



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS BERBASIS INSTAGRAM PADA KAJIAN MATERI TUMBUHNYA JIWA NASIONALISME

Adam Ikhsani

adamikhsani43@gmail.com

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Media Infografis, Nasionalisme, Pembelajaran Sejarah Indonesia.

Keywords:

Infographic Media, Nationalism, Lesson Indonesia History.



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author.
Published by Universitas Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis instagram dalam kajian materi bangkitnya nasionalisme di Indonesia dan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran infografis berbasis Instagram dalam materi bangkitnya nasionalisme di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan 4D. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya pada fase penelitian dan Pengembangan yang dilakukan, yaitu: define (pendefinisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan). Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli serta praktisi (guru) dan respon siswa, pengembangan media infografis berbasis instagram pada materi tumbuhnya nasionalisme dinyatakan layak dijadikan media pembelajaran Sejarah Indonesia untuk peserta didik SMA kelas XI di SMAN 3 Kota Serang. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil validasi ahli materi yang memperoleh presentase 93,3% dengan predikat "Sangat Layak", berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang mendapatkan presentase 98,18% dengan predikat "Sangat Layak", berdasarkan hasil presentase ahli media yang mendapatkan presentase 92,94% dengan predikat "Sangat Layak", serta validasi praktisi (guru) yang mendapatkan presentase 96,54% dengan predikat "Sangat Layak" dan respon peserta didik dengan presentase 82,51% dengan predikat "Sangat Layak".

ABSTRACT

This study aims to describe the steps to develop Instagram-based infographic learning media in the study of material for the rise of nationalism in Indonesia and to determine the development of Instagram-based infographic learning media in the rise of nationalism in Indonesia. This study uses the resereach and development method developed by Thiagarajan. The stages of research and development, according to Thiagarajan consist of four stages. However, given the time and limitations in the field, the authors limit this development research to three steps. The Research dan Development phase is carried out, namely: define (defining), design (design), and develop (development). Based on the results of the validation carried out by experts and practitioners (teachers) and student responses, the development of Instagram-based infographic media on the material for the growth of nationalism was declared worthy of being used as a medium for learning Indonesian history for high school students in class XI at SMAN 3 Serang City. It is know based on the validation results of material experts who obtained a percentage of 93,3% with the predicate "very feasible", based on the the validation results of linguists who got a percentage of 98,18% with the predicate "very feasible", based on the validation results of media experts who got a percentage of 92,94% with the predicate "Vey Eligible", as well as the validation practitioners (teacher) who get a percentage 96,54% with thw predicate "Very Eligible" and student responds with a percentage of 82,51% with the predicate "Very Eligible".

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah adalah kegiatan belajar mengajar yang didalamnya mempelajari kejadian-kejadian pada masa lalu yang dikaitkan dengan masa saat ini. Menurut Pannen dalam Karwono (2018:7), terdapat 8 komponen yang mendukung pembelajaran sejarah yang berkualitas yaitu peserta didik, guru, metode, materi, sumber belajar, sarana dan prasarana serta biaya. Permasalahan yang ditemukan ketika melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMAN 3 Kota Serang adalah kesulitan siswa dalam memahami materi dikarenakan kurangnya konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi kendala yang terjadi selama pembelajaran guru berinisiatif untuk menggunakan metode diskusi dan menggunakan media pembelajaran. Dalam penggunaan media didalam kelas, guru memakai media seperti *slide show*, papan tulis serta film. Namun terbatasnya jam pelajaran mengakibatkan penggunaan media belum begitu efektif sehingga materi tidak tersampaikan dengan baik.

Pada zaman globalisasi ini kemajuan teknologi informasi yang bertambah pesat dan tidak dapat dihindari pengaruhnya pada dunia pendidikan. Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan pengembangan teknologi dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran (Nurdyansyah dkk, 2016:118). Media sosial dapat digunakan sebagai media informasi yang memudahkan siswa untuk mendapatkan atau mengakses informasi yang diperlukan dan membantu mendukung proses pembelajaran siswa, dalam hal ini yaitu pemberian materi pembelajaran. Dari banyaknya media sosial yang muncul digunakan di Indonesia, salah satu yang paling sering diakses yaitu *instagram*. Berdasarkan hasil angket yang disebarakan saat prapenelitian diketahui bahwa 88,5% siswa SMAN 3 Kota Serang memiliki akun *instagram*.

Pengembangan bahan ajar yang sesuai berdasarkan pada kebutuhan guru serta siswa sehingga mampu mengembangkan mutu pembelajaran, dikarenakan guru pada awalnya dipersepsikan sebagai satu-satunya sumber informasi bergeser perannya sebagai fasilitator yang memberi arahan kepada peserta didik (Sadjati, 2012:1).

Adanya pandemi Covid-19 membuat keadaan berubah mengakibatkan segala aktifitas menjadi terbatas termasuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengembangan media belajar berbasis digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih praktis dan mudah untuk diakses sehingga membuat peserta didik lebih mudah mengerti dan merekonstruksi sebuah peristiwa sejarah dan membuat pemahaman terhadap materi lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis *instagram* memiliki keterbaruan dari produk yang ada sebelumnya yaitu media yang akan dihasilkan berupa media non cetak dan berbasis digital sehingga dapat diunggah di media sosial *instagram* dan dapat diakses dimana pun dan kapanpun. Selanjutnya, media akan disisipkan materi sejarah lokal sehingga siswa mengetahui potensi sejarah daerahnya. Selain itu infografis yang dihasilkan pun tidak hanya berbentuk statis namun dinamis sehingga menjadi lebih menarik. Sehingga pengembangan bahan ajar yang dilakukan bisa memecahkan permasalahan dalam pembelajaran sejarah di SMAN 3 Kota Serang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dilaksanakan pada semester II tahun ajar 2020/2021 tepatnya pada bulan Febuari-Maret 2021. Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Kota Serang yang terletak di Jl. Raya Taktakan KM 0.5, Panggungjati, Kec. Taktakan, Kota Serang, Banten. Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam peneliti ini adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Gay (dalam Rusmini dkk, 2017:173) penelitian pengembangan yaitu upaya mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan disekolah berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, dan bukan untuk menguji teori. Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Mulyatiningsih, 2011:179-183). Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Namun karena keterbatasan waktu dan biaya maka pada penelitian ini hanya 3 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develop* (pengembangan). Penggunaan metode *research and development* berfungsi dalam pengumpulan dan analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang terkumpul diolah dengan pendekatan *mixed method*. Menurut Creswell (2010:5) *mixed method* atau metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah infografik berbasis *instagram* pada kajian materi tumbuhnya nasionalisme kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Serang. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan metode pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974). Berikut langkah-langkah pengembangan media infografik berbasis *instagram* :

Tahap *Define* (Pendefinisian) Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menghimpun informasi dengan cara menganalisis permasalahan berdasarkan observasi, wawancara dan penyebaran angket kepada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Kota Serang. Adapun kegiatan analisis yang dilakukan berupa analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi dan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran disekolah guru menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2018. Peneliti melakukan tinjauan terhadap kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran Sejarah Indonesia KD 3.4 tentang menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di indonesia pada masa kini terkhusus pada materi tumbuhnya ruh kebangsaan dan nasionalisme, adapun materi pembahasan yaitu faktor-faktor tumbuhnya nasionalisme, politik etis, pers membawa kemajuan serta modernisme dan reformasi islam. Materi tersebut dipilih karena sulitnya peserta didik memahami materi tersebut. Berdasarkan hasil analisis terhadap peserta didik diketahui bahwa penyebabnya adalah antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran sejarah rendah. Sehingga dibutuhkan suatu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu memahami materi yang akan diajarkan. Hal

ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan Pannen dalam Karwono (2018:7), terdapat 8 komponen yang mendukung pembelajaran sejarah yang berkualitas yaitu peserta didik, guru, metode, materi, sumber belajar, sarana dan prasarana serta biaya.

Tabel 1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2018

Kompetensi Inti (KI)
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.
Kompetensi Dasar (KD)
3.4 Menghargai nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini
3.4 Menyajikan Langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini dalam bentuk tulisan dan/atau media lain
Indikator
3.4.1 Menganalisis factor-faktor ekstren yang mendorong munculnya ruh kebangsaan dan nasionalisme.
3.4.2 Menganalisis faktor-faktor intern yang mendorong lahirnya ruh kebangsaan dan nasionalisme di Indonesia.
3.4.3 Menganalisis peran pendidikan dalam penguatan tumbuhnya ruh kebangsaan dan nasionalisme.
3.4.4 Menyusun laporan langkah-langkah dalam penerapan nilai-nilai sumpah pemuda dan maknanya bagi kehidupan kebangsaan di Indonesia pada masa kini.

Sumber: Arsip Kurikulum SMAN 3 Kota Serang.

Pada tahap *design* (perancangan) kegiatan yang dilakukan yaitu peneliti membuat rancangan produk awal yang akan dikembangkan dan Menyusun instrument penilaian kelayakan produk. Desain produk awal yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan produk media pembelajaran berupa media infografik berbasis *instagram*. Media ini memuat informasi materi tentang tumbuhnya nasionalisme di Indonesia yang didalamnya terdapat narasi singkat yang menjelaskan materi yang diajarkan, gambar, *motion graphics* dan audio. Isi narasi materi yang digunakan diperoleh dari buku paket yang digunakan dan untuk penguatan digunakan sumber-sumber yang relevan lainnya seperti majalah, dan sumber

internet seperti artikel, jurnal dan skripsi. Selanjutnya, penggunaan gambar berfungsi sebagai pengutan penjelasan dari materi agar ilmu yang sebelumnya bersifat abstrak jadi lebih konkret. Penggunaan *motion graphics* bertujuan informasi atau materi yang disampaikan lebih berkesan. Sedangkan penggunaan audio berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik menggugah sisi psikologis penonton.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini membuat rancangan produk dan penyusunan instrumen penilaian kelayakan produk. Dalam proses pembuatan produk infografis materi yang disusun berdasarkan standar dari BNSP yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. Kemudian pemilihan gambar yang berfungsi sebagai pengutan penjelasan dari materi agar ilmu yang sebelumnya bersifat abstrak jadi lebih konkret. Selanjutnya, untuk pembuatan infografis berbasis *instagram* digunakan aplikasi *corel draw* untuk untuk mengolah ilustrasi gambar, sedangkan untuk membuat pergerakan gambar atau *motion graphics* peneliti menggunakan *microsoft power point*. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Kurniasih (2016:458) setidaknya ada tiga elemen infografis, yaitu : 1) Material, berupa data, informasi atau pengetahuan yang akan menjadi materi atau isi dalam infografis. 2) Kreator berupa perangkat lunak (*software*) yang akan mendukung pembuatan sebuah infografis. 3) Elemen visual berupa judul, tata letak, ikon dan simbol, ilustrasi dan gambar, warna, serta tipografi.

Media infografis yang telah dibuat kemudian diunggah ke *instagram* agar dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pendapat ini merujuk kepada fungsi media pembelajaran yang diungkapkan oleh Sadiman dalam Nizwardi dan Ambiyar (2016:6) menyatakan fungsi media,yaitu: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, (3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif peserta didik, (4) Memberikan rangsangan yang dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran. Selanjutnya, dalam penyusunan instrumen penilaian dilakukan dengan memperhatikan kriteria bahan ajar yang disusun oleh BSNP, yaitu dilihat dari kelayakan isi dan penyajian. Kriteria tersebut kemudian akan dijabarkan menjadi beberapa indikator penilaian yang dijadikan acuan kelayakan media dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Pada tahap terakhir, tahap *develop* (pngembangan) kegiatan yang dilakukan adalah melakukan penilaian terhadap produk yang telah dibuat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dibuat dan kesalahan maupun kekurangan dari produk yang telah dibuat sehingga menjadi acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk. Media infografis yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli dibidangnya untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dibuat dengan cara melihat hasil penilaian serta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli dibidangnya atau praktisi serta peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi mengenai aspek kelayakan isi materi diperoleh hasil penilaian 93,3% dengan kriteria sangat layak sehingga dapat dianggap sesuai dengan kompetensi pelajaran sejarah di SMA dan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah yang tertuang dalam peraturan Mendiknas No.22 tahun 2006 (dalam Aman, 2011:58) yaitu 1) membangun kesadaran peserta didik mengenai penting waktu dan tempat sebagai bagian dari proses sejarah, 2) melatih daya kritis peserta dalam memahami fakta sejarah secara benar, 3) menumbuhkan rasa menghargai peninggalan sejarah, 4) menumbuhkan pemahaman peserta didik mengenai sejarah terbentuknya bangsa Indonesia, 5) menumbuhkan rasa bangga dan cinta tanah air yang diimplementasikan dalam berbagai bidang.

Berikutnya untuk hasil validasi ahli bahasa mengenai aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan penggunaan istilah, simbol atau ikon diperoleh penilaian 98,18% dengan kriteria sangat layak. Hal ini sesuai dengan yang dengan apa yang diungkapkan Hasan, dkk bahwa media grafis adalah media yang menyajikan fakta atau data dan kejadian secara visual yang jelas dan kuat melalui suatu kombinasi kata-kata, simbol dan gambar. Media grafis berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan diwujudkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Ketika simbol-simbol yang digunakan dapat dipahami artinya penyampaian pesan berhasil dan efisien.

Berikutnya hasil validasi menurut ahli media mengenai aspek penyajian dan efektivitas media didapatkan hasil penilaian 92,94% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan untuk validasi ahli pendidikan mengenai aspek kelayakan isi, Penyajian dan efektifitas dari segi pendidikan di dapatkan hasil sangat layak dan dapat dilanjutkan untuk uji coba media di kelas. Selain pemberian secara skor, ketiga ahli juga melakukan pemberian saran dan masukan mengenai media pengembangan ini tujuannya untuk memperbaiki beberapa aspek yang belum sesuai agar dilakukannya revisi. Kesimpulannya pengembangan media pembelajaran infografik berbasis Instagram ini dapat dikatakan layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar dan salah satu referensi belajar sejarah untuk kelas XI pada kajian materi tumbuhnya nasionalisme di Indonesia.

Setelah media pengembangan ini dikatakan layak oleh validasi ahli dan sudah melakukan revisi sesuai dengan arahan keempat ahli. Lalu langkah selanjutnya media pengembangan ini akan di coba produk terbatas dilakukan di SMAN 3 Kota Serang pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 4 dengan sampel berjumlah 70 orang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon penilaian peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Instagram dalam kajian tumbuhnya ruh nasionalisme.

Berdasarkan dari hasil analisis data respon peserta didik yang dilaksanakan terhadap siswa kelas XI di SMAN 3 Kota Serang diperoleh hasil "sangat layak" dengan nilai presentase 82.51%. Hasil angket repon peserta didik diberikan menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis berbasis Instagram ini sangat menarik perhatian dan membantu dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang diungkapkan Adjana dan Rivai dalam Nizwardi dan Ambiyar (2016:7) beberapa manfaat

media dalam proses belajar peserta didik, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Proses pengembangan mencakup pada 4 langkah penelitian yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Penelitian dan pengembangan ini tidak menerapkan dengan versi asli sesuai model namun disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan di lapangan serta kebutuhan media dan materi pelajaran yang diajarkan di Sekolah. Sehingga, hanya digunakan 3 langkah yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan).

Uji kelayakan produk pengembangan infografis berbasis instagram pada materi tumbuhnya nasionalisme dinyatakan layak dijadikan media pembelajaran Sejarah Indonesia untuk peserta didik SMA kelas XI di SMAN 3 Kota Serang. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil validasi ahli materi yang mendapatkan presentase 93,3% dengan kriteria "Sangat Layak", validasi ahli bahasa yang mendapatkan presentase 98,18% dengan kriteria "Sangat Layak", validasi ahli media yang mendapatkan presentase 92,94% dengan kriteria "Sangat Layak", serta validasi praktisi(guru) yang mendapatkan presentase 96,92% dengan kriteria "Sangat Layak" dan Uji coba terbatas dengan presentase 82.51% dengan kriteria "Sangat Layak"

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini yaitu; Hasil penelitian dan pengembangan media infografis berbasis *instagram* ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran sejarah dalam materi tumbuhnya nasionalisme pada peserta didik SMA Kelas XI, selain itu Hasil Penelitian dan pengembangan media infografis berbasis *instagram* membantu guru dalam menyampaikan materi tumbuhnya nasionalisme kepada peserta didik serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi tumbuhnya nasionalisme dan dapat mendorong semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Ombak.
- Aman. (2018) "Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah." Ombak: Yogyakarta.
- Creswell W. J. (2013). "Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed." Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Karwono. (2018). "*Belajar dan Pembelajaran.*" Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Kurniasih, Nuning (2016) "Prosiding Makalah Seminar Nasional Komunikasi, Informasi dan Perpustakaan di Era Global." *Infografis* halaman 456-465, Bandung, Universitas Padjajaran, Diakses 19 Desember 2019.
- Mulyatiningsih, E. (2011) "*Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik.*" Yogyakarta, UNY Press.
- Nurdiyansyah., Fahyuni., Eni, F. (2016) "*Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013.*" Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Rusmini, R., Ambarita, A., & Darsono, D. (2017). PENGEMBANGAN LKS BERBASIS PQR4 PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI PUGUNGRAHARJO. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Sadjati, I. M. (2012) *Pengembangan Bahan Ajar. In: Hakikat Bahan Ajar.* Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-62. ISBN 9790110618. Diakses tanggal 15 Februari 2022
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.* Jakarta : Kencana