

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Tirta Fitri Rahmawati
Universitas Negeri Jakarta
tirtafitri49@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to develop an E-Module product based on Contextual Teaching and Learning in the material of Unity and Integrity for 5th grade of Elementary School. The development of this E-Module uses The Research and Development method with the ADDIE development model consisting of 5 stages including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The techniques of collecting data used in this research are interviews and questionnaires. The assessment of this research was carried out by involving three experts, an expert material lecturer, an expert media lecturer, and expert linguist lecturer and twenty three students of 5th grade at SDN Bendungan Hilir 05. Data analysis technique used in this research is descriptive statistical. The result indicate the E-Module based on Contextual Teaching and Learning for the material expert got a percentage of 88%, the media expert test got a percentage of 95%, and the linguist test got a percentage of 94%. The percentage of students trial for the one to one stage is 86%, small group is 88%, and field test is 91%. This E-Module based on Contextual Teaching and Learning is considered very feasible so, it can be used by student in learning for Civics on material of Unity and Integrity for 5th grade of Elementary School.

Keywords: Research and Development, E-Module, Contextual Teaching and Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa *E-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* materi persatuan dan kesatuan untuk kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan *E-modul* ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan kuesioner. Penilaian dilakukan dengan melibatkan tiga orang ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta dua puluh tiga orang peserta didik kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan *E-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk uji ahli materi mendapatkan persentase sebesar 88%, uji ahli media 95%, dan uji ahli bahasa 94%. Persentase uji coba peserta didik untuk tahap one to one sebesar

86%, small group 88%, dan field test 91%. *E-modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* ini dinilai sangat layak, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran PPKn materi persatuan dan kesatuan kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, E-Modul, Pembelajaran Kontekstual

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan muatan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Hal tersebut selaras dengan pendapat Somantri (2016) yang mengatakan bahwa istilah Kewarganegaraan merupakan terjemahan dari "*Civics*" yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan peserta didik agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

PPKn dapat dijadikan sebagai salah satu instrumen dalam pembentukan watak dan martabat bangsa. Menurut Otib Satibi (2020) dalam kehidupan masyarakat tidak hanya dibutuhkan kecerdasan secara kognitif melainkan juga moral, etika, tata krama, dan sopan santun yang semua aspek tersebut prosesnya dilakukan, dikuasai, dilestarikan, dan

dibiasakan hingga menjadi *habitation activity*. Oleh karena itu, PPKn memiliki peran yang sangat penting sebagai penunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, dimana tidak hanya sebatas pada peningkatan kemampuan kognitif tetapi juga peningkatan karakter peserta didik.

Peran muatan PPKn menjadi salah satu pelajaran yang penting, tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Oemar Hamalik (2018) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, dan proses yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu unsur kependidikan yang penting untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran adalah bahan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang menarik dan tepat diharapkan mampu meningkatkan kompetensi peserta didik hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Kemendiknas, dalam kurikulum 2013 telah menyediakan bahan ajar untuk dapat digunakan oleh para pendidik. Walaupun begitu, bahan ajar yang telah disediakan Kemendiknas tetap harus dikreasikan dan dikembangkan supaya peserta didik tidak hanya menerima materi dan memiliki pandangan berdasarkan dari satu sumber saja. Menurut Yunus Abidin (2018) Penyajian materi yang hanya berasal dari satu sumber dinilai kurang efektif bagi peserta didik karena peserta didik diarahkan untuk memahami sesuatu hanya dari satu sudut pandang, sementara di sisi lain kurikulum 2013 hendak membentuk lulusan yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan multiperspektif atau berwawasan luas.

Akan tetapi, pengembangan bahan ajar khususnya pada pembelajaran PPKn masih sangat minim. Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti pada saat melakukan analisis kebutuhan terkait pembelajaran PPKn di kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi., maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar dengan bentuk yang lebih menarik dan bervariasi untuk menunjang

pembelajaran. Hal tersebut karena, selama ini terutama pada saat pembelajaran jarak jauh pemberian materi dan latihan hanya terbatas pada bahan ajar yang berupa buku paket Tematik serta Bupena. Tampilan dan isi materi dari bahan ajar yang ada juga masih monoton dimana pendidik langsung menyajikannya sesuai yang telah diterbitkan oleh penerbit tanpa mengembangkannya. Hal itu menyebabkan peserta didik menjadi kurang semangat belajar dan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien di masa sekarang ini.

Pada dasarnya, bahan ajar memiliki fungsi yaitu sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik yang akan mengarahkan pada aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum memilih dan mengembangkan bahan ajar, pendidik harus memahami kriteria atau karakteristiknya. Menurut Tarigan dan Tarigan (2018) bahan ajar yang baik memiliki karakteristik tertentu antara lain memiliki penyajian yang modern, menyediakan sumber secara teratur, menyajikan masalah secara serasi, menggunakan beragam strategi pembelajaran, menyediakan tugas dan latihan, serta

evaluasi dan remedial. Sedangkan bahan ajar yang telah ada saat ini masih banyak yang belum mencapai keseluruhan karakteristik.

Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar dapat memunculkan inovasi terbaru yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan modern, sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh dalam pembelajaran. Menurut Munir (2013) pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan modul cetak menjadi elektronik. Wulansari, Kantun, dan Suharso (2019) berpendapat bahwa *E-Modul* merupakan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang memanfaatkan media elektronik dalam penggunaannya. Pengembangan modul pun dapat terus dilakukan bukan hanya berupa elektronik melainkan dapat menjadi lebih interaktif. Afrila dan Yarmayani

(2020) menyatakan bahwa *E-Modul* interaktif diartikan sebagai modul yang menggabungkan dua arah atau lebih teks, grafik, audio, gambar, video yang bersifat interaktif yang kemudian menimbulkan terjadinya hubungan dua arah antara modul dengan penggunanya

Penelitian ini diperkuat oleh pendapat Wibawa (2020) yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi komputasi dan komunikasi telah meningkatkan paradigma pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran elektronik (*e-learning*), dari pembelajaran elektronik ke pembelajaran seluler (*m-learning*) dan sekarang berkembang ke pembelajaran di mana-mana (*u-learning*). Berbagai cara dapat dilakukan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya yaitu dengan mengembangkan *E-Modul* sebagai bagian dari pembelajaran yang bersifat elektronik.

Maka, dalam hal ini peneliti mengembangkan *E-Modul* Interaktif dengan kebaruan yang berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Fliphtml5*.

Pemilihan pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dinilai tepat karena melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diajarkan bagaimana memahami materi, melainkan juga diberi kesempatan untuk dapat mengaitkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Howey R, Keneth, dalam Rusman (2011) mendefinisikan CTL sebagai pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar di mana siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama.

Hal tersebut juga sejalan dengan teori Jean Peaget (2017) yang mengelompokan perkembangan kognitif peserta didik menjadi beberapa kategori. Menurut teori tersebut, peserta didik kelas V SD (-11 tahun) berada pada tahap Operasional Konkret. Pada tahap ini, peserta didik mulai dapat bernalar secara logis mengenai kejadian nyata. Klasifikasi keterampilan pun

mulai terlihat namun, untuk memecahkan masalah yang abstrak masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan sajian permasalahan yang bersifat nyata atau kontekstual.

Selain itu, *E-Modul* yang dikembangkan juga dilengkapi dengan video pembelajaran serta akses menuju lembar kerja atau latihan soal yang bersifat interaktif bagi peserta didik melalui *link website*. *E-Modul* ini dapat diakses oleh peserta didik menggunakan *smartphone* ataupun laptop di manapun dan kapan pun asalkan terhubung dengan internet. Maka dari itu, *E-Modul* ini dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran yang dilakukan secara *Blended Learning* seperti saat ini.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau yang dalam Bahasa Inggris disebut sebagai *Research and Development (RnD)*. Penelitian pengembangan menurut Seels and Richey (2016) didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang

harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Selaras dengan itu, Sugiyono (2018) mengungkapkan bahwa *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya berfokus pada mengembangkan dan menghasilkan produk tidak sampai menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Model penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu ADDIE. Menurut Robert Branch Maribe (2009), ADDIE adalah akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*.

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa bahan ajar *E-Modul* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan di SDN Bendungan Hilir 05 Pagi dengan subyek penelitian yaitu peserta didik kelas V. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah melalui observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner (angket).

