ya 89,30% yang menjawab tidak 10,70%, Apakah dengan bahan ajar melalui software heyzine html flip book kamu dapat memahami materi dengan cepat dan jelas? yang menjawab ya 100% yang menjawab tidak 0%, apakah dengan bahan ajar melalui software heyzine html flip book kamu dapat memahami materi? yang menjawab ya 100% yang menjawab tidak 0%, Apakah dengan bahan ajar melalui software heyzine html flip book kamu dapat mengerti tentang budaya indonesia? yang menjawab ya 100% yang menjawab tidak 0%.

## KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan bahan ajar melalui *software heyzine html flip book* kurikulum merdeka Di Sekolah Dasar. Dalam penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Dalam pengembangan ini dilakukan validasi materi dan media yang dilakukan oleh Kepala sekolah SD N gemah Bapak Joko Susanto., S.Pd., M.Pd dengan hasil validasi materi 95%, sedangkan untuk validasi media 96,7%. Untuk validasi yang kedua oleh ibu Merly Nindian Afsani, S.Pd hasil validasi materi 93,4%, sedangkan validasi media 95%. Hasil dari produk bahan ajar melalui *software heyzine html flip book* kurikulum merdeka Di Sekolah Dasar valid dan dapat di implementasikan di sekolah. Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Hasil dari angket siswa terhadap implementasi produk adalah 95% menerima hasil produk bahan ajar melalui *software heyzine html flip book* kurikulum merdeka Di Sekolah Dasar dan 5% tidak suka dengan produk tersebut, hal ini dikarenakan ada siswa yang tidak suka dengan tampilan dan bahasa yang digunakan dalam materi agak susah. Saran yang disampaikan untuk penelitian berikutnya adalah produk bahan ajar melalui *software heyzine html flip book* kurikulum merdeka di Sekolah Dasar dapat dilaksanakan implementasikan di kelas rendah.

## DAFTAR PUSTAKA

Ani, A. N., Agustin, Y., Fitrika, A., & Muhjilijah, N. M. (2024). Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif “ABIBA”(Aplikasi Belajar Ibadah

Bersama Adam) Tentang Ketentuan Haji Pada Pembelajaran PAI Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 419-430.

Arviana, A., & Antosa, Z. 2020. *Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Pekanbaru, 28–34.

Atmojo, S. E., Lukitoaji, B. D., Meganingtyas, D. E. W., & Nordin, N. A. N. (2024, May). The effectiveness of post-pandemic hybrid learning on increasing science literacy for elementary school teachers candidate. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 3116, No. 1). AIP Publishing.

Atmojo, S. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 1 Padokan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 14(1), 48-57.

Azizah, N. N., & Atmojo, S. E. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Proyek Astronomi Kelas VI Di SD Negeri Turi 2. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 210-221.

Darmadi, H. 2019. *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalm Pendidikan Globalisasi*. AnImage.

Habib, T. A. (2024). Analisis Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Memperluas Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 410-418.

- Hanafi. 2017. *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal Kajian Keislaman, 4(2).
- Imania, D. M. L., & Wati, T. L. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar Dalam Prespektif Gender. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 439-449.
- Kemendikbud. 2018. *Pendidikan di Indonesia Belajar dari Hasil PISA 2018*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh*. Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2(1), 458–470.
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. 2019. *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. CV. AE Media Grafika.
- Lestari, D. A., Dewi, R. K., Zahra, T. A., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Komik Digital “Si Urban”(Tradisi Berkurban) Tentang Kisah Nabi Ibrahim Dan Nabi Ismail Pada Pembelajaran PAI Kelas 1 SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 372-389.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI. Kencana*.
- Mut, A. F., & Atmojo, S. E. (2021). Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Organ Gerak Hewan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- NJ, M. R., & Atmojo, S. E. (2024). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Alat Peraga di Kelas V SDN Sidomulyo Sleman. *Dialektika Jurnal Pendidikan*, 8(1), 365-374.
- Rahmawati, F. W., Habiby, W. N., & Ambarwati, E. (2024). Penggunaan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah PK Kottabarat. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 431-438.
- Rahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. (2022, December). Improving the Problem-Solving Ability of Prospective Elementary School Teacher Candidates Through Blended Project-Based Learning. In *Ist UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2022)* (pp. 227-234). Atlantis Press.
- Sari, T. I., Elita, I. V., Fadhila, S. R., & Hadiyanti, A. H. D. (2024). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 358-371.
- Shobirin, M. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV