

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS HANDOUT
KERIN (KERAJAAN-KERAJAAN DI INDONESIA) DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN PILANG 2 SIDOARJO**

SKRIPSI



**SISKA ALDIYANTI PUTRI
190611100044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRUNODJOYO MADURA
2026**

HALAMAN JUDUL

**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis HANDOUT KERIN
(Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia) Dalam Pembelajaran IPS
Kelas IV SDN Pilang 2 Sidoarjo**

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan
Gelar Sarjana (S1) pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**SISKA ALDIYANTI PUTRI
190611100044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRUNODJOYO MADURA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis HANDOUT KERIN (Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia) Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pilang 2 Sidoarjo

**SISKA ALDIYANTI PUTRI
190611100044**

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan Dewan Penguji

Pada tanggal: 20 Januari 2026

Menyetujui

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Dosen Pembimbing

**Rika Wulandari, S. Pd., M. Pd
NIP 198705072015042005**

**Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.P
NIP 198906102019031017**

HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis HANDOUT KERIN (Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia) Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pilang 2 Sidoarjo

SISKA ALDIYANTI PUTRI
190611100044

Skripsi ini telah dipertahankan di depan tim penguji Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar dan Diterima untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pada tanggal: 20 Januari 2026

TIM PENGUJI

Penguji I

Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP 198705072015042005

Ketua

.....

Penguji II

Bagus Rahmad Wijaya, S.Pd., M.Pd.
NIP 199202232019031015

Anggota

.....

Penguji III

Ahmad Sudi Pratikno, M.Pd.
NIP 199402092020121011

Anggota

.....

Penguji IV

Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 198906102019031017

Pembimbing

.....

MENGESAHKAN

Bangkalan, 20 Januari 2026

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura

Dr. Badrud Tamam, S. Si., M. Pd.
NIP 198011282008121001

Dr. Laila Khamsatul Muharrani, S.Si., M. Si.
NIP 198409302008122001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	:	Siska Aldiyanti Putri
Tempat Tanggal Lahir	:	Sidoarjo, 31 Januari 2001
NIM	:	190611100044
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis HANDOUT KERIN (Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia) Dalam Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Pilang 2 Sidoarjo” adalah hasil karya tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa di dalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta menerima sanksi atas perbuatan saya.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 20 Januari 2026
Yang membuat pernyataan

Siska Aldiyanti Putri
NIM 190611100044

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan dan panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan dan memberi rahmat, petunjuk, dan kesabaran serta hidayahnya kepada umat dan hambanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Ibu Misiyah, Bapak Almukarrom, Ibu Raeka, Adek Deden Aldiansyah, Keluarga tercinta yang selalu memberikan bantuan dan dukungan untuk selalu kuat, sabar dan semangat dalam melaksanakan penelitian ini.
2. Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.P., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing saya dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Saya sebagai penulis, terimakasih sudah kuat, sabar berjuang, dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Mbak Amiroh dan anita firdaus yang selalu memberikan nasihat dan motivasi bagi saya saat proses mengerjakan skripsi ini.
5. Ibu Insiyah, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Pilang 2, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta dukungan selama melaksanakan penelitian di SDN Pilang 2.
6. Ibu Eka Daya Wati S.Pd.sd, selaku wali kelas IV SDN Pilang 2 yang telah memberikan dukungan, arahan, serta pendampingan selama melaksanakan penelitian di SDN Pilang 2.

7. Seluruh siswa kelas IV SDN Pilang 2 yang telah berkenan membantu terlaksananya penelitian serta memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan semangat serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

MOTTO

"It Will Pass"

"Let Them"

"Time Will Tell"

“Setiap langkah punya tujuan, setiap nafas ada kehidupan, setiap harapan ada kepastian, dan setiap doa punya jawaban. setiap orang memiliki perjuangan hidup sendiri. selesaikan satu persatu dengan tenang, tanpa perlu membandingkan dengan orang lain. teruslah berjalan dialur takdirmu sendiri.”

-Siska Aldiyanti Putri

Siska Aldiyanti Putri. 2026. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis HANDOUT KERIN (Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia) Dalam Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Pilang 2 Sidoarjo*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.P

ABSTRAK

Inovasi bahan ajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi sejarah kerajaan, sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar agar tidak merasa jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis Handout Kerin (Kerajaan-Kerajaan di Indonesia) yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif guna mendukung pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Pilang 2.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Pilang 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kevalidan produk melalui validasi ahli materi, bahasa, dan bahan ajar memperoleh rata-rata 85% (Sangat Valid); (2) kepraktisan produk memperoleh rata-rata 86% berdasarkan respon guru dan peserta didik (Sangat Praktis), serta didukung oleh rata-rata nilai siswa sebesar 90; (3) keefektifan produk dilihat dari uji n-gain sebesar 75,9% (Cukup Efektif). Simpulan dari penelitian ini adalah bahan ajar Handout Kerin sangat layak, menarik dan efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi sejarah kerajaan di Indonesia.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Handout Kerin, IPS, Minat Belajar

Siska Aldiyanti Putri. (2026). *Development of HANDOUT KERIN (Kingdoms in Indonesia)-based teaching materials for Social Studies learning in Grade IV at SDN Pilang 2 Sidoarjo* (Undergraduate thesis). Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Trunojoyo Madura. Supervisor: Agung Setyawan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Innovation in teaching materials for Social Studies (IPS), particularly regarding the history of Indonesian kingdoms, is crucial to increasing elementary school students' interest and preventing boredom. This research aims to produce a teaching material based on Handout Kerin (Kerajaan-Kerajaan di Indonesia) that is valid, practical, and effective to support IPS learning for fourth-grade students at SDN Pilang 2. This study is a Research and Development (R&D) project. The research subjects were fourth-grade students at SDN Pilang 2. The results indicate that: (1) product validity through material, language, and teaching material experts' validation achieved an average of 85% (Very Valid); (2) product practicality reached an average of 86% based on teacher and student responses (Very Practical), supported by a student average score of 90; (3) product effectiveness evidenced by the n-gain test score was 75.9% (Fairly Effective). The conclusion of this study is that the Handout Kerin teaching material is highly feasible and practical to use, and has sufficient effectiveness to improve students' interest and learning outcomes in Indonesian kingdom history.

Keywords: *Teaching Material, Handout Kerin, Social Studies, Learning Interest.*

KATA PENGANTAR

Kami panjatkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis HANDOUT KERIN (Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia) Dalam Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Pilang 2 Sidoarjo.. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Trunodjoyo Madura.

Selama proses penyusunan skripsi ini, peneliti telah menerima dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. Safi', S. H., M. H., selaku Rektor Universitas Trunodjoyo Madura beserta seluruh jajarannya.
2. Dr. Badrud Tamam, S. Si., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.
3. Dr. Laila Khamsatul Muharrani, S. Si., M. Si., selaku Ketua Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.
4. Rika Wulandari, S. Pd., M. Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dengan penuh kesabaran.
5. Bapak/Ibu dosen penguji yang telah memberikan masukan berharga untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura atas ilmu dan wawasan yang telah diberikan selama masa studi.
7. Ibu Insiyah, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Pilang 2, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta dukungan selama melaksanakan penelitian di SDN Pilang 2.
8. Ibu Eka Daya Wati S.Pd.sd, selaku wali kelas IV SDN Pilang 2 yang telah memberikan dukungan, arahan, serta pendampingan selama melaksanakan penelitian di SDN Pilang 2.
9. Seluruh siswa kelas IV SDN Pilang 2 yang telah berkenan membantu terlaksananya penelitian serta memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Bangkalan, 20 Januari 2026

Siska Aldiyanti Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat penelitin.....	6
1.5 Spesifik produk	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	23
2.3 Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Model Penelitian	26
3.2 Prosedur Penelitian.....	27
3.3 Subjek Uji Coba	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5 Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil	35
4.2 Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Simpulan	52
5.2 Saran.....	53
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu sistem tata cara untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang pada semua aspek dalam kehidupannya. Melalui pendidikan juga dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap individu baik pendidikan tersebut diperoleh dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Suatu negara maju dapat dibentuk melalui proses Pendidikan. Suatu negara maju dapat dibentuk melalui proses Pendidikan. Undang-undang sistem Pendidikan nasional NO.20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dipermukaan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan pada zaman sekarang sudah mulai berkembang salah satunya adalah dalam penguasaan teknologi digital (Hidayat&Khotimah,2019). Peranan teknologi dalam pendidikan dapat kita lihat pada teknologi multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu pembelajaran untuk lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Teknologi tidak hanya digunakan pada saat pembelajaran tatap muka, tetapi teknologi juga penting dalam pembelajaran online. Teknologi ini dapat mencakup smartphone, laptop, dan objek pendukung lainnya. Platform digital tersebut antara

lain Google Classroom, E-Learning, Edmodo, Zoom, dan Google Meet. (Nugraheny, 2020) salah satu cara yang dapat dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman untuk dapat mencapai tujuan Pendidikan yaitu menggunakan perangkat lunak sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS.

Penerapan tujuan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Keberhasilan belajar mengajar di kelas dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu guru siswa metode sarana dan prasarana kurikulum serta orang tua dan lingkungan. Dalam proses belajar mengajar, pada prinsipnya harus bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa sedangkan siswa pada umumnya memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perlu adanya suatu bentuk atau sarana pembelajaran yang dapat menjembatani perbedaan setiap individu tersebut sehingga proses belajar mengajar pun dapat berjalan secara interaktif dan efisien. Sarana tersebut yang dimaksud adalah media pembelajaran

Media dalam pendidikan ialah suatu instrumen sebagai strategi dalam penentuan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Widya, 2024). Maka dari itu, media pembelajaran dalam pendidikan memberikan dampak yang besar terhadap peserta didik menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), bahwa media adalah apabila dipahami secara garis besar bahwa manusia, materi, ataupun kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi sebagai penyampaian suatu pesan atau informasi dalam pembelajaran baik itu secara langsung maupun tidak yang mana guru sebagai penyampaian pesan atau informasi harus

menggunakan suatu media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan tidak monoton kepada peserta didik media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat proses belajar mengajar yang dapat merangsang pemikiran perasaan serta perhatian peserta didik sehingga dapat menarik peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar

Fungsi media pembelajaran adalah untuk menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu terutama melalui gambar, menarik perhatian peserta didik dalam belajar di kelas, memberikan pengalaman nyata yang dapat merangsang pikiran peserta didik (Muhammad Miftah 2022). Fungsi media itu sendiri adalah untuk membangkitkan pemikiran peserta didik keprihatinan perasaan dan minat dalam kegiatan pembelajaran Muhammad Miftah (2014) menjelaskan media pembelajaran yang dirangsang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru yang tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri. Jadi media pembelajaran merupakan media internal dari pembelajaran pandangan ini selanjutnya akan mengarah pada acara pandang kita tentang media tersebut media harus ada dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di dalam kelas

Berdasarkan penjelasan di atas, dilakukan observasi awal di SDN Pilang 2 Sidoarjo pada tanggal 8 Januari 2026. Dari hasil observasi tersebut salah satu kelas yang hampir semua peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan belajar mengajar karena metode yang digunakan guru adalah metode ceramah sehingga peserta didik cenderung membosankan. Pada pagi hari pembelajaran masih terlihat efektif dan peserta didik masih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Tetapi pada waktu selesai istirahat dan kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik sudah mulai banyak yang tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dari hasil observasi tersebut, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Selain melakukan observasi awal, lalu dilakukan dengan wawancara pra penelitian singkat dengan guru kelas 4, dari hasil wawancara tersebut peserta didik kurang memperhatikan kegiatan belajar mengajar di kelas yang cenderung banyak sekali materi penjelasannya seperti materi pembelajaran IPS dari hasil wawancara singkat tersebut diperoleh informasi bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran saat mata pembelajaran IPS dan hanya menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran matematika guru menggunakan media pembelajaran tetapi hanya berupa buku guru dan buku siswa maupun LKS guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran software yang interaktif dan juga inovatif guru juga diketahui bahwa belum pernah mengembangkan media hangout baik secara sederhana dikarenakan kurang semangat dalam membuat media pembelajaran.

Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan di atas maka solusi yang dapat dilakukan adalah membuat media pembelajaran cetak handout yang dapat menarik perhatian peserta didik, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik salah satu media pembelajaran cetak handout inovatif yaitu media handout. Handout sangat dibutuhkan karena selama ini hanya menggunakan buku paket selain itu guru juga berharap agar pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik lebih bersemangat saat belajar. Berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul pengembangan bahan ajar berbasis

kerajaan-kerajaan di Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas 4 SDN Pilang 2 Sidoarjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar berbasis Handout Kerin untuk meningkatkan minat belajar pada siswa pada kelas empat?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar berbasis Handout Kerin untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas empat?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis Handout Kerin untuk meningkatkan minat belajar siswa pada kelas empat?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini Adalah:

1. Untuk menghasilkan bahan ajar berbasis Handout Kerin yang valid untuk meningkatkan minat belajar IPS pada kelas empat sekolah dasar
2. Untuk menghasilkan bahan ajar berbasis Handout Kerin yang praktis untuk meningkatkan minat belajar IPS pada kelas empat sekolah dasar
3. Untuk menghasilkan bahan ajar berbasis Handout Kerin yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS pada empat sekolah

1.4 Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS dikelas empat sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya media flipbook diharapkan bagi seluruh siswa kelas empat dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS dikelas empat sekolah dasar.

b. Manfaat praktis

Dengan adanya media flipbook diharapkan bagi seluruh siswa kelas empat dapat memahami Pelajaran IPS materi “Kerajaan di Indonesia” dengan mudah dan meningkat minat dan motivasi belajar siswa

c. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti untuk menambah wawasan peneliti tentang penelitian pengembangan R& D(Research & Development) di bidang Pendidikan agar pengetahuan yang diperoleh bisa diterapkan untuk menghadapi masalah Pendidikan secara nyata. Manfaat lain bagi penelitian yaitu untuk memberikan kesempatan pada penitain untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran dan pengetahuan dalam belajar.

1.5 Spesifik produk

Produk pengembangan media ini adalah media flipbook digital dengan pembuatan melalui aplikasi canva untuk meningkatkan minimal belajar IPS materi “Kerajaan di Indonesia “ kelas empat. Berikut merupakan spesifikasi produk pengembangan media flipbook digital:

- a. produk yang dikembangkan dan dihasilkan berupa media pembelajaran flipbook digital dalam bentuk video yang menyerupai buku yang dapat membalik.
- b. Produk media dikembangkan menggunakan aplikasi canva.
- c. Flipbook digital berisi materi inti dan gambar karakter yang menarik yang relevan dengan materi kerajaan di Indonesia.
- d. Flipbook yang dihasilkan memiliki runtutan layaknya sebuah buku yang terdiri dari cover, materi penjelasan, dan bagian penutup.
- e. Flipbook yang dihasilkan memiliki variasi tulisan, background, dan warna yang menarik.
- f. Di dalam media flipbook berisi materi tentang Kerajaan Hindu-Buddha dan Kerajaan Islam.
- g. Bagian akhir media flipbook terdapat beberapa kuis untuk peserta didik.
- h. Pada bagian evaluasi siswa, media flipbook menyajikan soal untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media flipbook.

Produk yang dihasilkan berupa file video yang dapat diakses secara offline sehingga memudahkan peserta didik yang tidak memiliki akses internet dan dapat digunakan untuk pembelajaran di luar sekolah atau belajar mandiri di rumah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena, 2020). Bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini yang menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah institusional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu menunjang proses pembelajaran bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah "isi" dari kurikulum, yakni berupa mata pembelajaran atau bidang studi dengan topik atau sub topik dan rinciannya dapat dipahami bahwa peran seorang guru dalam rancangan atau menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar bahan aja dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan bahan aja bahan ajar merupakan segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun

secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan untuk proses pembelajaran dengan tujuan untuk merencanakan atau menelaah implementasi pembelajaran bentuknya bermacam-macam seperti buku pelajaran, modul, LKS, model atau maket, bahan ajar audio dan bahan ajar interaktif (Febriana David, 2021).

2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar menurut jenisnya dibedakan menjadi dua kategori yakni bahan ajar cetak dan non cetak adapun penjelasan dari jenis-jenis bahan ajar menurut (Abdullah, 2022: 11) sebagai berikut:

- a. Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Contohnya buku, modul, Handout, lembar kerja siswa, brosur dan gambar.
- b. Bahan ajar non-cetak berarti bahan ajar yang tidak berbentuk cetakan. Terdapat beberapa bahan ajar non cetak yaitu visual, audiovisual, Bahan ajar dan web.

3. Fungsi bahan ajar

Fungsi bahan ajar menurut Abdullah (2022: 12) ialah sebagai berikut:

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan mempertimbangkan kebutuhan siswa.
- b. Membantu siswa memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

4. Manfaat bahan ajar

Bahan ajar memberikan banyak manfaat menurut Kosasih (2021:9) baik pada guru maupun pada siswa yakni:

- a. Bahan Ajar memberi pengalaman yang konkret dan langsung kepada siswa adalah kegiatan belajar.
- b. Bahan ajar menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diamati langsung, yaitu dengan menunjukkan model, denah, gambar, bagan dan lain sebagainya
- c. Memperluas cakrawala sajian di dalam kelas, seperti penggunaan buku teks, majalah pemanasan sumber dan lain sebagainya
- d. memberi informasi yang akurat dan terbaru atau bersifat melengkapi atau memperluas informasi yang sudah ada.
- e. Membantu memecahkan masalah-masalah pendidikan atau pengajaran khususnya dalam bahan kebahasaan, kesastraan dan literasi.
- f. Memberi atau mempertinggi motivasi belajar serta merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam belajar.

5. Pengertian Media Handout

Handout merupakan bahan ajar yang berfungsi untuk mendukung memperjelas, memperkaya bahan ajar utama. Bahan-bahan di dalam bersumber dari berbagai referensi sebagai dari buku teks atau buku utama namun tetap relevan dengan KD atau indikator yang ditetapkan (Kosasih, 2022:40). Menurut Agustina (2023:2) Handout berisi mengenai materi penting yang berupa ringkasan dari materi sehingga dapat membantu siswa untuk memahami, mengingat dan menguasai materi berdasarkan ringkasan pada handout. Jadi dapat disimpulkan bahwa handout adalah bahan ajar yang berisikan ringkasan sebuah materi

pembelajaran yang disusun secara singkat dan padat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mengefektifkan waktu pembelajaran.

6. Materi Kerajaan di Indonesia

a. Kerajaan bercorak Hindu

Agama Hindu yang dibawa dari India berpengaruh di Indonesia. Salah satu bentuknya adalah munculnya kerajaan-kerajaan Hindu, seperti Kerajaan Kutai, Tarumanegara, Kediri, Singasari, dan Majapahit.

1) Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai Martapura adalah kerajaan bercorak Hindu di Nusantara yang memiliki bukti sejarah tertua berupa prasasti Yupa dan berdiri sekitar abad ke-4 Masehi. Pusat kerajaan ini terletak di Muara Kaman, yang saat ini adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur. Raja pertama Kerajaan Kutai adalah Raja Kudungga. Letaknya di tepi Sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Raja pertamanya bernama Kudungga. Kudungga. Raja yang terkenal adalah Mulawarman. Mulawarman menyembah Dewa Siwa. Dalam suatu upacara Raja Mulawarman menghadiahkan 20.000 ekor sapi.

2) Kerajaan Tarumanegara

Tarumanegara adalah kerajaan Hindu tertua kedua di Pulau Jawa. Kerajaan ini berdiri kira-kira abad ke-5 Masehi. Lokasi kerajaan itu sekitar Bogor, Jawa Barat. Raja pertamanya adalah Jayasingawarman. Sedangkan raja yang paling terkenal adalah Raja Purnawarman. Purnawarman memeluk agama Hindu yang menyembah Dewa Wisnu. Pada zaman Purnawarman, Kerajaan Tarumanegara

telah mampu membuat saluran air yang diambil dari Sungai Citarum. Saluran air itu berfungsi untuk mengairi lahan pertanian dan menahan banjir.

3) Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri terletak di sekitar Kali Brantas, Jawa Timur. Kerajaan ini berdiri dari tahun 1019–1222 M. Kerajaan Kediri berjaya pada pemerintahan Raja Kameswara yang bergelar Sri Maharaja Sirikan Kameswara. Kameswara meninggal pada tahun 1130. Penggantinya adalah Jayabaya. Jayabaya adalah raja terbesar Kediri. Ia begitu terkenal karena ramalannya yang disebut Jangka Jayabaya. Raja Kediri yang terakhir adalah Kertajaya yang meninggal tahun 1222. Pada tahun itu Kertajaya dikalahkan oleh Ken Arok di Desa Ganter, Malang. Peninggalan-peninggalan Kerajaan Kediri antara lain Prasasti Panumbangan, Prasasti Palah, Kitab Smaradahana karangan Empu Dharmaja, Kitab Hariwangsa karangan Empu Panuluh, Kitab Krinayana karangan Empu Triguna, dan Candi Panataran.

4) Kerajaan Singasari

Kerajaan Singasari terletak di Singasari, Malang, Jawa Timur. Luasnya meliputi wilayah Malang sekarang. Kerajaan Singasari didirikan oleh Ken Arok. Beliau memerintah tahun 1222–1227 M. Para penggantinya adalah Anusapati (1227–1248), Panji Tohjaya (1248), Ranggawuni (1248–1268), Kertanegara (1268–1292).

5) Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit berdiri pada akhir abad ke-13. Kerajaan ini mengalami masa kejayaan pada abad ke-14. Raja pertama adalah Raden Wijaya. Kerajaan Majapahit mengalami masa keemasan ketika dipimpin oleh Hayam Wuruk. Cucu

Raden Wijaya ini memerintah pada 1350 M hingga 1389 M. Saat memimpin, ia didampingi Patih Gajah Mada. Masa kejayaan Kerajaan Majapahit disebut tak terlepas dari peran Gajah Mada. Dia diangkat sebagai Patih Amangkubhumi pada 1336 M. Saat penobatannya, Gajah Mada bersumpah untuk menyatukan Nusantara di bawah panji Majapahit. Sumpah itu dinamakan Amukti Palapa atau dikenal dengan Sumpah Palapa. Kerajaan Majapahit menguasai sebagian besar wilayah Sumatera, Kalimantan, Semenanjung Malaya, dan wilayah-wilayah kepulauan di timur Jawa. Negara-negara yang dikuasai Majapahit tercatat dalam Kitab Negarakertagama pupuh 13 dan 14. Peninggalan Kerajaan Hindu antara lain:

a) Candi

Candi adalah bangunan yang biasanya terdiri dari tiga bagian, yaitu kaki, tubuh, dan atap. Pada candi Hindu biasanya terdapat arca perwujudan tiga dewa utama dalam ajaran Hindu. Tiga dewa itu adalah Brahma, Wisnu, dan Syiwa. Brahma adalah dewa pencipta, Wisnu dewa pemelihara, dan Syiwa dewa pelebur. Pada dinding candi terdapat relief, yaitu gambar timbul yang biasanya dibuat dengan cara memahat. Relief mengisahkan sebuah cerita. Candi peninggalan Hindu yang terkenal adalah Candi Prambanan atau Candi Roro Jonggrang. Candi peninggalan Hindu antara lain:

1. Candi Prambanan (Sleman, Yogyakarta)
2. Candi Dieng (Wonosobo, Jawa Tengah)
3. Candi Gedong Songo (Semarang, Jawa Tengah)
4. Candi Jago (Malang, Jawa Timur)
5. Candi Arca Gupolo (Sleman, Yogyakarta)

6. Candi Sukuh (Karanganyar, Jawa Tengah)
7. Candi Cetho (Karanganyar, Jawa Tengah)

b) Prasasti

Prasasti adalah benda peninggalan sejarah yang berisi tulisan dari masa lampau. Tulisan itu dicatat di atas batu, logam, tanah liat, dan tanduk binatang. Prasasti peninggalan Hindu ditulis dengan huruf Pallawa dan berbahasa Sanskerta. Prasasti tertua adalah Prasasti Yupa, dibuat sekitar tahun 350–400 M. Prasasti Yupa berasal dari Kerajaan Kutai.

Prasasti peninggalan Hindu antara lain:

1. Prasasti Kutai (Kalimantan Timur)
2. Prasasti Ciaruteun (Bogor)
3. Prasasti Canggal (Magelang)
4. Prasasti Dinoyo (Malang)
5. Prasasti Jambu (Bogor)
6. Prasasti Kebon Kopi (Bogor)
7. Prasasti Cidanghiang (Pandeglang)
8. Prasasti Pasir Awi (Bogor)

c) Patung atau Arca

Arca atau patung adalah salah satu peninggalan sejarah yang berupa benda. Biasanya, berupa tokoh yang dihormati. Arca atau patung digunakan sebagai penghormatan terhadap tokoh tersebut.

Contoh arca atau patung dari peninggalan Hindu adalah:

1. Arca Airlangga dari Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Timur

2. Kertarajasa Jayawardhana, patung perwujudan raja pendiri Kerajaan Majapahit
3. Prajna Paramitha, perwujudan Ken Dedes dari Kerajaan Singosari

d) Karya Sastra atau Kitab

Kitab adalah sebuah karya sastra para pujangga pada masa lalu yang bisa dijadikan petunjuk untuk menyingkapkan suatu peristiwa sejarah.

Contoh kitab dari peninggalan Hindu adalah:

Sekitar tahun 350–400 M. Prasasti Yupa berasal dari Kerajaan Kutai.

Prasasti peninggalan Hindu antara lain:

1. Prasasti Kutai (Kalimantan Timur)
2. Prasasti Ciaruteun (Bogor)
3. Prasasti Canggal (Magelang)
4. Prasasti Dinoyo (Malang)
5. Prasasti Jambu (Bogor)
6. Prasasti Kebon Kopi (Bogor)
7. Prasasti Cidanghiang (Pandeglang)
8. Prasasti Pasir Awi (Bogor)

e) Patung atau arca

Arca atau patung adalah salah satu peninggalan sejarah yang berupa benda. Biasanya, berupa tokoh yang dihormati. Arca atau patung digunakan sebagai penghormatan terhadap tokoh tersebut. Contoh arca atau patung dari peninggalan Hindu adalah:

1. Arca Airlangga dari Kerajaan Mataram Kuno di Jawa Timur

2. Kertarajasa Jayawardhana, patung perwujudan raja pendiri Kerajaan Majapahit
3. Prajna Paramitha, perwujudan Ken Dedes dari Kerajaan Singosari

f) Karya Sastra atau Kitab

Kitab adalah sebuah karya sastra para pujangga pada masa lalu yang bisa dijadikan petunjuk untuk menyingkapkan suatu peristiwa sejarah.

Contoh kitab dari peninggalan Hindu adalah:

1. Kakawin Baratayudha. Kitab ini berisi kisah peperangan kaum Korawa dengan Pandawa.
2. Kakawin Hariwangsa. Kitab ini berisi kisah saat Prabu Kresna, titisan Batara Wisnu ingin menikah dengan Dewi Rukmini, dari negeri Kundina, putri Prabu Bismaka.
3. Kitab Lubdaka, berisi kisah seorang pemburu yakni Lubdaka yang masuk surga karena ia mengadakan pemujaan atas Syiwa.
4. Kitab Kresnayana, berisi kisah pernikahan dari Prabu Kresna yang calonnya yakni Rukmini diculik.
5. Kitab Smaradhana, berisi kisah terbakarnya Batara Kamajaya.

b) Kerajaan bercorak Buddha

a) Kerajaan Kalinga

Kerajaan Kalinga adalah kerajaan Buddha yang disebut sebagai yang tertua di Indonesia. Dikutip dari buku Kerajaan Hindu-Buddha di Jawa (2019) oleh Danik Isnaini, Kerajaan Kalinga atau dikenal dengan Kerajaan Holing berdiri pada sekitar abad ke-6 hingga abad ke-7 Masehi. Lokasinya berada di

pantai utara Pulau Jawa, tepatnya di antara Kabupaten Pekalongan dan Jepara. Kerajaan Kalingga didirikan oleh keturunan Dinasti Syailendra. Kerajaan Kalingga mencapai puncak kejayaannya pada kepemimpinan Ratu Sima. Ratu Sima terkenal dengan ketegasan dan keadilannya dalam memerintah. Pada masa pemerintahan Ratu Shima antara tahun 674–695 Masehi, kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya. Di masa tersebut, Kerajaan Kalingga sempat menjadi pusat penyebaran agama Buddha di Jawa.

b) Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya berdiri sejak abad ke-7 dan berkembang hingga abad ke-13 Masehi. Pusat pemerintahannya berada di Pulau Sumatera, tepatnya di sekitar Palembang. Sriwijaya sempat menjadi pusat pembelajaran agama Buddha yaitu aliran Buddha Mahayana dan Hinayana. Berikut ini daftar raja-raja yang diduga kuat pernah memerintah Kerajaan Sriwijaya: Dapunta Hyang Sri Jayanasa (683 M), Indrawarman (702 M), Rudra Wikrama (728–742 M), Sangramadhananjaya (775 M), Dharanindra/Rakai Panangkaran (778 M), Samaragrawira/Rakai Warak (782 M), Dharmasetu (790 M), Samaratunga/Rakai Garung (792 M), Balaputradewa (856 M), Sri Udayadityawarman (960 M), Sri Wuja atau Sri Udayadityan (961 M), Hsia-she (980 M), Sri Cudamaniwarmadewa (988 M), Malayagiri/Suvarnadwipa (990 M), Sri Marawijayottunggawarman (1008 M), Sumatrabhumi (1017 M), Sri Sanggrama Wijayatunggawarman (1025 M), Sri Dewa (1028 M), Dharmawira (1064 M), Sri Maharaja (1156 M), dan Trailokyaraja Maulibhusana Warmadewa (1178 M). Pendeta Buddha yang terkenal dari Kerajaan Sriwijaya adalah Dharmapala dan Sakyakirti. Pada masa pemerintahan Dapunta Hyang, Kerajaan Sriwijaya mencapai masa kejayaan.

Beberapa prasasti peninggalan Kerajaan Sriwijaya antara lain Prasasti Kedukan Bukit, Prasasti Telaga Batu, Prasasti Talang Tuwo, Prasasti Karang Berahi, Prasasti Kota Kapur, dan Prasasti Ligor.

c) Kerajaan Dharmasraya

Seiring runtuhnya Kerajaan Sriwijaya, muncul sebuah kerajaan bernama Dharmasraya. Kerajaan ini merupakan penerus dari Kerajaan Melayu yang sempat ditaklukkan oleh Sriwijaya. Berdiri pada 1183 Masehi di hulu Sungai Batanghari, Pulau Sumatra, kerajaan ini terkenal karena berdiri setelah runtuhnya masa jaya Sriwijaya. Wilayah kekuasaannya juga cukup luas yaitu meliputi Sumatra, Sunda, hingga Semenanjung Malaya. Kerajaan Dharmasraya diperintah oleh Maharaja Srimat Trailokyaraja Maulibhusana Warmadewa dari Wangsa Mauli. Salah satu sumber sejarah Kerajaan Dharmasraya didapatkan dari Thailand, yakni Prasasti Grahi. Di era Raja Adityawarman, pusat pemerintahan Kerajaan Dharmasraya dipindahkan ke Pagaruyung dan mengganti nama kerajaan menjadi Malayapura. Namun adanya ekspansi Kerajaan Majapahit diperkirakan menjadi penyebab runtuhnya Kerajaan Dharmasraya.

d) Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan bercorak Buddha yang terakhir adalah Mataram Kuno. Mataram Kuno berdiri pada tahun 700-an di Yogyakarta. Namun, karena beberapa alasan, pusat kerajaan kemudian dipindahkan ke Jombang dan Madiun, Jawa Timur. Awalnya, kerajaan ini menganut bercorak Hindu Syiwa. Kemudian, sejak Raja Sailendrawangsa berkuasa, kerajaan ini mengubah agama resminya menjadi Buddha. Wilayah Mataram Kuno juga tidak hanya mencakup di Pulau Jawa. Pada

masa Sri Dharmatunga, kerajaan ini berhasil menaklukkan Chenla (Kamboja). Kerajaan ini runtuh karena peristiwa Pralaya Medang di tahun 1017 Masehi. Pralaya Medang adalah peristiwa ketika Raja Dharmawangsa Teguh menikahkan putrinya dengan Airlangga, pangeran keturunan Bali yang merupakan keponakannya sendiri. Raja Wurawari yang kecewa dengan hal tersebut, akhirnya berkomplot dengan Sriwijaya untuk menyerang Mataram Kuno hingga kerajaan itu runtuh.

Peninggalan bercorak Buddha:

a) Candi

Candi yang bercorak agama Buddha antara lain Candi Borobudur, Candi Muara Takus, dan Candi Sewu.

b) Prasasti

Prasasti peninggalan agama Buddha antara lain Prasasti Kedukan Bukit, Prasasti Kota Kapur, dan Prasasti Telaga Batu.

c) Patung atau Arca

Patung atau arca peninggalan agama Buddha yaitu antara lain arca Sang Buddha Gautama dan arca Prajnaparamita.

d) Karya Sastra atau Kitab

Karya sastra atau kitab peninggalan kerajaan Buddha antara lain Kitab Nagarakretagama dan Kitab Sutasoma. Kitab Sutasoma merupakan karya Mpu Tantular, Kitab sutasoma dibuat di era kejayaan kerajaan Majapahit pada masa kepemimpinan Hayam Wuruk. Salah satu petikan dari kitab sutasoma yang terkenal sampai saat ini adalah 'Bhineka Tunggal Ika'. Ini kemudian menjadi cikal

bakal lahirnya Pancasila. Artinya, peninggalan sejarah bercorak Buddha yang saat ini mengajarkan toleransi antaragama.

a) Kerajaan Samudera Pasai

Kerajaan Samudera Pasai adalah kerajaan Islam pertama yang ada di Indonesia. Samudera Pasai didirikan oleh Sultan Malik Al Saleh atau dikenal dengan nama Meurah Silu. Kerajaan Samudera Pasai didirikan di Kabupaten Lhokseumawe, Aceh pada tahun 1267-1521. Samudera Pasai menjadi salah satu pusat perdagangan rempah-rempah, sehingga banyak didatangi oleh para pedagang yang berasal dari Arab, Persia, India, bahkan sampai Tiongkok. Pada tahun 1521 Kerajaan Samudera Pasai runtuh karena adanya konflik internal, yaitu perebutan kekuasaan dan juga perang saudara. Selain itu, keruntuhan Samudera Pasai juga disebabkan oleh penyerangan dari Portugis.

b) Kerajaan Malaka

Kerajaan Malaka juga menjadi kerajaan Islam yang berdiri pada abad ke-15. Selama berkuasa, ia menjadi pusat perdagangan dan kebudayaan. Peninggalan kerajaan ini adalah Masjid Raya Baiturrahman, Benteng A Famosa, dan masih banyak lagi.

c) Kerajaan Aceh

Kerajaan Aceh merupakan salah satu kerajaan Islam yang mencapai masa kejayaannya pada pemerintahan Sultan Iskandar Muda. Beliau berkuasa sejak tahun 1607 hingga 1636. Sejumlah peninggalan kerajaan Aceh yang masih kokoh hingga saat ini adalah Masjid Baiturrahman dan Benteng Indra Patra.

d) Kerajaan demak

Kerajaan yang berada di Jawa Tengah ini didirikan oleh Raden Fatah pada tahun 1478 saat Kerajaan Majapahit mengalami keruntuhan. Kerajaan Demak merupakan kerajaan pertama di Pulau Jawa sekaligus salah satu kerajaan terbesar di Pulau Jawa. Kerajaan Demak memiliki peran yang besar dalam penyebaran agama islam di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan Kerajaan Demak mendapat dukungan dari sembilan tokoh penyebar agama islam yang dikenal dengan sebutan Wali Songo. Raja dari Kerajaan Demak yang paling terkenal adalah Raden Fatah, Pati Unus, Sultan Trenggono, Sunan Prawoto, dan Arya Penangsang.

a) Kerajaan mataram islam

Kerajaan Mataram Islam didirikan di Yogyakarta pada tahun 1588. Dua tokoh pendiri Kerajaan Mataram Islam adalah Ki Ageng Pemanahan dan Ki Ageng Sela. Raja pertama Kerajaan Mataram Islam adalah Raden Mas Sutawijaya alias Panembahan Senapati yang merupakan putra dari Ki Ageng Pemanahan. Kerajaan Mataram islam mengalami puncak kejayaan dibawah pimpinan Sultan Agung. Saat itu, Sultan Agung berhasil menguasai nyaris seluruh tanah Jawa dan membantu perlawanan terhadap VOC bersama dengan Kerajaan Banten dan Kerajaan Cirebon.

b) Kerajaan Banten

Kerajaan Islam Banten didirikan oleh Sultan Maulana Hasanuddin yang merupakan putra dari pimpinan Kerajaan Islam Cirebon, yaitu Sunan Gunung Jati. Kerajaan Islam Banten ikut serta dalam melawan monopoli perdagangan yang

dilakukan oleh VOC. Perlawanan kala itu dipimpin oleh salah satu pemimpin paling terkenal dari Kerajaan Islam Banten, yaitu Sultan Agung Tirtayasa.

