

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMA 2 MENYAYANGI TUMBUHAN
DAN HEWAN MELALUI APLIKASI CANVA DAN *QR CODE* KELAS III Di
SDN 02 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fhelenia Ardana

NIM 06131382025080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMA 2 MENYAYANGI
TUMBUHAN DAN HEWAN MELALUI APLIKASI CANVA
DAN QR CODE KELAS III DI SDN 02 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fhelenia Ardana

NIM 06131382025080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMA 2 MENYAYANGI
TUMBUHAN DAN HEWAN MELALUI APLIKASI CANVA
DAN QR CODE KELAS III Di SDN 02 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

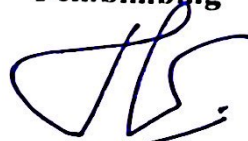
Fhelenia Ardana

NIM: 06131382025080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

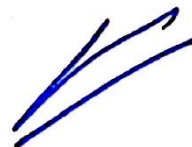
Ketua Jurusan,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMA 2
MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN
MELALUI APLIKASI CANVA DAN QR CODE
KELAS III Di SDN 02 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fhelenia Ardana

NIM 06131382025080

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 30 November 2023

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.

()

()

Palembang, 30 November 2023

Koordinator Prodi PGSD



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur, hormat dan kasih sayang, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orangtua saya, ayah terbaik saya Ayah Turhamun dan Ibu saya yang selalu memberikan semangat kepada saya. Sekaligus tidak pernah lelah dalam hal mendidik saya untuk senantiasa beribadah, mencari ilmu, dan berusaha. Terkhusus untuk ayah saya sosok pahlawan hebat dalam hidup saya serta do'a yang tiada henti terucapkan untuk kesuksesan saya. Berkat do'a tulus dari Ayah yang bisa membuat putrimu ini bisa sampai ke jenjang yang sekarang.
2. Saudara saya Bripda Fhascal Dinasti Armadan dan Adik saya Fhia Sabyan Julianti.
3. Kepada Teman Spesial saya Aan Deru Reporman, S.Pd. Gr. terimakasih yang selalu mendukung saya dalam setiap kegiatan dalam penyelesaian skripsi ini
4. Sahabat saya Tri asnita Yuniarti dan Fenny Alya Ramadhani, yang selalu bersama-sama dalam proses skripsi ini dari maba sampai kapanpun, suka dan duka yang telah dilewati setiap harinya. Dan saling memberikan semangat dalam proses skripsi ini.
5. Kepada dosen pembimbing Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. yang membantu membimbing skripsi saya dengan cukup baik, serta Kaprodi Pgsd Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. yang selalu mendukung dalam setiap proses skripsi ini dengan cukup baik.
6. Seluruh keluarga besar SD Negeri 02 Palembang, terkhusus peserta didik kelas III A. selanjutnya, Bapak Hasbillah M.Pd. selaku Kepala Sekolah, dan Ibu Suprihatin, S.Pd. SD selaku guru. Terimakasih atas ketersediaannya meluangkan waktu untuk membantu penelitian saya.
7. Almamater Universitas Sriwijaya yang saya banggakan.

MOTTO

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk
merubah dunia “
(Nelson Mandela)

“ Dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh”
(Surah Luqman:18)

“ Dan aku pasrahkan urusanku kepada ALLAH SWT “
(Q.S Ghafir:44)

“Segala sesuatu yang telah diperbuat, maka harus
dipertanggungjawabkan”
(Fhelenia Ardana)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fhelenia Ardana
Nim : 06131382025080
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerpen Berbasis *PjBL* melalui Aplikasi Canva dan *Qr Code* Tema 2 Subtema 1 Kelas III SDN 02 Palembang”. Ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika, di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa ada pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2023

Membuat Pernyataan

Fhelenia Ardana

NIM. 06131382025080

PRAKATA


Skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Melalui Aplikasi Canva dan Qr Code Kelas III Di SDN 02 Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Fkip Pgsd yang telah membantu proses perkuliahan dengan cukup baik dan sampai berada dititik akhir yaitu penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Desember 2023

Penulis



Fhelenia Ardana

NIM. 06131382025080

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
1. Bagi Peneliti.....	5
2. Bagi Peserta Didik	5
4. Bagi Sekolah.....	5
5. Bagi Peneliti lain.....	5
BAB II	6

