

## PENGEMBANGAN BUKU AJAR *KIDSGEOPEDIA WIPE AND CLEAN* MATERI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS INDONESIA SERTA PENGARUHNYA KELAS V SDN GLONGGONG MADIUN

**Hana Tiyasaputri**

PGSD FIP UNESA ([hana.19066@mhs.unesa.ac.id](mailto:hana.19066@mhs.unesa.ac.id))

**Drs. Suprayitno, M.Si**

PGSD FIP UNESA ([suprayitno@unesa.ac.id](mailto:suprayitno@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui prosedur, kelayakan, serta respon pendidik dan peserta didik dari buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket kebutuhan, dan angket respon pendidik dan peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Glonggong, Kabupaten Madiun, dengan peserta didik kelas V sebagai subjek penelitiannya. Penelitian ini mendapatkan hasil validasi media sebesar 85,9%, validasi materi sebesar 91%, dan setelah uji coba pemakaian, penelitian ini mendapatkan respon pendidik sebesar 100%, dan respon peserta didik sebesar 98,3%.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Kidsgeopedia Wipe and Clean*, Karakteristik Geografis Indonesia, Literasi, Vandalisme

### Abstract

This development research aims to determine the procedures, feasibility, and responses of educators and students from the *kidsgeopedia wipe and clean* textbook on the geographical characteristics of Indonesia and its effects. This study uses the ADDIE model which has five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study uses qualitative and quantitative research methods with data collection techniques, namely observation, interviews, needs questionnaires, and response questionnaires for educators and students. This research was conducted at SDN Glonggong, Madiun Regency, with fifth grade students as research subjects. This study obtained media validation results of 85.9%, material validation of 91%, and after trial use, this study obtained an educator response of 100%, and student responses of 98.3%.

**Keywords:** Development, *Kidsgeopedia Wipe and Clean*, Geographical Characteristics of Indonesia, Literacy, Vandalism

### PENDAHULUAN

Pelajaran IPS diberikan pada tingkat SD dan SMP bagian dari kurikulum pendidikan. Dalam jenjang SMA, IPS merupakan jurusan yang disediakan sebagai perencanaan peserta didik SMA melanjutkan perencanaan ke Perguruan Tinggi. Sejalan dengan pendapat Sumantri (dalam Ari dkk., 2022:3-5) bahwa pendidikan IPS masuk kedalam dua jenis jenjang yaitu jenjang persekolahan serta jenjang perguruan tinggi. Pendidikan IPS jenjang persekolahan adalah integrasi dari berbagai disiplin ilmu sederhana dari tingkat perguruan tinggi yang mengkaji tentang masyarakat kehidupan sosial. Sedangkan pada tingkat perguruan tinggi, pendidikan IPS memfokuskan

pada ilmu social dan humaniora yang disusun untuk tujuan pendidikan secara kompleks.

Pada tingkat pendidikan dasar, pendidikan IPS sebagai mata pelajaran terfokus pada fenomena social yang dibatasi pada geografis, sejarah dan ekonomi, khususnya fenomena sosial yang terdapat pada keseharian di lingkungan sekitar. Fenomena sosial di kehidupan sehari-hari dalam satuan pendidikan ditungkan ke dalam bahan ajar buku tematik dan diintegrasikan melalui soal latihan pada LKPD. Bahan ajar dan LKPD merupakan sumber belajar yang memuat bahan ajar. Bahan ajar berkedudukan penting bagi aktivitas pembelajaran dan menjadi faktor utama ketercapaian tujuan pembelajaran (Dewi, 2019).

Pada jenjang persekolahan Sekolah Dasar, dalam melakukan aktivitas belajar, pendidik mayoritas menggunakan buku tematik sebagai alat untuk melakukan pembelajaran. Namun di dalam buku tematik hanya menyediakan materi yang sangat terbatas. Hal ini peneliti simpulkan ketika melakukan wawancara serta membagi angket kepada pendidik. Hasilnya buku tematik belum memenuhi kebutuhan peserta didik dan hanya memuat informasi materi secara terbatas. Kesulitan juga dialami pada materi karakteristik geografis Indonesia yaitu kenampakan alam daratan dan perairan serta pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari. Pada buku tematik materi ini hanya dituang dalam informasi terbatas dan tidak dijelaskan secara konkret. Materi karakteristik geografis Indonesia yaitu kenampakan alam daratan dan perairan serta pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari tidak dapat dipahami hanya dengan metode ceramah yang bersifat abstrak pada penyampaianya, namun membutuhkan penyajian materi yang dituangkan secara konkret misalnya penggunaan gambar, ilustrasi, skema dan lainnya.

Maka melalui wawancara yang didapat, peneliti ingin membuat produk untuk membantu pendidik dalam memberikan materi secara lengkap, jelas, dan sistematis yang dituangkan secara konkret yang memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran IPS. Menurut Setyawan (dalam Atmojo dkk., 2022) buku ajar merupakan buku yang memuat satu topic dan evaluasi yang penyusunannya diselarasakan dengan kebutuhan peserta didik.

Masih pada jenjang persekolahan Sekolah Dasar, peneliti melakukan observasi sekolah tepatnya di SDN Glonggong Madiun dan menemukan bahwa peserta didik SDN Glonggong Madiun memiliki pembiasaan literasi di pagi hari. Peneliti pun melakukan penyebaran angket untuk kelas V bertujuan mengetahui hasil dari kegiatan literasi di sekolah. Hasilnya pada 8 April 2023, sebanyak 15 peserta didik kelas V menyatakan rutin mengikuti kegiatan literasi di perpustakaan setiap minggu. Dan 13 dari 15 peserta didik menunjukkan memilih buku non fiksi ensiklopedia anak sebagai bahan bacaan mereka saat berada di perpustakaan.