c) Kerajaan Gowa-Talo

Kerajaan Gowa berdiri sejak tahun 1300-1946. Raja pertama kerajaan Islam ini adalah Sultan Hasanuddin. Sebagai pusat perdagangan penting di Nusantara, Gowa Tallo juga menjadi salah satu kerajaan Islam yang berkuasa di Sulawesi Selatan. Kerajaan ini memiliki pengaruh besar, terutama dalam perdagangan.

d) Kerajaan Ternate dan Tidore

Ternate dan Tidore juga menjadi dua kerajaan Islam yang terletak di Maluku Utara. Keduanya berfokus pada sektor perdagangan rempah-rempah, sehingga sangat maju pada zamannya.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan menjelaskan hubungan antara masalah penelitian dan kerangka teori yang digunakan serta hubungan antara penelitian yang berlangsung dengan peneliti sebelumnya untuk mendukung penelitian perkembangan yang sedang berlangsung peneliti menelusuri penelitian sebelumnya yang terikat dengan peneliti yang sedang berlangsung peneliti merujuk pada penelitian tersebut untuk membantu peneliti yang sedang berlangsung beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti yaitu:

a) Anis dkk 2021 dengan judul pengembangan handout matematika bercirikan kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis penelitiannya menjelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan pengembangan handout matematika bercirikan kearifan lokal bersifat valid efektif dan praktis dengan

perolehan skor kepahitan media sebesar 4,34375 dari 5 skor keefektifan materi sebesar 4,60526 dari 5, skor keefektifan dengan kenaikan nilai sebesar 25,625 dan skor kepraktisitas sebesar 4,3125 dari 5.

b) Peneliti kedua yaitu tentang pemanfaatan handout sebagai bahan ajar pembelajaran IPA oleh Agustina dkk 2023 peneliti menyatakan bahwa siswa kelas 5 SDN sebanan dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dengan memanfaatkan handout sebagai bahan ajar yang digunakan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar hal ini terlihat dari antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran diharapkan pembelajaran dengan memanfaatkan handout dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman mendalam

c) Penelitian lainnya dilakukan oleh Lina dkk 2022 dengan judul pengembangan handout pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal reog pada pembelajaran IPS untuk penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar hasilnya dapat disimpulkan bahwa 1 handout pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal yang layak digunakan hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata validasi dari ahli materi dan ahli desain pembelajaran mencapai 88,75% dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan 2 handout pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat praktis atau mudah digunakan hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata hasil angket siswa dan guru menunjukkan 88,81% dengan keterangan sangat praktis.

2.3 Kerangka Berpikir

MASALAH :

1. Guru hanya menggunakan buku paket kurikulum Merdeka.
2. Siswa sering bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi tentang kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia.



TEORI

- a. Pengembangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran atau sebuah produk.
- b. Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Tini, 2020)
- c. Handout dapat membantu siswa belajar secara terstruktur dan meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran (Atminiati & Binadja, 2017)



PENELITIAN RELEVAN

1. Anis dkk (2021) dengan judul pengembangan Handout Matematika Bercirikan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis.
2. Penelitian ke dua yaitu tentang Pemanfaatan Handout Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPA Oleh Agustina dkk (2023).
3. Penelitian hanya dilakukan oleh Lina dkk (2022) dengan judul Pengembangan Handout Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Reog pada Pembelajaran IPS untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar.



SOLUSI

Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Handout KERIN (Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV



HARAPAN

Melalui pengembangan bahan ajar handout KERIN di kelas IV, siswa dapat meningkatkan minat belajarnya sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development). Penelitian R&D yaitu sebuah cara untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis dalam bidang Pendidikan dengan menguji kelayakan produk. Model penelitian ini merupakan sesuatu informasi tentang kebutuhan bagi pengguna dan dapat menghasilkan produk melalui berbagai tahapan dan validasi atau uji coba. Menurut Sugiono (2016), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses analisis kebutuhan agar memiliki kegunaan yang tepat dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa handout pada materi kerajaan di Indonesia.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens (2004). Penggunaan model pengembangan ADDIE dari lee & Owens dalam pengembangan ini membutuhkan analisis mulai dari analisis awal hingga akhir. model pengembangan Lee & Owens (2004) terdiri dari lima (Development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Alasan penelitian model pengembangan ini karena urutan langkahnya tersusun secara sistematis dengan Langkah pengembangan yang jelas dalam mengembangkan media pembelajaran. Model ini disusun dengan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan kebutuhan siswa.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan pada penelitian ini Adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Sebelum melakukan pengembangan, peneliti melakukan observasi awal dengan tujuan mengetahui permasalahan mengenai proses pembelajaran di lapangan. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan. Analisis digunakan untuk dapat mengetahui permasalahan dan solusi yang digunakan untuk mengetahui permasalahan tersebut. Hal ini perlu adanya dianalisis adalah analisis kurikulum. Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik seperti sumber belajar, media pembelajaran, dan masalah yang terjadi selama proses pembelajaran di dalam kelas.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara peneliti melakukan observasi awal dan wawancara pra penelitian dengan guru wali kelas empat dan salah satu peserta didik kelas empat. Hasil observasi dan wawancara awal diperoleh informasi bahwasannya belum adanya pengembangan handout digital di sekolah. Selain proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan bahan ajar menggunakan buku paket dan LKS saja. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, diperlukan adanya pencapaian pembelajaran terpenuhi dan pembelajaran terasa lebih efektif dan juga efisien. Selain itu, handout juga dapat digunakan peserta didik untuk belajar di rumah maupun di lain tempat. Penggunaan pengembangan ini juga tentunya dapat melatih kemandirian peserta didik dalam pembelajaran.

2. Desain (Design)

Pada tahap ini dilakukan rancangan materi yang akan dimasukkan ke dalam handout, merancang serta mendesain awal handout, serta instrumen-instrumen

yang akan digunakan dalam pengembangan ini. Pada tahap ini rancangan materi pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS kelas 4 yaitu materi Kerajaan di Indonesia. Desain yang dilakukan setelah perencanaan materi selesai sehingga bentuk desain yang akan dibuat sesuai dengan materi yang akan dimasukkan dalam media handout. Setelah itu, membuat instrument-instrumen yang akan digunakan untuk penilaian validasi ahli bahasa, validasi ahli bahan ajar, dan validasi ahli materi, serta angket atau kuisioner yang akan dibagikan kepada seluruh peserta didik kelas 4 SDN Pilang 2.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini dilakukan dengan melaksanakan rencana yang sebelumnya telah dirancang pada tahap desain agar menjadi produk media pembelajaran. Sebelumnya menjadi produk final kurang efektif, suatu produk harus melalui tahap revisi berdasarkan komentar, saran, dan penilaian dari validator.

4. Implementasi (Implementasi)

Tahap selanjutnya pada pengembangan ini adalah implementasi atau uji coba produk pada situasi nyata. Tahap implementasi yaitu tahap menjalankan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya untuk mengetahui apakah produk tersebut sudah siap untuk digunakan. Tahap implementasi pada pengembangan ini dilakukan secara terbatas yaitu ditempat penelitian yang sudah dipilih. Pada tahap ini juga peneliti mengujicobakan produk yang telah dikembangkan dan menyebarkan angket respon siswa. Hasil data yang diperoleh digunakan untuk melakukan proses perbaikan selanjutnya.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam penelitian model ADDIE pada tahap ini dilakukan analisis kualitas kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran hasil pengembangan juga ditinjau dari beberapa aspek. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dapat berupa saran, masukan, komentar dari para validator dan guru yang bersangkutan yang kemudian direvisi. Evaluasi sumatif berupa Analisa hasil respon seluruh peserta didik untuk mengetahui presentase kelayakan produk yang dikembangkan.

3.3 Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Kemudian lokasi yang digunakan pada penelitian ini bertempat di SDN Pilang 2 yang terletak di Desa Pilang, Kecamatan Tulangan, Kabupaten Sidoarjo.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengamati orang atau proses kerja di tempat pada saat melakukan penelitian. Pada penelitian ini observasi dilakukan pada saat penerapan bahan ajar handout KERIN dengan tujuan untuk melihat keefektifan bahan ajar tersebut.

2. Teknik wawancara

Wawancara dalam penelitian dilakukan saat pra penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari kelas empat dan salah satu peserta didik kelas empat SDN Pilang 2. Dari hasil wawancara pra penelitian digunakan untuk mengetahui latar belakang masalah tentang proses kegiatan pembelajaran serta metode dan media yang digunakan saat mengajar. Wawancara akan dilakukan kepada guru yang bersangkutan.

3. Test

Pada penelitian ini juga menggunakan tes untuk mengumpulkan data. Test ini diberikan untuk mengukur keefektifan media yang sudah dibuat. Dalam tahapan ini dibagi menjadi dua yaitu berupa post-test dan pre-test. Tes ini akan diberikan kepada seluruh peserta didik kelas empat di sekolah dasar. Jenis soal tes yang dipergunakan adalah tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dengan alternatif jawaban yang telah disediakan.

4. Kuisisioner/Angket

Menurut Sugioyono (2017), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket respon siswa, angket validasi ahli bahasa, ahli bahan ajar, dan ahli materi, untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan.

5. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilaksanakan pada saat observasi pra penelitian dan dilaksanakan pada setiap proses penelitian berlangsung. Dokumentasi ini juga digunakan sebagai bukti bahwasannya telah melakukan penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari dosen ahli dan responden yang kemudian dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah jenis kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sebagai berikut:

1. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis data kualitatif bersifat analisis deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan analisis informasi dari responden untuk penarikan kesimpulan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data dalam analisis kuantitatif bersifat deskriptif presentase hasil penelitian. Data kuantitatif didapatkan dari validasi ahli bahasa, ahli bahan ajar dan ahli media, serta penilaian responden terhadap produk pengembangan media. Data yang diperoleh diubah menjadi presentase untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan berbagai bentuk rumus.

Langkah-langkah analisis data kelayakan handout yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kevalidan

- 1) Mengubah data yang semula kualitatif menjadi kuantitatif dengan menerapkan tabel penilaian seperti dibawah ini

Tabel 3.1 skor penilaian likert

Kriterian	Skor
Sangat Baik (A)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (C)	2
Sangat Kurang Baik (E)	1

Sumber (Widoyo,2012)

Table 3. 2skor tanggapan

Kriterian	Skor
Sangat Baik (A)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang Baik (C)	2
Sangat Kurang Baik (E)	1

Sumber .(Widoyo,2012)

- 2) Menghitung presentase validitas produk dengan rumus :

$$Presntase = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

- 3) Menginterpretasikan secara kuantitatif nilai keseluruhan dalam bentuk presentase. Hasil yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 3. 3 Kriteria Kevalidan

Kriterian Kelayakan	Klasifikasi
100%-81%	Sangat Valid
80%-61%	Valid
60%-41%	Cukup Valid
40%-21%	Tidak Valid
20%-0%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Sugiono,2019)

b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan media dilihat dari hasil data angket respon peserta didik yang akan diubah menjadi presentase. Selain angket, kepraktisan media dapat dilihat dari rata-rata hasil tes siswa yang dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\sum x1}{n}$$

Keterangan :

X = rata-rata nilai tes

$\sum x1$ = jumlah nilai tes dari seluruh peserta didik

n = banyaknya siswa yang mengikuti tes

Mengubah nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan mengacu pada tabel.

Tabel 3. 4Klasifikasi nilai hasil tes siswa

Kriteria Kelayakan	Klasifikasi
80	Sangat Baik
80%-61%	Baik
60%-41%	Cukup
40%-21%	Kurang
20%-0%	Sangat Kurang

c. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan dapat dilihat dengan uji N-Gain dengan mempertimbangkan hasil pretest dan posttest. Besaran peningkatan dari hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus Gain ternormalisasi, seperti yang tampak dibawah ini :

Keterangan : skor ideal merupakan nilai maksimal yang diperoleh

Table 3. 5kriteria N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Selanjutnya nilai N-Gain dijadikan dalam bentuk presentase dan kriteria tafsiran keefektifan N-gain score dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.6 Kreteria Tafsiran Keefektifan N-Gain Score

Presentase (%)	Katagori
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pengembangan media handout ini menggunakan model penelitian ADDIE. Tahapan penelitian ADDIE. Tahapan model pengembangan tersebut diantaranya:

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan dan mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik mengenai media yang akan dikembangkan. Adapun tahap analisis yang dilakukan adalah:

- a. Analisis kebutuhan guru dan peserta didik

Pada tahap analisis kebutuhan guru dan peserta didik, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan salah satu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SDN Pilang 2 diperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi, guru belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal dalam melakukan pembelajaran, siswa cenderung bosan dengan materi pembelajaran yang disampaikan, terdapat beberapa siswa yang mengantuk dan bermain sendiri dengan temannya. Sehingga pelaksanaan pembelajaran kurang efektif dan cenderung monoton. Hasil wawancara dengan guru kelas 4 terlampir. Dari tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara tersebut dibutuhkan sebuah media yang dapat menjadikan pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan. Alasan

pengembangan handout ini adalah agar memaksimalkan penggunaan teknologi dalam bidang Pendidikan.

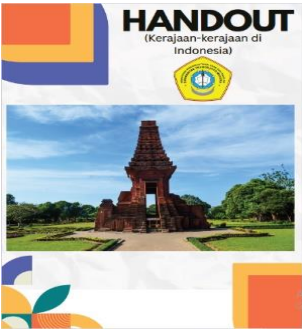
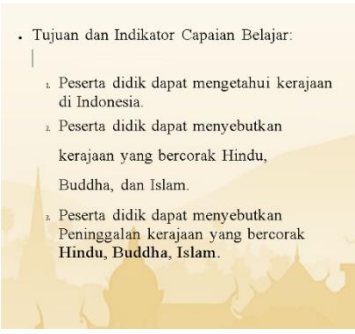
b. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan pada SDN Pilang 2 yaitu kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka kelas 4, mata pelajaran IPS dijadikan satu dengan mata pelajaran IPA tetapi penyampaian terpisah, Dimana mata pelajaran IPA dari bab 1-5 dan mata pelajaran IPS pada bab 6-10 sehingga menjadi mata pelajaran IPAS. Penggunaan media handout ini diimplementasikan pada kurikulum Merdeka IPAS kelas 4 yang mengacu pada materi yang dimuat dalam kurikulum merdeka. Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu materi Kerajaan di Indonesia yang ada dalam mata pelajaran IPS.

2. *Design* (desain)

Setelah analisis dilakukan, tahap selanjutnya adalah *design*. Rancangan awal dalam pembuatan handout yaitu didesain dengan menggunakan aplikasi word. Desain dari pengembangan media ini disesuaikan dengan tingkatan sekolah dasar dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan gambar yang menarik dan sesuai dengan tema.

Tabel 4. Rancangan awal produk media handout kerin

No.	Tampilan	Hasil Rancangan
1.	Halaman cover atau sampul depan	
2.	Halaman kata pengantar	
3.	Halaman tujuan dan capaian pembelajaran	
4.	Halaman materi	

Selain merancang produk media handout digital, penelitian juga merancang perangkat pembelajaran untuk menunjang penelitian dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media handout. Rancangan perangkat pembelajaran berupa

pembelajaran berupa pembuatan modul ajar, LKPD, bahan ajar, serta lembar penilaian. Selain itu juga dilakukan rancangan angket penilaian untuk validator ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli bahasa serta angket respon peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses mewujudkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya dalam pengembangan handout. Produk dibuat menggunakan aplikasi word untuk merancang desain. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya produk akan divalidasi oleh validator ahli bahasa, ahli bahan ajar dan ahli materi untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Adapun validasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Bahasa

Pada penelitian ini, validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Dr. Agung Setyawan, S. Pd., M. Pd selaku dosen pengampu rumpun Bahasa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ditunjuk oleh dosen pembimbing peneliti. Dari validator bahasa tersebut mendapatkan saran perbaikan yang harus direvisi agar media tersebut bisa digunakan dengan baik. Setelah media tersebut diperbaiki selanjutnya validator mengisi angket validasi ahli bahasa. Berikut tabel hasil validasi bahasa dengan Bapak Dr. Agung Setyawan, S. Pd., M. Pd.

Tabel 4. Hasil validasi ahli bahasa

No	Indikator	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai tingkatan anak SD	4	4
2.	Penggunaan bahasa komunikatif dalam bahan ajar pembelajaran	3	4
3.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	4	4
4.	Penggunaan kata yang sering digunakan	3	4

	oleh peserta didik		
5.	Penggunaan tanda baca yang tepat	4	4
6.	Ketepatan penggunaan istilah pada Bahan Ajar	3	4
7.	Ketepatan penggunaan ejaan pada Bahan ajar	3	4
8.	Kesesuaian dalam penyusunan kalimat	4	4
9.	Kesesuaian jenis teks yang digunakan dalam Bahan ajar	4	4
10.	Kejelasan huruf di setiap tulisan	3	4
Total keseluruhan		35	40

Berdasarkan data diatas, data tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan hasil presentase yaitu:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Validasi Produk} &= \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{35}{40} \times 100 \\
 &= 87,5 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas hasil dari perhitungan menunjukkan tingkat validasi sebesar 87,5% yang artinya media yang dikembangkan sesuai dengan bahasa yang akan diajarkan. Hasil dari validasi materi yang diperoleh adalah 87,5% yang dapat dikategorikan sangat layak.

b. Validasi Ahli Bahan Ajar

Validasi ahli bahan ajar dilakukan oleh Ibu Ade Cyntia Pritasari S.Pd., M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar bidang bahan ajar. Dari validator bidang bahan ajar tersebut mendapatkan saran perbaikan yang harus direvisi agar media tersebut bisa digunakan dengan baik. Kritik dan saran dari validator ahli bahan ajar yaitu pada bagian cover cukup ditulis “handout”, rapikan tata tulis, samakan jenis font untuk bagian isi, rapikan layoutnya, tambahkan gambar yang sesuai dengan topik pembahasannya.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Indikator	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Bahan ajar dengan tujuan pembelajaran	3	4
2.	Kesesuaian Bahan ajar dengan karakteristik siswa dan sumber belajar	3	4
3.	Kesesuaian Bahan ajar dengan lingkungan belajar	3	4
4.	Kemampuan Bahan ajar dalam mengembangkan motivasi siswa	3	4
5.	Kemampuan Bahan ajar dalam menarik perhatian siswa sebagai stimulus belajar	3	4
6.	Kemampuan Bahan ajar dalam menciptakan rasa senang siswa	3	4
7.	Kemampuan Bahan ajar untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi serat mengulang apa yang dipelajari	3	4
8.	Kemudahan dan keamanan penggunaan Bahan ajar bagi siswa	4	4
9.	Efisiensi Bahan ajar dalam kaitannya dengan waktu	3	4
10.	Efisiensi Bahan ajar dengan lingkungan Belajar	3	4
Total keseluruhan		31	40