5. Bagi Peneliti lain	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Belajar dan Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Belajar.....	6
2.1.2 Ciri - Ciri Belajar	7
2.1.3 Tujuan Belajar	8
2.2 Pembelajaran	9
2.2.1 Pengertian Pembelajaran	9
2.2.2 Ciri - Ciri Pembelajaran.....	9
2.2.3 Tujuan Pembelajaran	10
2.3 Bahan Ajar	11
2.3.1 Pengertian Bahan Ajar.....	11
2.3.2 Karakteristik Bahan Ajar	12
2.3.3 Ruang Lingkup Bahan Ajar	14
2.3.4 Manfaat Bahan Ajar.....	15
A. Manfaat Bahan Ajar Bagi Pendidik.....	15
B. Manfaat Bahan Ajar Bagi Peserta Didik	16
2.3.5 Tujuan Bahan Ajar.....	16
2.3.6 Fungsi Bahan Ajar	17
A. Fungsi Bahan Ajar Bagi Pendidik :	17
B. Fungsi Bahan Ajar Bagi Peserta Didik.....	18
2.3.7 Klasifikasi Bahan Ajar.....	18
2.3.8 Kriteria Bahan Ajar Yang Baik	19
2.4 QR Code	21

2.5.2 Jenis - jenis Buku	23
2.6 Cerita Pendek	23
2.6.1 Pengertian Cerita Pendek	24
2.6.2 Unsur Cerita Pendek	24
2.7 Project Based Learning (PjBL)	25
2.7.2 Simtaks Project Based Learning (PjBL)	26
2.8.1 Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	35
2.9 Tematik	36
2.9.1 Pengertian Tematik	37
2.9.2 Kelebihan dan Kekurangan Tematik	37
2.9.3 Pokok Materi	39
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	39
2.10.1 Model Pengembangan <i>ASSURE</i>	40
2.10.3 Model Pengembangan <i>4D</i>	42
2.11 Penelitian Relevan	45
2.12 Kerangka Berpikir	46
BAB III	49
METEDOLOGI PENELITIAN	49
3.1 Jenis Penelitian	49
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	49
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	50
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	50
3.5 Teknik Pengumpulan Data	54
3.5.1 Observasi	55
3.5.2 Wawancara	55

3.5 Teknik Pengumpulan Data	53
3.5.1 Observasi	54
3.5.2 Wawancara	54
Tabel 3.2 Kisi – kisi Pertanyaan Wawancara Guru	55
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	56
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Guru.....	59
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik	60
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	60
3.6.2 Analisis Data Lembar Validasi Ahli.....	60
Tabel 3.8 Instrumen Validasi Ahli Materi	61
Tabel 3.9 Instrumen Validasi Ahli Media	62
Tabel 3.10 Kategori Skor Jawaban Lembar Validasi	62
Tabel 3.11 Kategori Kevalidan.....	63
3.6.3 Analisis Data Angket Respon.....	63
Tabel 3.12 Instrumen Angket Guru	64
Tabel 3.13 Instrumen Angket Peserta Didik.....	65
Tabel 3.14 Kategori Skor Jawaban Angket	65
Tabel 3.15 Kriteria Kepraktisan.....	66
3.6.4 Analisis Tes Hasil Belajar	66
Tabel 3.16 Kategori <i>N-Gain</i>	67
BAB IV	86
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	86
4.1 Hasil Penelitian.....	86
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	86

4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	93
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	105
BAB V	162
KESIMPULAN DAN SARAN	162
5.1 Kesimpulan	162
5.2 Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	166

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	38
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	51
Tabel 3.2 Kisi – kisi Pertanyaan Wawancara Guru	57
Tabel 3. Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	58
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media	59
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Lembar Angket Guru.....	61
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Lembar Angket Peserta Didik	63
Tabel 3.7 Pertanyaan Wawancara Guru.....	64
Tabel 3.8 Instrumen Validasi Ahli Materi	65
Tabel 3.9 Instrumen Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 3.10 Kategori Skor Jawaban Lembar Validasi.....	66
Tabel 3.11 Kategori Kevalidan	67
Tabel 3.12 Instrumen Angket Guru	68
Tabel 3.13 Instrumen Angket Peserta Didik.....	69
Tabel 3.14 Kategori Skor Jawaban Angket	70
Tabel 3.15 Kriteria Kepraktisan	72
Tabel 3.16 Kategori <i>N-Gain</i>	88
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator	90
Tabel 4.2 Pertanyaan Wawancara Guru	94
Tabel 4.3 <i>Flowchart</i> Bahan Ajar.....	95
Tabel 4.4 Kerangka <i>Storyboard</i> Bahan Ajar.....	111
Tabel 4.5 <i>Prototype</i> Bahan Ajar	122
Tabel 4.6 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Materi	124
Tabel 4.7 Hasil Skor Validasi Lembar Validasi Ahli Materi.....	125
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Materi Beserta Revisi	127
Tabel 4.9 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Media.....	127
Tabel 4.10 Hasil Skor Validasi Lembar Validasi Ahli Media	129
Tabel 4.11 Kritik dan Saran Ahli Media Beserta Revisi.....	132
Tabel 4.12 Hasil Produk Akhir Bahan Ajar <i>QR Code</i>	144