Melalui hasil analisis angket, peneliti ingin membuat produk sebuah buku ajar berbentuk ensiklopedia. Menurut Vanesa (Dalam Devi, 2020) ensiklopedia mampu menjadi salah satu sumber belajar alternatif bagi pendidik karena memuat penjelasan suatu bidang dengan valid. Buku ensiklopedia juga menyediakan komponen penyajian secara konkret dan menarik dibanding buku biasa (Vanesa dalam Devi, 2020).

Pada observasi buku di perpustakaan, peneliti menemukan banyak buku sobek dan tercoret sehingga buku-buku tersebut tidak layak digunakan. Tidak hanya

pada buku perpustakaan, peneliti menemukan banyak coretan spidol, bolpoin, dan tip-x pada meja dan kursi bahkan buku tematik di kelas V SDN Glonggong dimna semua barang-barang tersebut adalah fasilitas yang disediakan sekolah untuk memenuhi kebutuhan belajar. Tindakan merusak dan mencoret fasilitas sekolah merupakan salah satu bentuk tindakan vandalisme.

Tindakan vandalisme merupakan tindakan merusak karya seni yang mempunyai nilai (keindahan dan sebagainya) (Lickona 2022). Perilaku vandalisme merupakan perilaku yang kerap dialami seseorang yang memasuki masa remaja. Pada usia remaja terjadi perubahan emosi yang membeludak, rasa penasaran dan tingkat imajinasi tinggi, serta kemampuan bereksplor yang tidak terkendali. Melalui tindakan vandalisme, banyak remaja yang terperosok dalam tindakan tidak tepuji, merugikan diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Maka dari itu perlu adanya solusi atau cara bermanfaat untuk mengurangi bahkan menghilangkan kebiasaan vandalisme dimana perlu sebuah wadah untuk menyalurkan tindakan vandalisme dengan cara dan kondisi yang tepat.

Peneliti mencoba untuk memanfaatkan tindakan vandalisme peserta didik kelas V SDN Glonggong dengan aktivitas belajar melalui kegiatan menulis, menggambar, dan mencoret pada buku yang bisa ditulis dan dihapus (*wipe and clean*). Fitur ini dinamakan fitur *wipe and clean* pada buku ajar. Dimana fitur ini dapat digunakan peserta didik untuk menyalurkan tindakan vandalisme dengan aman, tepat, dan bermanfaat. Pada fitur ini peserta didik dapat mencoret buku tanpa takut buku akan rusak.

Dari beberapa masalah yang terjadi peneliti mencoba menggabungkan solusi untuk mengatasi ketiga permasalahan diatas dengan mengembangkan produk yang bermanfaat yaitu: 1) bagi pendidik dengan memberikan suplemen pendamping buku tematik yang memuat materi jelas, sistematis, dan konkret, 2) bagi peserta didik dengan memberikan materi konkret agar peserta didik mudah memahami materi serta memberikan wadah bagi tindakan vandalisme agar dapat menyalurkan imajinasi mereka dengan tepat dan cermat. Produk ini dinamakan “ Pengembangan Buku Ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* Materi Karakteristik Geografis Indonesia Serta Pengaruhnya” bagi siswa kelas V SDN Glonggong Madiun.

Penelitian ini merumuskan beberapa masalah diantaranya; 1) Bagaimana prosedur pengembangan buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya” bagi siswa kelas V SDN Glonggong Madiun?, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya” bagi siswa kelas V SDN Glonggong Madiun? 3) Bagaimana respon pendidik dan peserta didik

terhadap pengembangan buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya” bagi siswa kelas V SDN Glonggong Madiun?.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi tujuan diantaranya; 1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya” bagi siswa kelas V SDN Glonggong Madiun, 2) Untuk menguji kelayakan pengembangan buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya” bagi siswa kelas V SDN Glonggong Madiun, 3) Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya” bagi siswa kelas V SDN Glonggong Madiun.

Produk buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* memiliki rancangan desain antara lain: 1) memiliki susunan yang terdiri dari sampul (depan dan belakang), kata pengantar, petunjuk penggunaan, KD, indikator, tujuan pembelajaran, daftar isi, materi dan evaluasi, daftar pustaka, glosarium, indeks, dan biodata penulis, 2) produk ini memiliki fitur *wipe and clean* sehingga buku dapat ditulis, digambar, dan dihapus serta dilengkapi spidol sebagai alatnya, 3) produk ini dicetak dengan ukuran A4, kertas *art paper* dan dilaminasi *glossy*, 4) produk ini dijilid spiral bertujuan agar lembaran produk terbuka sempurna tanpa meninggalkan bekas tekukan.

Penelitian ini memiliki manfaat bagi pendidik, peserta didik, dan satuan pendidikan. Bagi pendidik, produk ini diharapkan mampu menjadi pegangan pelengkap buku utama dan membantu pendidik untuk menyajikan informasi secara praktis. Bagi peserta didik, produk ini diharapkan memberikan informasi sejarah luas, sistematis dengan penyajian materi secara konkret, serta menjadi wadah untuk menyalurkan kegiatan menulis, menggambar, dan mengcoret untuk mengurangi tindakan vandalisme.

Penelitian ini memiliki batasan masalah diantaranya: 1) penelitian pengembangan khusus digunakan pada peserta didik kelas V SDN Glonggong dengan peserta didik berjumlah 15 orang, 2) buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya digunakan pada mata pelajaran IPS Tema 9 Subtema 1 K13 dengan Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1.

## METODE

Penelitian pengembangan buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* berjenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sukmadinata (dalam Zakariah dkk., 2020) R&D dinyatakan sebagai prosedur

untuk membuat suatu produk baru atau dapat menyempurnakan suatu produk yang sudah ada. Hal ini sependapat dengan pernyataan Sugiono (dalam Zakariah dkk., 2020) bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu kaidah yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keberhasilan produk tersebut.

Penelitian pengembangan buku ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menurut pendapat Wulndari (2020) menggunakan konsep untuk mengembangkan produk yang mengutamakan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diperoleh. Model penelitian ADDIE menurut Wulndari (2020) berfungsi sebagai panduan dalam mengembangkan produk spesifiknya dalam pembelajaran yang efektif, efisien, dan mendukung kinerja dalam perangkat pembelajaran.

Pengimplementasian produk dengan model ADDIE memiliki lima tahapan didalamnya antara lain: 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perencanaan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), 5) *Evaluation* (evaluasi). Model penelitian ADDIE dinilai tepat bagi peneliti karena: 1) memiliki tahapan yang praktis dan memiliki evaluasi di setiap tahapannya, 2) langkah-langkah model ADDIE mudah dipahami dan diimplementasikan kepada peserta didik.



**Bagan 1 Tahapan ADDIE**

Subjek penelitian produk pengembangan *kidsgeopedia wipe and clean* terdiri dari peserta didik, pendidik, serta validator. Peserta didik kelas V SDN Glonggong, Kabupaten Madiun menjadi subjek penelitian dengan jumlah pesertadidik 15 orang. Selanjutnya pendidik memiliki peran dan kedudukan sebagai sumber data bagi penelitian pengembangan ini. Wali kelas V SDN Glonggong Madiun menjadi subjek penelitian untuk memperoleh data tentang kebutuhan serta respon terhadap produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya desain produk *kidsgeopedia wipe and clean* akan melibatkan validator ahli media serta ahli materi yang bertujuan untuk mengukur kelayakan sebuah produk dan memberi masukan serta perbaikan untuk produk pengembangan yang akan diuji cobakan.

Pada penelitian ini kelayakan produk serta respon pengguna dapat diketahui melalui instrumen pengumpulan data. Pada penelitian pengembangan ini

menggunakan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan hasil wawancara, observasi serta saran para ahli dan data kuantitatif didapatkan dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon pendidik dan angket respon peserta didik.

Pada penelitian produk pengembangan *kidsgeopedia wipe and clean* lembar validasi digunakan untuk menjawab rumusan masalah berupa kelayakan sebuah produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi diserahkan dan dinilai oleh validator ahli media dan ahli materi. Pada lembar validasi, peneliti memakai skala *likert* dengan kategori skor 1= kurang layak, 2= cukup layak, 3= layak, 4= sangat layak. Hasil validasi yang telah dinilai kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{K}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2017)

Setelah dilakukan penilaian, maka nilai akan dikonversikan pada kategori penilaian kelayakan produk sebagai berikut :

**Tabel 2. Kategori Kelayakan Media dan Materi**

Penilaian	Kategori
0%-25%	Kurang Layak
26%-50%	Cukup Layak
51%-75%	Layak
76%-100%	Sangat Layak

(Wiyoko, 2017)

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik menggunakan lembar angket. Lembar angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada lembar angket, peneliti menggunakan skala *likert* pada lembar angket respon pendidik dengan kategori skor 1= kurang,, 2= cukup, 3= baik, 4= sangat baik. Sedangkan pada lembar angket respon peserta didik peneliti menggunakan skala *guttman* dengan kategori skor 1=Ya dan 0=Tidak. Hasil penilaian respon yang telah diberikan kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NP = \frac{K}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2017)

Setelah dilakukan penilaian, maka nilai akan dikonversikan pada kategori penilaian respon sebagai berikut :

**Tabel 3. Kategori Respon Pendidik dan Peserta Didik**

Penilaian	Kategori
0%-25%	Baik
26%-50%	Cukup Baik
51%-75%	Baik

76%-100%	Sangat Baik
----------	-------------

(Wiyoko, 2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan seperti *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi pada setiap tahapan).

Tahap awal penelitian adalah tahap *Analysis* (Analisis). Tahap analisis bertujuan untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan buku. Pada pengembangan buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* ada beberapa hasil analisis peneliti yaitu: 1) hasil analisis kebutuhan pendidik, 2) hasil analisis pembiasaan literasi peserta didik, 3) hasil analisis tindakan vandalisme.

Hasil analisis yang didapatkan adalah menurut angket kebutuhan pendidik, saat aktivitas belajar, peserta didik menyukai pembelajaran IPS, namun peserta didik kesulitan memahami materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya karena pendidik menyampaikan materi dengan metode ceramah. Pendidik menuturkan bahwa buku tematik yang digunakan hanya memuat informasi terbatas dan tidak menggunakan penyajian materi secara konkret. Hasil angket menyebutkan bahwa peserta didik menyukai bahan ajar yang menuangkan materi secara menarik dan pendidik setuju apabila peneliti melakukan pengembangan pada buku ajar *kidsgeopedia* yang menyediakan materi IPS dengan jelas, konkret, dan menarik serta menjadi suplemen pendamping buku utama.

Hasil analisis yang didapatkan dari angket kebutuhan peserta didik adalah peserta didik gemar melakukan kegiatan literasi dan menyukai bacaan nonfiksi seperti ensiklopedia karena memuat gambar dan ilustrasi yang menarik. Di lain sisi, peserta didik juga suka dengan tindakan mencoret-coret (vandalisme) dan peserta didik sadar bahwa tindakan tersebut tidak terpuji. Berdasarkan angket, peserta didik mengaku bahwa tindakan tersebut dilakukan untuk menghilangkan rasa bosan ketika pembelajaran dilakukan. Dengan kegiatan vandalisme, peserta didik mampu menuangkan kreativitas, imajinasi dengan kegiatan menulis dan menggambar. Peserta didik setuju apabila ada cara bermanfaat untuk mengurangi tindakan vandalisme. Maka dari hasil analisis yang diperoleh, peneliti melakukan pengembangan buku ajar *kidsgeopedia* dengan fitur *wipe and clean*.

Tahapan selanjutnya adalah tahap *Design* (Perencanaan). Pada tahap perencanaan, penyusunan kerangka buku ajar memperoleh hasil berupa tiga kerangka utama buku yaitu awal, isi, dan akhir. Pada

bagian awal buku ajar berisi sampul depan, kata pengantar, KD, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan daftar isi. Pada bagian isi buku ajar berisi materi dan evaluasi. Pada bagian akhir buku ajar berisi daftar pustaka, glosarium, indeks, biodata penulis, dan sampul belakang. Pada tahap perencanaan dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan desain buku ajar. Penyusunan desain buku ajar dikembangkan berdasarkan referensi sumber pendukung dan pencocokan isi materi buku ajar disesuaikan dengan kompetensi dasar 4.1 dan 3.1. Buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* menggunakan jenis kertas *artpaper* ukuran A4 dengan jumlah 42 halaman. Adapun tampilan buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* adalah sebagai berikut:



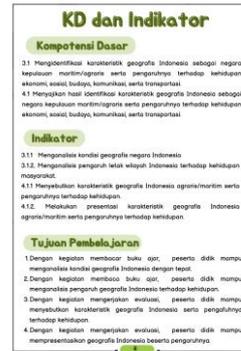
Gambar 1 Sampul Depan

Sampul depan buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* memuat logo UNESA, judul buku, judul materi, serta keterangan kelas V.



Gambar 2 Kata Pengantar

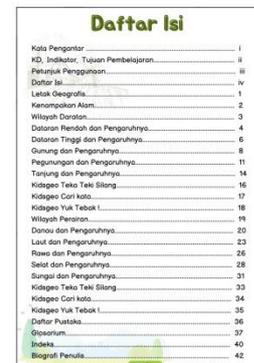
Kata pengantar buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* memuat deskripsi singkat materi, harapan penulis, ucapan terima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan bahan ajar.



Gambar 3 KD, Indikator, Tujuan  
KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran berisi kompetensi yang hendak dicapai.



Gambar 4 Petunjuk Penggunaan  
Petunjuk penggunaan memuat keterangan dari masing-masing bagian buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* bertujuan agar pembaca dapat dengan mudah memahami setiap penjelasan pada bagian didalam buku ajar.



Gambar 5 Daftar Isi

Daftar isi berisi daftar halaman pada buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean*.



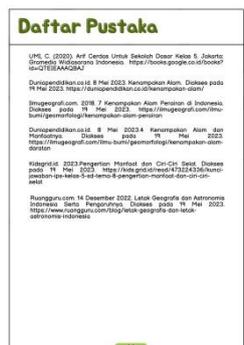
Gambar 6 Materi

Tampilan isi materi memuat materi karakteristik geografis berupa kenampakan daratan dan perairan serta pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari. Pada tampilan materi memuat info menarik dan dilengkapi barcode untuk info lengkapnya.



Gambar 7 Evaluasi

Tampilan evaluasi memuat latihan soal isian yang didesain menyerupai permainan teka teki silang dan cari kata, dan disediakan pula kolom untuk menggambar.



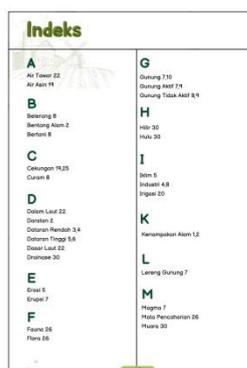
Gambar 8 Daftar Pustaka

Daftar pustaka memuat daftar referensi –referensi penyusunan isi materi.



Gambar 9 Glosarium

Glosarium memuat kata-kata sukar dan asing dan dilengkapi penjelasan yang disusun secara alfabetis.



Gambar 10 Indeks

Indeks bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mencari kata-kata penting dalam buku ajar.



Gambar 10 Biografi Penulis

Biografi penulis memuat identitas atau data diri penulis.



**Gambar 11 Sampul Penutup**

Sampul belakang memuat judul buku, judul materi, dan penjelasan singkat mengenai isi materi.

Setelah melakukan perencanaan produk, tahap selanjutnya adalah tahap *Development* (Pengembangan) dimana produk yang sudah dibuat menjadi buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* akan divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Setelah produk divalidasi, akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator untuk dapat diuji coba pemakaian di kelas V SDN Glonggong Madiun.

Hasil validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi media oleh validator ahli media dilakukan oleh dosen PGSD FIP UNESA, Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.PD., M.Pd. Rekapitulasi validasi media seperti tabel 4

**Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk**

No	Indikator	Skor
1	Kualitas Sampul	8
2	Kualitas Isi	38
3	Kualitas Teknis	9
Jumlah Skor		55
Skor maksimal		64
Persentase		85,9%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi media dapat penilaian dapat diperhitungkan sebagai berikut :

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

$$NP = \frac{55}{64} \times 100\%$$

$$NP = 85,9\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* memperoleh skor 85,9% dengan kategori sangat layak menurut (Wiyoko, 2017) dengan mendapatkan saran perbaikan berupa: 1) mengganti kata peneliti menjadi penulis pada kata pengantar, 2) mengganti ukuran font yang lebih besar, 3) pemberian link/barcode untuk melihat kenampakan alam dalam bentuk audio visual.

Setelah melakukan validasi media. Selanjutnya dilakukan validasi materi. Validasi materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi materi produk yang telah dikembangkan. Kelayakan isi materi dinilai oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD FIP UNESA. Rekapitulasi validasi materi adalah sebagai berikut:

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Isi	13
2	Penyajian Materi	23
3	Evaluasi	8
4	Bahasa	7
Jumlah Skor		51
Skor Maksimal		56
Persentase		91%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi materi, penilaian dapat diperhitungkan sebagai berikut :

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

$$NP = \frac{51}{56} \times 100\%$$

$$NP = 91\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* memperoleh skor 91% dengan kategori sangat layak dan mendapat saran perbaikan yaitu menambahkan tujuan pembelajaran di dalam halaman buku ajar.

Setelah produk pengembangan buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* dianggap layak oleh ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah *Implementation* (Implementasi) dimana produk pengembangan ini siap untuk diuji pemakaian pada 27 Mei 2023 oleh peserta didik dan pendidik kelas V SDN Glonggong Madiun dengan jumlah 15 peserta didik. Pada tahap ini, pelaksanaan dilakukan 1x pertemuan di kelas selama 2 jam pelajaran (2x45 menit). Pada tahap ini peneliti menerapkan semua kegiatan sesuai dengan materi buku ajar. Pada buku ajar disediakan berbagai informasi seputar materi, fakta menarik dilengkapi *barcode* serta ketersediaan 3 variasi soal evaluasi yang dirancang seperti permainan. Kelengkapan dan desain buku ajar dirancang sedemikian rupa bertujuan untuk menarik rasa keingintahuan peserta didik dan proses pembelajaran IPS menjadi lebih praktis dan konkret. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa kegiatan seperti mengumpulkan informasi oleh peserta didik, melakukan diskusi secara kelompok, dan melakukan kegiatan individu berupa pengerjaan evaluasi. bertujuan untuk menakar ketercapaian belajar peserta didik berkaitan dengan kompetensi materi karakteristik

geografis Indonesia. Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran peserta didik memperoleh hasil rata-rata 99,2. Rekapitulasi hasil evaluasi menunjukkan bahwa perolehan nilai masing-masing peserta didik dari pengerjaan evaluasi memperoleh nilai diatas KKM.

Setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran, peserta didik dan pendidik mengisi lembar angket yang bertujuan untuk memberikan respon produk yang digunakan. Hasil rekapitulasi lembar angket respon pendidik pada uji pemakaian produk dibagikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

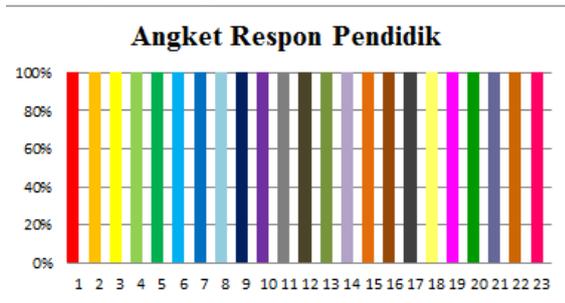


Diagram 1 Hasil Respon Pendidik

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil respon pendidik, penilaian dapat diperhitungkan sebagai berikut :

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

$$NP = \frac{92}{92} \times 100\%$$

$$NP = 100\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* memperoleh skor 100% saat pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan kategori sangat baik. Pendidik memberikan saran dan komentar yaitu pembuatan buku ini dapat mempermudah membantu anak dalam belajar karena merupakan pendamping atau ringkasan dari buku paket dan ini sangat bermanfaat.

Lain sisi, peserta didik juga mengisi lembar angket respon setelah dilakukan pembelajaran. Hasil rekapitulasi lembar angket respon peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran dibagikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

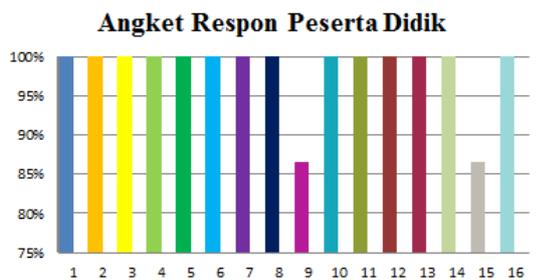


Diagram 2 Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil respon peserta didik, penilaian dapat diperhitungkan sebagai berikut :

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

$$NP = \frac{236}{240} \times 100\%$$

$$NP = 98,3\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* memperoleh skor 98,3% saat pelaksanaan pembelajaran oleh peserta didik dengan kategori sangat baik.

**Pembahasan**

Pada analisis pengembangan buku ajar, peneliti menggunakan model ADDIE. Menurut Wulandari (2020) model ADDIE memiliki 5 tahapan penelitian yaitu; 1) *analysis* (analisis); 2) *design* (desain/perencanaan); 3) *development* (pengembangan); 4) *implementation* (implementasi); 5) *evaluation* (evaluasi pada setiap tahapan). Pengembangan buku ajar diperoleh dari tahap *Analysis* (Analisis) yang terdiri dari analisis kebutuhan pendidik, analisis pembiasaan literasi, dan analisis tindakan vandalisme oleh peserta didik kelas V SDN Glonggong Madiun yang dibuktikan dari pengisian lembar angket oleh pendidik dan peserta didik.

Hasil analisis angket kemudian digunakan sebagai acuan tahap *Design* (Perencanaan) produk dan materi produk yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Pada tahap perencanaan menghasilkan 3 susunan produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* meliputi bagian depan yaitu sampul depan, kata pengantar, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan, daftar isi. Bagian isi produk meliputi isi materi dan evaluasi, serta bagian akhir meliputi daftar pustaka, glosarium, indeks, biodata penulis, dan sampul belakang. Hal ini sesuai dengan pendapat Zulfahmi dkk (2021) bahwa penyusunan buku ajar yang baik harus memenuhi ciri-ciri seperti memiliki susunan sistematis, menjelaskan kompetensi, bersifat motivasi, memberikan ringkasan materi dan evaluasi, dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Keunggulan buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* adalah fitur *wipe and clean*. Sebuah terobosan buku yang memiliki desain seperti papan tulis dapat ditulis dan dihapus. Produk ini memanfaatkan fitur *wipe and clean* agar peserta didik dapat menulis dan menggambar sesuai intruksi pendidik. Produk ini menyediakan spidol sebagai alat penunjang fitur *wipe and clean*. Buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* ini dapat ditulis menggunakan spidol dan dihapus dengan mudah tanpa meninggalkan bekas tinta.

Setelah produk selesai dikembangkan, dilanjutkan dengan tahapan validasi. Menurut Devi (2020), kelayakan produk dapat diperoleh melalui beberapa aspek salah satunya adalah penilaian para ahli.

Pada tahap *Development* (Pengembangan), validasi produk akan dinilai oleh validator yang merupakan tim ahli yaitu ahli media, dan ahli materi dan masing-masing validator memberikan saran perbaikan untuk merevisi produk.

Tahap selanjutnya adalah tahap *Implementation* (Implementasi) uji pemakaian produk di kelas V. Subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas V yang berjumlah sebanyak 15 orang dan pelaksanaan uji pemakaian produk nantinya mendapat hasil berupa hasil respon pendidik dan peserta didik setelah melakukan kegiatan uji pemakaian produk.

Berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE, produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* diharapkan menjadi produk yang penerapannya berfokus pada peserta didik, bersifat inovatif, orisinal dan terbaru (Wulandari, 2020).

Pada analisis kelayakan buku ajar menurut Devi (2020), kelayakan produk dapat diperoleh melalui beberapa aspek yaitu penilaian para ahli, respon pendidik, serta respon dari peserta didik. Kelayakan produk Buku Ajar *Kidsgeopedia Wipe and Clean* didapat dari hasil penilaian para ahli melalui penilaian produk, dan angket respon pendidik dan peserta didik melalui uji pemakaian produk.

Menurut Purwanto (2017) kelayakan produk dapat dinilai oleh validator ahli media dan ahli materi. Angket kelayakan untuk ahli media dan materi memakai skala *likert* 1-4 dan dianalisis melalui uji deskriptif persentase. Kisaran skor penilaian yang digunakan validator adalah skor 0%-25% masuk dalam kategori kurang layak, skor 26%-50% masuk dalam kategori cukup layak, skor 51%-75% masuk dalam kategori layak, dan skor 76%-100% masuk dalam kategori sangat layak.

Menurut Sari (2020) tahapan validasi media dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan. Validasi media buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* dilakukan oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd, selaku dosen jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Hasil penilaian validasi media menunjukkan produk memperoleh skor 55 dengan persentase sebesar 85,90% masuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian validasi media mendapat kategori sangat layak dengan revisi. Saran perbaikan dari validator ahli media berupa perbaikan ukuran font (huruf) dari ukuran 10,5 menjadi ukuran 15 pada seluruh tampilan buku ajar. Perubahan tersebut disarankan oleh ahli media karena font kecil akan berdampak pada peserta didik kesulitan membaca tulisan pada buku ajar. Perubahan ukuran font (huruf) menjadi lebih besar pada buku ajar bertujuan agar peserta didik menjadi nyaman saat membaca dan

bentuk font (huruf) yang besar sangat cocok digunakan untuk peserta didik jenjang persekolahan.

Perbaikan selanjutnya yang disarankan validator ahli media adalah penambahan *barcode* audio visual pada tampilan info menarik buku ajar. Penambahan *barcode* audio visual bertujuan agar peserta didik mendapatkan rujukan literasi dan wawasan lebih luas seputar materi kenampakan alam daratan dan perairan pada buku ajar.

Tahapan selanjutnya adalah validasi materi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi produk yang telah dikembangkan. Validasi materi buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* dilakukan oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd, selaku dosen jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Hasil penilaian validasi materi menunjukkan produk memperoleh skor 51 dengan persentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian validasi materi ini mendapat kategori sangat layak dengan revisi. Saran perbaikan dari validator ahli materi berupa penambahan tujuan pembelajaran yang awalnya tidak ada menjadi ada pada tampilan buku ajar. Penambahan tampilan tujuan pembelajaran pada buku ajar bertujuan agar peserta didik mengetahui serangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean*.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* pada materi karakteristik geografis Indonesia dinyatakan sangat layak karena memenuhi kriteria kualitas sampul, isi, dan teknis yang menarik dan konkret bagi peserta didik dan pendidik. Hal ini sesuai dengan pendapat Kosasih (2021) bahwa bahan ajar yang layak adalah bahan ajar yang sesuai dengan manfaat dan tujuan bahan ajar yaitu mampu menyajikan topik pembelajaran menarik dan konkret bagi peserta didik dan memudahkan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Resti Aulia Rizky dan Maryam Isnaini (2017) pada produk ensiklopedia dengan materi sumber daya alam Indonesia yang memiliki tingkat keberhasilan dengan kategori sangat baik. Penelitian ini memiliki kevalidan media oleh ahli materi sebesar 86.66%, penilaian ahli media sebesar 93.33% sehingga penelitian ini memiliki kategori sangat valid. Kepraktisan penggunaan produk memperoleh hasil sebesar 94% dalam kategori sangat baik. Penelitian relevan diatas memiliki beberapa komponen produk yang berbeda dengan produk yang akan peneliti kembangkan. Pada penelitian ini memiliki kevalidan media sebesar 85,9% dengan kategori layak, dan penelitian kevalidan materi sebesar 91% Pada komponen produk penelitian terdahulu melakukan laminasi hanya pada sampul depan

dan belakang selebihnya pada bagian dalam adalah kertas HVS atau kertas *art paper* dengan tujuan agar tampilan produk lebih rapi dan menarik. Pada pengembangan sekarang, peneliti menggunakan kertas *art paper* dan melakukan laminasi *glossy* ke keseluruhan buku ajar ensiklopedia baik sampul depan, isi, dan sampul belakang dengan tujuan selain tampilan produk lebih rapi, menarik, permukaan kertas tidak mudah rusak, robek, tahan lama, *waterproof* serta pada buku ajar ini mampu menghidupkan fitur *wipe and clean*.

Pada analisis uji pemakaian produk dibantu oleh pendidik dilaksanakan oleh 15 peserta didik kelas V SDN Glonggong Madiun dengan rincian 7 peserta didik perempuan dan 8 peserta didik laki-laki. Uji pemakaian dilaksanakan melalui beberapa kegiatan yaitu peserta didik mengumpulkan informasi dari buku ajar yang kemudian dilakukan evaluasi secara kelompok dan evaluasi secara mandiri/individu. Menurut Kosasih (2021:2) pemberian evaluasi berfungsi untuk menakar ketercapaian belajar peserta didik berkaitan dengan materi kenampakan alam perairan daratan dan perairan.

Pada kegiatan evaluasi secara kelompok, peserta didik secara berkelompok melaksanakan kegiatan membaca bersama dan melakukan pengerjaan evaluasi pada bab kenampakan alam daratan yang berisi 3 variasi soal evaluasi. Pada lampiran 17, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dilakukan secara bersemangat oleh peserta didik. Peserta didik dapat melakukan kegiatan membaca, menulis, mencoret, menggambar dengan buku ajar yang telah disediakan oleh peneliti. Hal ini dapat dibuktikan melalui angket respon yang diisi peserta didik pada lampiran 15.

Setelah dilakukan kegiatan evaluasi secara berkelompok, peneliti melakukan kegiatan evaluasi secara individu kepada peserta didik kelas V SDN Glonggong Madiun. Peserta didik secara berurutan maju satu persatu untuk mengerjakan soal evaluasi mandiri pada bab kenampakan alam perairan. Setelah pengerjaan evaluasi secara mandiri, diperoleh bahwa hasil evaluasi peserta didik terhadap produk pengembangan buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* memperoleh hasil rata-rata 99,2. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai masing-masing peserta didik memperoleh nilai diatas KKM.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* materi karakteristik geografis Indonesia dinyatakan sesuai dengan pendapat Atmojo dkk (2002) yang menyatakan bahwa buku ajar merupakan sebuah buku yang memuat topik atau materi pelajaran tertentu serta dilengkapi dengan evaluasi untuk meningkatkan kemampuan kompetensi peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan ciri-ciri buku ajar yaitu memberi

ringkasan dan latihan evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Harapannya produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* materi karakteristik geografis Indonesia menjadi produk yang mengakomodasi peserta didik dalam memenuhi kebutuhan belajar di kelas.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Iskandar, dkk (2016) dengan judul produk pengembangan buku ajar geografi dengan struktur penulisan ensiklopedia yang memiliki tingkat keberhasilan dengan kategori sangat baik. Penelitian oleh Iskandar, dkk memiliki kevalidan media oleh ahli materi sebesar 85% dengan kategori baik, penilaian ahli bahasa sebesar 78% dengan kategori baik, penilaian ahli desain pembelajaran sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada penelitian ini memiliki kevalidan media sebesar 85,9% dengan kategori layak, dan penelitian kevalidan materi sebesar 91%. Penelitian relevan diatas memiliki komponen isi yang berbeda dengan produk yang akan peneliti kembangkan. Pada komponen isi penelitian terdahulu memuat soal latihan pilihan ganda sebagai bahan evaluasi sebagai pengukur keberhasilan kompetensi peserta didik. Pada komponen isi, penelitian memuat soal uraian yang didesain menyerupai permainan sebagai wadah untuk menggambar jawaban peserta didik untuk membangun keterampilan berpikir kreatif dan kritis peserta didik serta menampung kreativitas peserta didik dalam kegiatan menulis dan menggambar.

Setelah kegiatan uji pemakaian produk, peneliti memberikan angket respon kepada pendidik dan peserta didik yang digunakan sebagai acuan respon terhadap produk pemakaian. Hasil angket respon pendidik ketika uji pemakaian produk memperoleh skor 92 dengan persentase sebesar 100% masuk dalam kategori sangat baik. Alasan pendidik memberikan persentase angket mencapai 100% adalah keunikan pada buku ajar yang tidak dimiliki oleh buku ajar lain yang pernah pendidik gunakan, selain itu pada buku ajar memuat materi pembelajaran yang ringkas namun isi materi berbobot disertai penggunaan gambar dan ilustrasi yang mewakili dan mendukung pembahasan materi pada buku ajar. Pendidik juga menambahkan respon pada lampiran 16 bahwa buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* dapat membantu peserta didik dalam proses belajar, serta dapat menajadi pendamping buku utama proses pembelajaran bagi pendidik. Hal ini sesuai dengan pendapat Kosasih (2021) bahwa tujuan buku ajar adalah memberi kemudahan bagi pendidik dalam memberikan topik pembelajaran dan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh skor 236 dengan persentase sebesar 98,3%