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah statistik deskriptif. Data diperoleh melalui uji evaluasi formatif. Tahap pertama, diuji oleh *expert review* yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Tahap kedua diujikan kepada peserta didik *one to one* (uji coba perorangan), tahap ketiga diujikan pada *small group* (uji coba kelompok kecil) dan tahap keempat diuji *field test* (uji coba pelaksanaan lapangan). Skala pengukuran yang digunakan untuk menentukan kelayakan dari produk dalam kuesioner (angket) baik untuk uji coba para ahli maupun uji coba dari peserta didik adalah skala likert.

Tabel 1. Skoring Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data yang diperoleh dihitung dengan rata-rata jawaban skoring tiap responden dengan rumus :

Persentase

$$= \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah peneliti mendapatkan hasil dari perhitungan menggunakan

rumus diatas, kemudian peneliti menggunakan acuan untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif. Presentase layak atau tidaknya *E-Modul* disesuaikan dengan kriteria dengan sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0-25	Tidak Layak
26-50	Kurang Layak
51-75	Layak
76-100	Sangat Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan melalui penelitian ini yaitu E-modul interaktif untuk pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar yang berjudul “Modul Pembelajaran PPKn Persatuan dan Kesatuan untuk Membangun Kerukunan”. E-modul ini dikembangkan dengan basis *Contextual Teaching and Learning* pada materi persatuan dan kesatuan yang terdapat dalam Tema 9 (Benda-benda di Sekitarku). E-modul ini dilengkapi dengan link yang berisi video pembelajaran, kuis, latihan soal, serta *games* untuk

menunjang pembelajaran bagi peserta didik.

Pada umumnya, modul pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar berbentuk cetak, sehingga peneliti mengembangkan modul pembelajaran menjadi bentuk *E-Modul* yang dapat diakses secara *online* melalui perangkat elektronik seperti laptop atau *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet. *E-Modul* dikemas dengan tampilan *HTML* yang dibagikan melalui bentuk *link* sehingga peserta didik dapat mengakses secara mandiri hanya dengan mengklik *link* yang diberikan. *E-Modul* menjadi lebih praktis karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama terhubung dengan internet. Jika modul elektronik yang berbentuk *PDF* hanya menampilkan teks dan gambar, maka *E-modul* interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* dibuat dengan berbantuan *software FlipHTML5* dimana dapat mengubah tampilan E-Modul menjadi lebih interaktif karena dilengkapi *hyperlink* didalamnya. *Hyperlink* yang terdapat didalam E-modul akan mengarahkan peserta didik ke lembar yang berisi aktivitas menarik bagi peserta didik.

Berikut merupakan hasil produk yang telah dikembangkan:



Gambar 1. Cover E-Modul



Gambar 2. Cover E-Modul

Peneliti membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Produk *E-Modul* yang dibuat peneliti berbasis *Contextual Teaching and Learning* terkait materi persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan pada pembelajaran PPKn Kelas V sekolah dasar. *E-Modul* yang telah dikembangkan pada tahap awal kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan

dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil dari *expert review* kemudian direalisasikan dalam bentuk perbaikan desain *E-Modul* yang baru.

Penilaian *E-Modul* oleh ahli materi dilakukan oleh peneliti dengan memberikan kuesioner berupa 12 butir pertanyaan yang mencakup dua aspek yaitu Kelayakan isi, dan Kelayakan penyajian. Penilaian *E-Modul* oleh ahli media dilakukan oleh peneliti dengan memberikan 12 butir pertanyaan mencakup empat aspek yaitu Tampilan desain, Kegrafikan, Konsistensi, dan Kemudahan penggunaan. Penilaian *E-Modul* oleh ahli bahasa dilakukan dengan memberikan kuesioner berupa 11 butir pertanyaan mencakup empat aspek yaitu Kesesuaian bahasa, Kejelasan bahasa, Interaktif dan dialogis, serta Penggunaan simbol dan istilah.

Hasil validasi produk *E-Modul* berbasis *Contextual Teaching and Learning* oleh ahli materi memperoleh hasil sebesar 88% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak dengan beberapa revisi yang harus dilakukan. Lalu, hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata

kelayakan produk sebesar 95% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak tanpa perlu revisi. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan rata-rata kelayakan produk sebesar 94% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak.

Setelah melakukan validasi ahli, peneliti melakukan uji coba dan penilaian terhadap peserta didik melalui penyebaran kuesioner. Penilaian dilakukan melalui 3 tahap yaitu uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* dengan melibatkan peserta didik kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi. Berdasarkan hasil uji coba peserta didik tahap *one to one* memperoleh persentase kelayakan sebesar 86%, *small group* 88%, dan *field test* 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk *E-Modul* masuk kedalam kategori sangat layak digunakan.

E-Modul Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu modul pembelajaran dikemas dalam bentuk elektronik sehingga lebih praktis untuk digunakan kapan saja dan dimana saja. Desain modul

memuat gambar yang menarik dan warna yang beragam sehingga menarik minat peserta didik. Selain materi, modul juga dilengkapi dengan video, kuis dan *games* sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Modul tidak mudah rusak dan lebih tahan lama karena bukan berbentuk cetak. Modul juga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.

Maka dari itu, berdasarkan hasil keseluruhan uji coba ahli dan peserta didik, maka dapat dinyatakan bahwa *E-Modul* Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* merupakan produk yang dikategorikan sangat layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran PPKn bagi peserta didik kelas V sekolah dasar materi Persatuan dan Kesatuan untuk Membangun Kerukunan.

E. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yaitu *E-modul* Interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran PPKn materi persatuan dan kesatuan di kelas V Sekolah

Dasar. *E-modul* ini menggunakan bantuan *software FlipHTML5* agar dapat menyajikan materi dengan tampilan yang lebih menarik dan praktis bagi pembelajaran peserta didik.

Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada tahap-tahap pengembangan ADDIE yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setelah melalui tahap-tahap tersebut, peneliti menghasilkan sebuah produk *E-modul* dengan judul “Modul Pembelajaran PPKn Materi Persatuan dan Kesatuan untuk Membangun Kerukunan”. *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan peserta didik dalam mengoperasikan *E-Modul*. Penggunaan *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning* dapat membantu pendidik untuk menjalankan peran sebagai fasilitator karena pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*) dimana peserta didik dapat secara mandiri dalam menggunakan *E-Modul* dan dapat berusaha

memecahkan permasalahan terkait materi yang ada sendiri karena materi yang disajikan bermuatan kontekstual atau sesuai dengan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Maka akan tercipta pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning* juga bertumpu pada kemajuan teknologi dan perkembangan pendidikan dari yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih modern. *E-Modul* dapat menunjang kemampuan peserta didik terhadap dunia digital khususnya dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan penilaian dari para ahli dengan melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa produk yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata kelayakan sebesar 92%. Penilaian oleh ahli materi sebesar 88%, ahli media 95%, dan ahli bahasa 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk *E-Modul Interaktif* yang dikembangkan oleh peneliti masuk ke dalam kategori sangat baik dan layak digunakan. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba peserta didik tahap *one to one* sebesar 86%, *small group* 88%, dan *field test* 91%. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa produk *E-Modul* masuk kedalam kategori sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil keseluruhan uji coba ahli dan peserta didik, maka dapat dinyatakan bahwa *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning* merupakan produk yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. *E-Modul Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning* dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran PPKn bagi peserta didik kelas V sekolah dasar dalam materi Persatuan dan Kesatuan untuk Membangun Kerukunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2013). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Abidin, Zainal, and Sikky El Walida. (2017). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative , Active , Systematic, Effective) Sebagai Alternatif, Media Pembelajaran Geometri Transformasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa. Seminar Nasional Matematika dan Aplikasinya: 197–202.*
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (USA: University of Georgia.
- D. A., Kurniawan, dan Piyana, S. O. (2019). *E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat dan Motivasi*. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, No.1.
- Fakhrurrazi. (2018). “Hakikat Pembelajaran Yang Efektif.” *Jurnal At-Tafkir* XI, no. 1
- Hidayat, Otib Satibi. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad ke-21*. Jakarta: Edura-UNJ.
- Nurdyansyah, dan Fahyuni, Eni Fariyatul. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- M., Faisal, Hotimah, H., dkk. (2020) “Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam

- Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa", *Publikasi Pendidikan*, Vo.10, No.3
- Santrock, John W. 2017. *Psikologi Pendidikan*, Terj. Harya Bhimasena. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Setyosari, Punaji. (2017). "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 1, no. 5.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sri, Made, Astika Dewi, Nyoman Ayu, and Putri Lestari. (2020). "E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtoni, Feri Pembelajaran. (2016). *PKN Di Sekolah Dasar Inovasi Melalui Strategi Habitiasi Dan Program Kegiatan Sekolah Berkarakter*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.