Tabel 4.13 Hasil Uji Coba dan Angket Respon Guru	146
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba <i>One-To-One</i>	149
Tabel 4.15 Hasil Skor Uji Coba Penilaian <i>One-To-One</i>	149
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba <i>Small Grup</i>	151
Tabel 4.16 Hasil Skor Uji Coba Penilaian <i>Small Grup</i>	154
Tabel 4.17 Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Peserta Didik	155
Tabel 4.18 Kategori Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran	156
Tabel 4.19 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> Peserta Didik	156
Tabel 4.20 Rekapitulasi Rerata <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> dan <i>N-Gain</i>	157

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>QR Code</i>	21
Gambar 2.2 Sintaks Model Pembelajaran <i>PjBL</i>	27
Gambar 2.8.1 Aplikasi CapCut	33
Gambar 2.8.2 Aplikasi Inshoot	34
Gambar 2.8.3 Aplikasi Canva	35
Gambar 2.10.1 Model Pengembangan ASSURE.....	40
Gambar 2.10.2 Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	41
Gambar 2.10.3 Model Pengembangan 4 D	42
Gambar 2.10.4 Model Pengembangan ADDIE.....	43
Gambar 2.12 Kerangka Berpikir	48
Gambar 3.1 Modifikasi Model Pengembangan ADDIE	53
Gambar 4.1 Wawancara Guru Kelas III.A	89
Gambar 4.2 Barcode <i>QR Code</i>	94
Gambar 4.3 Pencarian Website <i>QR Code</i>	104
Gambar 4.4 Kamera Menscan <i>QR Code</i>	106
Gambar 4.5 Hasil Scan <i>QR Code</i>	106
Gambar 4.6 Hasil Tampilan Bahan Ajar <i>QR Code</i>	106
Gambar 4.7 Membuka Canva Melalui Website	106
Gambar 4.8 <i>Login Or Sign up</i> Canva.....	107
Gambar 4.9 Template Bahan Ajar	108
Gambar 4.10 Proyek Pembuatan Bahan Ajar	109
Gambar 4.11 Tampilan Awal Pembuatan Bahan Ajar.....	109
Gambar 4.12 Tampilan Fitur – Fitur Canva.....	109
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Akhir Pembuatan Bahan Ajar.....	109
Gambar 4.15 Pengisian Angket Guru	110
Gambar 4.16 Uji Coba Respon Angket Peserta Didik <i>One-To-One</i>	147
Gambar 4.17 Pengisian Angket <i>Small Grup</i>	149

Gambar 4.18 Kegiatan <i>Preetest</i>	155
Gambar 4.19 Kegiatan <i>Posstest</i>	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul	171
Lampiran 2 Buku Bimbingan Skripsi	172
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	176
Lampiran 4 Surat Izin dari FKIP UNSRI.....	177
Lampiran 5 Surat Penelitian dari Kesbangpol	178
Lampiran 6 Sura Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	179
Lampiran 7 Surat Telah Melakukan Penelitian di Sekolah	180
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	181
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media	182
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	183
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi	184
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	186
Lampiran 13 Angket Respon Guru	187
Lampiran 14 Angket Respon Peserta Didik	189
Lampiran 15 <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> Peserta Didik	190
Lampiran 16 Dokumentasi Wawancara Guru	195
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan	196
Lampiran 18 Dokumentasi Hasil <i>PjBL</i> Belajar Peserta Didik.....	197
Lampiran 19 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	198
Lampiran 20 Hasil Cek Turnitin	199
Lampiran 21 Perbaikan Ujian Sripsi	200
Lampiran 22 Bukti Perbaikan Ujian Skripsi	202
Lampiran 23 Izin Penjilidan Skripsi	205