masuk dalam kategori sangat layak. Pada persentase ini peneliti menemukan bahwa terdapat persentase >100% pada indikator 9 dan 15. Pada indikator 9 yaitu kemudahan penggunaan buku ajar secara mandiri mendapatkan respon dengan persentase 86,6%. Hal ini disebabkan karena kesediaan buku ajar yang minim serta jumlah murid yang banyak menyebabkan pemakaian buku secara mandiri sangat terbatas dan tidak bisa leluasa karena harus bergantian dengan peserta didik lainnya. Hal ini berkaitan dengan indikator 15 yaitu menampung kreativitas peserta didik mendapat persentase 86,6%. Hal ini disebabkan dengan minimnya kesediaan buku ajar dan terbatasnya waktu pembelajaran yang menyebabkan peserta didik harus melakukan kegiatan secara berkelompok dan membuat kegiatan eksplorasi menulis, mencoret dan menggambar secara mandiri menjadi terbatas.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* materi karakteristik geografis Indonesia dinyatakan sangat baik digunakan dan sesuai dengan pendapat Atmojo dkk., (2022) bahwa buku ajar adalah bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran di sekolah dan memudahkan peserta didik dalam aktivitasnya belajarnya. Hal ini sejalan dengan tujuan buku ajar menurut Sari (2017) dimana buku ajar mampu menyajikan topik pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan motivasi peserta didik dalam melakukan pengembangan diri. Harapan dari kekurangan yang ada pada buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* dapat digandakan secara masal agar semakin mendukung proses pembelajaran peserta didik di kelas.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta pengembangan produk buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* materi karakteristik geografis Indonesia dan pengaruhnya kelas V SDN Glonggong Madiun, dapat disimpulkan diantaranya: 1) telah dihasilkan sebuah produk pengembangan yaitu buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya yang telah dilakukan menggunakan model ADDIE, dan menyelesaikan 5 tahapan penelitian yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi), 2) buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* materi karakteristik geografis Indonesia serta pengaruhnya telah melalui uji validitas ahli media dan ahli materi dengan perolehan presentase penilaian komponen kelayakan produk sebesar 85,9% dengan kategori sangat layak, dan komponen kelayakan materi sebesar 91% dengan kategori sangat layak, 3) respon

peserta didik kelas V SDN Glonggong Madiun sejumlah 15 orang peserta didik memperoleh presentase respon sebesar 98,3% dengan kategori sangat baik dan layak dipergunakan pada aktivitas pembelajaran dan presentase respon pendidik sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan layak dipergunakan pada aktivitas pembelajaran.

### Saran

Dari produk yang telah dikembangkan, peneliti merekomendasikan beberapa saran diantaranya: 1) bagi pendidik yaitu buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai suplemen pendukung buku tematik dan LKPD pada pembelajaran IPS, buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* hendaknya digunakan untuk membantu pendidik dalam menyajikan informasi secara praktis, 2) bagi peserta didik yaitu buku ajar *kidsgeopedia wipe and clean* yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai buku ajar tambahan dalam memberikan informasi dan pengetahuan secara terstruktur, jelas dan konkret, 3) bagi Sekolah yaitu dapat digunakan sebagai arsip sekolah sebagai penunjang akreditasi sekolah, dapat digunakan sebagai buku ajar tambahan dalam proses pembelajaran sekolah dasar, bagi peneliti yaitu dapat digunakan sebagai bekal peneliti selanjutnya untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan profesional, dapat dijadikan referensi dan inovasi terbaru terhadap penelitian yang sudah ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ari, Rohmah, Hariyono, & Sudarmiatin. (2017). Pengembangan Buku Ajar Ips Sd Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 719–723.
- Atmojo, Idam Ragil Widiyanto, dkk. (2022). *Assesmen dalam Buku Tematik*. Surakarta: Pajang Putra Wijaya.
- Arifin, M. (2019). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Bogor: Guepedia Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=kn6QDwAAQBAJ>
- Ayudia, Inge, dkk. (2022). *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Banten: Media Sains Indonesia.
- Devi, Rizki Septiana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Ensiklopedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ips Siswa Kelas V Sdn 05 Beji Pemalang*.
- Dewi, Anissa Anita (2019). *Buku Sebagai Bahan Ajar*. Sukabumi: Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=LS-LDwAAQBAJ>
- Eka Nofri Ari Y., Suyanti., Maya Kartika Sari, Dian Nur

- Antika Eky Hastuti, & Taufik Hidayat Eko. (2022). *Pendidikan IPS*. CV. AE MEDIA GRAFIKA. *Praktis Menulis Buku Ajar*. Jepara: Unisnu Press.
- Hastati, Sri, dkk. (2019). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Kosasih, M. P. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kurniullah, A, dkk. (2021). *Metode Penelitian Sosial*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Lickona, Thomas. (2022). *Character Matters (Persoalan Karakter): Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian yang Baik, Integritas, dan Kebajikan Penting Lainnya*. Jakarta Timur: Bumi Aksara
- Pratiwi, Yunita Rahma. (2022). *Perpustakaan dan Kearsipan*. Sidoarjo: Insan Cendekia Mandiri. <https://books.google.co.id/books?id=j-J3EAAAQBAJ>
- Rahma, Elva. (2018). *Akses dan Layanan Perpustakaan: Teori dan Aplikasi*. Surakarta: Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=G-FiDwAAQBAJ>
- Rozie, F dan Pratikno, A. (2023). *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Malang: Rena Cipta Mandiri.
- Rofiq, Muhammad Aunur Rofiq dan Ibda, H. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. Wonogiri: Pilar Nusantara.
- Rusydi Ananda, dan Muhammad Fadhli. (2018). *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model)*. Batam: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Sari, dkk. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Padang: Get Press Indonesia.
- UMI, C. (2020). *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=QTEIEAAAQBAJ>
- Wulandari, D. (2020). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android*. Semarang: Sumanto Al Qurtuby. <https://books.google.co.id/books?id=M6OBEAAAQBAJ>
- Yusuf, Pawit. (2010). *Teori & Praktik Penelusuran Informasi: (Information Retrieval)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zakariah, Afriani, dan Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (2019)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warramah Kolaka.
- Zulfahmi, Muhammad Nofan, dkk. (2021). *Kisi-Kisi*