Berdasarkan data diatas, data tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan hasil presentase yaitu :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Validasi Produk} &= \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{31}{40} \times 100 \\
 &= 77,5
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas hasil dari perhitungan menunjukkan tingkat validasi sebesar 77,5% yang artinya media yang dikembangkan valid atau layak.

c. Validasi Ahli Materi

Pada penelitian ini, Validasi materi dilakukan oleh Ibu Tyasmiarni Citrawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu rumpun IPS prodi Pendidikan Guru Sekolah

Dasar yang telah ditunjuk oleh dosen pembimbing peneliti. Dari validator materi tersebut mendapatkan saran perbaikan yang harus direvisi agar media tersebut bisa digunakan dengan baik. Setelah media tersebut diperbaiki selanjutnya validator mengisi angket validasi ahli materi. Berikut tabel hasil validasi materi dengan Ibu Tyasmiarni Citrawati, S.Pd.,M,Pd.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi Bahan ajar dengan capaian pembelajaran	3	4
2.	Kesesuaian materi yang ada pada Bahan ajar dengan tujuan pembelajaran.	3	4
3.	Kesesuaian materi dengan yang ada dibuku kurikulum merdeka	4	4
4.	Kesesuaian materi yang ada pada Bahan ajar dengan karakteristik peserta didik	4	4
5.	Kesesuaian materi yang ada pada Bahan ajar dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	4
6.	Materi yang disajikan dalam Bahan ajar tersampaikan dengan jelas	4	4
7.	Materi yang disampaikan dalam Bahan ajar mudah dipahami oleh peserta didik.	3	4
8.	Materi yang ada pada Bahan ajar dapat tersampaikan dengan baik	4	4
9.	Materi yang disampaikan dalam Bahan ajar menarik perhatian peserta didik.	4	4
10.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan rasa semangat peserta didik	3	4
Total keseluruhan		36	40

Berdasarkan data diatas, data tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan hasil presentase yaitu :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Validasi Produk} &= \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{36}{40} \times 100 \\
 &= 90 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas hasil dari perhitungan menunjukkan tingkat validasi sebesar 90% yang artinya media yang dikembangkan sesuai dengan bahasa yang akan diajarkan. Hasil dari validasi materi yang diperoleh adalah 90% yang dapat dikategorikan sangat layak.

Tabel 4. Rancangan awal produk media handout kerin

No	Tampilan	Hasil rancangan
1.	Halaman cover atau sampul depan	
2.	Halaman kata pengantar	
3.	Halaman tujuan dan capaian pembelajaran	CAPAIAN PEMBELAJARAN 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan kerajaan hindu, budha, dan islam yang ada di indonesia. 2. peserta didik dapat menyebutkan kerajaan bercorak hindu, budha dan islam 3. Peserta didik dapat menyebutkan peninggalan kerajaan yang bercorak hindu,budha, dan islam di indonesia 

4.	Halaman materi	KERAJAAN BERCORAK BUDDHA 1. Kerajaan Mataram Buddha (750 M) Jawa Tengah Raja terkenal: Bhanu, Samaratugga Bukti peninggalan: Candi kalasan 2. Kerajaan Sriwijaya (600 M) - Sumatera Selatan Kerajaan Buddha maritim terbesar. Raja Terkenal: Balaputradewa. Sejarah: Pusat pendidikan agama Buddha internasional dan penguasa Selat Malaka. Bukti Peninggalan: Candi Muara Takus dan Prasasti Kedukan Bukit. 
----	----------------	--

Tabel 4. Rancangan akhir produk media handout kerin

No	Tampilan	Hasil rancangan
1.	Halaman cover atau sampul depan	
2.	Halaman kata pengantar	

3.	Halaman tujuan dan capaian pembelajaran	• Tujuan dan Indikator Capaian Belajar: 1. Peserta didik dapat mengetahui kerajaan di Indonesia. 2. Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan yang bercorak Hindu, Buddha, dan Islam. 3. Peserta didik dapat menyebutkan Peninggalan kerajaan yang bercorak Hindu, Buddha, Islam.
4.	Halaman materi	 Kerajaan-kerajaan di Nusantara Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara dipengaruhi oleh tiga corak budaya, yakni Hindu, dan Islam Kerajaan bercorak Hindu-Budha Dari berbagai peninggalan yang ada, Hindu-Buddha masuk ke Indonesia dibawah oleh para pendeta brahmana dan pedagang India. Setelah itu, bermunculan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Kerajaan-Kerajaan bercorak islam Agama Islam masuk ke Indonesia melalui para pedagang yang berasal dari Arab, persia, dan Gujarat. Waktu itu, kekuatan kerajaan Majapahit dan Srivijaya sudah mulai melemah. Kerajaan -kerajaan yang berada di bawah kekuasaannya mereka mulai melepaskan diri dan raja-raja nya memeluk agama Islam. Setelah itu, bermunculan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini handout yang telah mendapatkan penilaian dari para validator selanjutnya akan diimplementasikan kepada semua peserta didik kelas 4 SDN Pilang 2 yang berjumlah 15 siswa. Pada tahap ini dilakukan uji coba skala besar pada siswa kelas 4 SDN Pilang yang berjumlah 15 siswa. Uji coba tersebut dilaksanakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media handout. Peneliti ini dilaksanakan dengan cara melakukan pembelajaran seperti biasa menggunakan media handout. Sebelum pembelajaran dilakukan, peneliti membagikan lembar pretest yang akan diisi oleh seluruh peserta didik. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi yang ada pada media handout. Setelah selesai menjelaskan,

peneliti membagikan soal posttest. Pengisian soal pretest dan soal posttest digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk mengetahui keefektifan media handout yang akan dikembangkan.

Pada tahap implementasi semua peserta didik merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media handout karena selama ini mereka belajar di kelas jarang menggunakan media pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, seluruh peserta didik mengerjakan soal posttest yang telah dibagikan, peneliti juga membagikan lembar angket respon peserta didik mengenai produk media handout yang dikembangkan. Angket respon peserta didik dibagikan untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis untuk kepraktisan media hanout yang dikembangkan.

a. Hasil kepraktisan media handout

Analisis kepraktisan media dilihat dari hasil data angket respon peserta didik yang akan diubah menjadi presentase. Berikut tabel hasil analisis kepraktisan yang dilakukan di kelas empat SDN Pilang 2 dengan jumlah peserta didik 15 anak adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil angket respon peserta didik

No	Nama Siswa	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Akbar	45	50
2.	Arsya	47	50
3.	Fahri	42	50
4.	Raziq	45	50
5.	Hanan	39	50
6.	Tristan	43	50
7.	Yoni	38	50
8.	Gisel	45	50
9.	Fabian	48	50
10.	Adi	49	50
11.	Jihan	43	50
12.	Ratu	49	50
13.	Deden	47	50
14.	Aliyah	48	50
15.	Putri	47	50

Jumlah	675	750
Presentase	90%	

Untuk mengetahui nilai kepraktisan maka dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{jumlah Skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{675}{750} \times 100$$

$$= 90\%$$

Selain angket kepraktisan media dapat dilihat dari rata-rata hasil tes siswa. Berikut tabel rekapitulasi nilai peserta didik.

Tabel 4. Hasil tes siswa

No	Nama	Nilai
1.	Akbar	85
2.	Arsya	90
3.	Fahri	95
4.	Raziq	90
5.	Hanan	90
6.	Tristan	95
7.	Yoni	95
8.	Gisel	100
9.	Fabian	80
10.	Adi	90
11.	Jihan	85
12.	Ratu	80
13.	Deden	80
14.	Aliyah	95
15.	Putri	100
Total		1.350

$$x = \frac{\sum x_1}{n}$$

Keterangan :

X = rata-rata nilai tes

$\sum x_1$ = jumlah nilai tes dari seluruh peserta tes

n= banyaknya siswa yang mengikuti tes

$$x = \frac{1.350}{15} = 90$$

Berdasarkan data diatas dari media handout rata-rata nilai siswa yaitu 90 dan dikategorikan sangat baik sehingga media handout dapat dikatakan praktis.

b. Hasil keefektifan media handout

Keefektifan media handout yang dikembangkan dapat diketahui dengan uji N-Gain. Adapun hasil uji coba pada kelas 4 SDN Pilang 2 pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji coba kelas 4 SDN Pilang 2 pretest dan posttest

No	Nama	Pre test	Post test	Posttest-pretest	Skor ideal-pretest	N-Gain Score	N-Gain persen
1.	Akbar	40	80	40.00	60.00	0,6	60
2.	Arsya	40	90	50.00	60.00	0,83	83
3.	Fahri	40	90	50.00	60.00	0,83	83
4.	Raziq	50	90	40.00	50.00	0,8	80
5.	Hanan	40	90	50.00	60.00	0,83	83
6.	Tristan	40	90	50.00	60.00	0,83	83
7.	Yoni	40	90	50.00	60.00	0,83	83
8.	Gisel	50	100	50.00	50.00	0,83	83
9.	Fabian	30	80	50.00	70.00	0,71	71
10.	Adi	30	90	60.00	70.00	0,85	85
11.	Jihan	40	80	40.00	60.00	0,6	60
12.	Ratu	50	80	30.00	50.00	0,6	60
13.	Deden	60	80	20.00	40.00	0,5	50
14.	Aliyah	60	90	30.00	40.00	0,75	75
15.	Putri	60	100	40.00	40.00	1	100
Rata-rata						0,759	75,9

Berdasarkan tabel diatas, hasil data kelas 4 SDN Pilang 2 didapatkan presentase 75,9%, sehingga media handout yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang cukup efektif.

5. *Evaluataion* (evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari penelitian pengembangan. Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki produk dari penelitian pengembangan ini.

Akhir dari penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran handout dengan materi kerajaan-kerajaan di Indonesia. Sebelum dilakukan uji coba, media handout telah melewati tahap validasi dengan ahli bahasa, ahli bahan ajar dan ahli materi. Dalam proses validasi tersebut terdapat kritik dan saran untuk dilakukannya revisi atau perbaikan produk agar berkualitas dan layak digunakan.

Pada proses validasi dengan ketiga validator mendapat kritik dan saran agar media handout ini lebih berkualitas sehingga lebih layak digunakan. Perbaikan dari validator ahli bahan ajar yaitu pada bagian cover cukup ditulis “handout”, rapikan tata tulis, samakan jenis font untuk bagian isi, rapikan layoutnya, tambahkan gambar yang sesuai dengan topik pembahasannya. Berikut tampilan handout sebelum dan sesudah revisi. Dari hasil evaluasi diatas, akan dilakukan revisi dan perbaikan agar media dapat digunakan dengan maksimal.

4.2 Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran yang berupa handout. Media handout ini telah melalui proses pengembangan model ADDIE yang sesuai dengan tahapannya. Sesuai dengan tahapannya, Langkah pertama yang dilakukan adalah analisis. Dari hasil analisis tersebut diperoleh hasil bahwa di SDN Pilang 2 pendidik menggunakan metode dan media yang terbatas pada tulisan dan gambar yang ada di dalam buku paket ataupun LKS sehingga kurang menarik minat peserta didik untuk belajar. Hal tersebut yang menjadikan suasana belajar membosankan. Dengan adanya media digital ini peserta didik dapat belajar dengan komponen materi yang disusun secara rinci berdasarkan

kebutuhan peserta didik dan guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yanti & Hamdu, 2021).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Pilang 2 Sidoarjo pada peserta didik kelas 4 diperoleh hasil bahwasannya media handout ini layak digunakan. Terdapat tiga kriteria kelayakan media yang digunakan yakni diperoleh dari nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dapat memperkuat media handout dalam penggunaannya untuk pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Manzil dkk (2023:115) bahwa media digital yang telah selesai dibuat akan divalidasi oleh validator yang kompeten dibidang materi dan media sampai dinyatakan layak dan dapat diimplementasikan pada saat pengambilan data melalui proses pembelajaran.

Adapun data kevalidan diperoleh dari angket validasi ahli materi dan validasi ahli media. Proses validasi ini sangat penting dalam pengembangan ini karena untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang digunakan. Dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 87,5%, validasi ahli bahan ajar memperoleh presentase sebesar 77,5%, dan validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 90%. Dari ketiga hasil tersebut untuk mengetahui tingkat kevalidan produk maka dilihat dari kriteria kevalidan produk yang berada pada kategori valid. Hal ini dibuktikan dengan argumentasi sugiyono (2017) yang menyatakan penelitian dan pengembangan tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan.

Pada proses validasi dengan kedua validator mendapatkan kritik dan saran agar media handout ini lebih berkualitas sehingga lebih layak digunakan. Perbaikan dari selanjutnya data kepraktisan media handout diperoleh dari hasil angket respon peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Yolla (2023) dari penelitiannya menyampaikan bahwa hasil kepraktisan media digital dalam proses pembelajaran diperoleh dari angket respon peserta didik. pada saat penelitian, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media handout serta melakukan penilaian kepada peserta didik yang akan digunakan untuk mengukur presentase kepraktisan. Setelah itu, peneliti membagikan lembar hasil data angket respon peserta didik memperoleh 90%. Hasil presentase tersebut kemudian dikonfrensikan dengan kreteria kepraktisan dan produk handout ini memiliki kriteria sangat praktis digunakan.

Data kepraktisan juga diperoleh dari nilai rata-rata siswa. Dari hasil data siswa tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 90. Selanjutnya nilai rata-rata tersebut akan dikonversikan pada tabel kriteria kepraktisan berdasarkan nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata sebesar 90 tersebut memiliki kriteria sangat baik sehingga media handout dapat dikategorikan sangat praktis. Media yang praktis dapat menunjang proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yolla (2023) yang menyatakan penggunaan media handout dapat meningkatkan profesionalisme pendidik dalam penggunaan media pembelajaran untuk kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya yaitu data keefektifan yang diperoleh dari pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik kelas 4 SDN Pilang 2 Sidoarjo yang berjumlah 15 siswa. Lembar pretest diberikan kepada seluruh peserta didik

sebelum penggunaan media handout. Sedangkan lembar posttest diberikan kepada seluruh peserta didik setelah penggunaan media handout. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik setelah penggunaan media handout. Dari hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Rasiman (2014) aktivitas siswa selama menggunakan media pembelajaran handout mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan pretest dan posttest.

Data keefektifan dihitung dengan uji N-Gain yang diperoleh dari hasil data pretest dan posttest peserta didik sebanyak 15 siswa. Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,9% atau 76%. Nilai rata-rata tersebut dikonversikan dengan kriteria keefektifan dan media handout termasuk dalam katagori cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran handout dikatakan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian aminoto dan Pathoni (2014) menyatakan, kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang menarik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran berjalan efektif.

Berdasarkan beberapa buku, jurnal, serta skripsi yang peneliti baca, tujuan Pendidikan pada intinya adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari yang mampu mengembangkan pemahaman tentang belajar dengan memikirkan hal-hal konkrit yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam penelitian pengembangan ini diperoleh sebuah media pembelajaran handout. Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena langkahnya tersusun sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan telah dinilai oleh para validator yaitu validator ahli materi. Validator ahli Bahasa, dan validator bahan ajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Pilang 2, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kevalidan produk media “Handout Kerin” dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 90%, hasil validasi ahli Bahasa 87,5% dan hasil validasi bahan ajar 77,5%. Berdasarkan hasil validasi para ahli memperoleh presentase rata-rata yaitu 85% dan dapat dikategorikan sangat valid.
2. Kepraktisan produk media “Handout Kerin” dapat dilihat dari hasil data angket respon peserta didik, serta dapat dilihat dari nilai rata-rata tes siswa. Dari hasil angket respon peserta didik mendapatkan presentase 90%. Berdasarkan hasil angket, selanjutnya kepraktisan dapat dilihat dari rata-rata peserta didik yang memperoleh nilai sebesar 90 dapat dikategorikan sangat baik sehingga praktis digunakan.
3. Presentase keefektifan media “Handout Kerin” dilihat dari uji n-gain pretest dan posttest peserta didik. Dari hasil tersebut didapatkan presentase 75,9% sehingga media handout yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang cukup efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media handout yang telah dilakukan pada pembelajaran IPS materi Kerajaan di Indonesia, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran handout materi kerajaan di Indonesia ini dapat dikembangkan dalam bentuk materi yang lain pada mata pelajaran IPS maupun pada mata pelajaran yang lain.
2. Bagi yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media pembelajaran dengan lebih menarik lagi dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah untuk dipahami.
3. Pada media handout ini terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki selanjutnya agar media ini menjadi lebih inovatif dan lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Aminol Rosid, (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Agustina, dkk. (2023). Pemanfaatan Handout Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran IPA Kelas V Di SDN 2 Sebamban. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 1 (1). Hal 1-6.
- Akbar, Sa'dun. 2017 *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Alfiyanti, Yuliana. (2025). Analisis Penerapan Pembelajaran Deep Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Skala Di Kelas VI MI Al-Falah. *Jeni Jurnal : Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 3 (2). Hlm: 103-117
- Anis, dkk. (2021). Pengembangan Handout Matematika Berisikan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Vol 10 (1). Hlm:48-62
- Arifin, Zaianal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dafit, Febrian Dan Dea Mustika. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Siswa Sekolah Dasar, *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. Vol 3 (6). Hlm: 4889-4903.
- Djamaluddin, A., Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center.
- Fitri, Amalia. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Badan Penelitian Dan Pengembangan, Dan Perbukuan Dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Magdalen, dkk (2023). BAHAN AJAR .Sindoro *CENDIKIA PENDIDIKAN*. Vol. 2 (5). Hlm: 10-20
- Magdalena, dkk (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol 2 (2). Hlm: 311-326
- Nugraheny, Aulia Riska. (2020). "Peran Teknologi, Guru, dan Orangtua dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi"
- Roesmawati, Dkk. (2022). Pengembangan Handout Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Reog Pada Pembelajaran IPS Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU* . Vol 6 (5) Hlm: 8909-8922
- Rozie, F & Andika, A. 2019. *Bahan Ajar Mata Kuliah Komputer Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integritas Pedate Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

- Saefullah, I. (2016). *Membuat digital buku mandiri*. Indramayu: Kinoe Books
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, Jakarta : Prenadamedia Group
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*. Konferensi Nasional Pendidikan I.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susilowati, Evi. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Science Education*. Vol 1 (1). Hlm: 116-132.
- Sutrisno, Joko. (2008). *Peran Multimedia Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga
- Tegeh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara