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMA 2 MENYAYANGI TUMBUHAN
DAN HEWAN MELALUI APLIKASI CANVA DAN *QR CODE* KELAS III
DI SDN 02 PALEMBANG**

Fhelenia Ardana (06131382025080)

0613131382025080@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

MakmumRaharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan melalui aplikasi canva dan *Qr Code* kelas III di SDN 02 Palembang dan mendeskripsikan kevalidan dan respon peserta didik terhadap bahan ajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R & D (*Resecarh and Development*) dengan menggunakan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, wawancara, lembar validasi dan angket respon dari guru dan peserta didik. Hasil Penilaian validasi dari ahli materi memperoleh skor 93,75% dengan kategori sangat valid dan penilaian validasi dari ahli media memperoleh presentase 94,44% dengan kategori sangat valid. Rekapitulasi kedua validasi tersebut diperoleh dengan rata-rata 94,04% kategori sangat valid. Pada tahap implementasi, hasil *pretest dan posstest* yang dilakukan kepada peserta didik 57,77% kemudian, penilaian *posstest* diperoleh nilai rata-rata peserta didik berada diangka sebesar 98,87%. Rata- rata yang didapatkan pada *skor N-Gain* berada diangka 0,80 masuk pada kategori Cukup Efektif pada tahap uji coba respon kepada guru wali kelas IIIA diperoleh nilai 100%. Hasil rekapitulasi dari tahapan uji coba respon tersebut sebesar 93,5% hasil angket respon peserta didik yang dilakukan dengan 5 tahap disimpulkan bahwa bahan ajar *QR Code* masuk ke dalam kategori sangat praktis sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Bahan ajar, Canva, PjBL, Qr Code.

***DEVELOPMENT OF PJBL-BASED SHORT STORY BOOK
TEACHING MATERIALS THROUGH THE CANVA
APPLICATION AND QR CODE THEME 2 SUBTHEME 1 CLASS
III SDN 02 PALEMBANG***

By:

Fhelenia ardana

06131382025080@student.unsri.ac.id

Supervisor : Dr. Makmum Raharjo M.Sn.

MakmumRaharjo@unsri.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop short story book teaching materials based on PjBL through the Canva application and Qr Code theme 2 sub-theme 1 class III SDN 02 Palembang and describe the validity and responses of students to the teaching materials. This research uses development research or R & D (Research and Development) methods Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection observation, documentation, interviews, validation sheets and response questionnaires teachers and students. The results of the validation assessment from material obtained score of 93.75% in very valid category and the validation assessment from media experts obtained a percentage of 94.44% in the very valid category. The recapitulation the two validations obtained score of 94.04% valid category. At the implementation stage, the results pre-test and post-test carried students were 57.77%. Then, in the post-test assessment, the average score was 98.87. The average for the N-Gain score is 0.80. This figure in the Fairly Effective category. At the trial stage, the response to the class IIIA teacher obtained a score of 100%. Result the stage was 93.5%. From results of the student response questionnaire carried out in these 5 stages, it can that QR Code teaching materials into the very category as a learning medium.

Keywords: Teaching materials, Canva, PjBL, QR Code.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan menghasilkan suatu temuan berupa teknologi Perkembangan pendidikan di era 5.0 tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi yang semakin canggih. (Anggriyanti, 2022) Penggunaan media pengajaran turut menentukan keberhasilan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media memiliki kekuatan positif yang mampu membuat proses pembelajaran lebih kreatif dan dinamis. Saat ini, peran media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, media bukan hanya sekedar alat bantu tetapi sudah merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Oleh karena itu, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman dalam dunia pendidikan.

Menurut (Kusnadi, 2022) menjelaskan pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak, untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Menurut Priswanti, 2022 dalam (History, 2022) Pendidikan merupakan 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berkembangnya ilmu teknologi saat ini, membuat akses dalam dunia pendidikan dapat diperoleh dengan mudah. Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi tersebut adalah untuk mengetahui kebudayaan yang ada di Indonesia. Menurut (Sunarti, 2018) dalam (Jerald G and Rober) menyatakan bahwa budaya terdiri dari mental program bersama yang menimbulkan respon individual pada lingkungannya. Atau dapat dimaknai bahwa budaya merupakan perilaku sehari-hari yang dikontrol oleh mental program yang telah lama ditanamkan.

Kebudayaan itu sendiri dapat dijadikan sebuah bahan ajar dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu contoh kebudayaan yang dapat dijadikan bahan ajar adalah cerita rakyat. Menurut Andi Sapta (Miftakhul, 2014) bahan ajar merupakan segala bentuk bahan ajar yang digunakan untuk membantu pendidik saat melaksanakan kegiatan belajarmengajar. Salah satu cerita rakyat yang dapat digunakan sebagai bahan ajar adalah cerita “Korban Hantu Banyu” yang berasal dari Provinsi Sumatera Selatan.

Peneliti telah melakukan analisis terhadap peserta didik di SD Negeri 02 Palembang, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak mengetahui cerita rakyat yang berjudul “Korban Hantu Banyu” tersebut. Sehingga peneliti akan membuat produk bahan ajar yang berbentuk cerita pendek. Cerita pendek merupakan karya fiksi yang menceritakan manusia sebagai objeknya dengan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan bahasa sebagai mediumnya menurut (Patricia, 2021) Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pustaka, 2021) cerita pendek adalah salah satu bentuk sastra yang merupakan kisah pendek dengan jumlah kata kurang dari 10.000 ditandai dengan memberikan kesan tunggal yang dominan dan berfokus pada satu tokoh dalam satu situasi pada waktu tertentu dengan ciri khas berupa panjang cerita yang relatif singkat.

Peneliti akan mendesain bahan ajar ini menggunakan aplikasi *Canva* yang dapat diakses menggunakan *QR Code*. *QR Code* jika diterjemahkan menjadi *QR* adalah kepanjangan dari *Quick Respons* sedangkan *Code* adalah kode. Dapat diartikan secara penuh bahwa *QR Code* adalah kode dua dimensi yang isi kodenya dapat diuraikan dengan cepat dan tepat menurut (Kurniasih, 2023). Sejalan dengan hal itu menurut Denso (Daulay, 2019) digunakannya koding atau sistem pengkodean sebagai sistem pencatatan dalam suatu unit bisnis merupakan salah satu prinsip dari pelaksanaan pengendalian intern dengan tujuan mengamankan aktiva.

Bahan ajar yang dibentuk akan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. *PjBL* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk melihat permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis *project based learning*, siswa dapat mempertimbangkan untuk membuat proyek atau mengerjakan pembelajaran sambil berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengembangkan kompetensi

sikap, pengetahuan, dan keterampilan, pembelajaran berbasis *project based learning* harus menggunakan proyek sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran (Syukur, 2021) dalam Nirmayanti dkk.,2021

Model pembelajaran *PjBL* dapat menunjang peserta didik untuk menciptakan konsep-konsep terkini pengalaman baru, dan meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Sejalan dengan hal ini, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nurchayono, 2023) dalam (Widiyoko, 2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Ipa Digital Berbasis Stem-*Pjbl* Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Sekolah Dasar” Penelitian tersebut bertujuan untuk untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas produk yang dikembangkan.

Sejalan dengan permasalahan diatas maka peneliti akan melakukan pengembangan bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerpen Berbasis *Project Based Learning* melalui Aplikasi *Canva* dan *QR Code* Tema 2 Subtema 1 Kelas III SDN 02 Palembang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka didapatkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pendidikan belum sepenuhnya melek kemajuan teknologi *ICT* dan informasi yang semakin pesat
2. Turun nya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik
3. Kurangnya kreatifitas dalam pengembangan bahan ajar
4. Terbatas nya ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21
5. Rendahnya ketersediaan bahan ajar yang dapat menggambarkan secara konkret terkait materi pembelajaran bersifat abstrak untuk disajikan di Sekolah Dasar terkhusus tematik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *project based learning* melalui aplikasi canva dan *QR Code* tema 2 subtema 1 kelas III SD?
2. Bagaimana mengembangkan bahan ajar buku cerpen berbasis *project based learning* melalui aplikasi canva dan *QR Code* tema 2 subtema 1 kelas III yang praktis untuk SD?
3. Bagaimana efektifitas bahan ajar buku cerpen berbasis *project based learning* melalui aplikasi canva dan *QR Code* tema 2 subtema1 kelas III SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Dilihat dari permasalahan yang dijabarkan sebelumnya, maka diperoleh tujuan penelitian yang ingin dihasilkan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui langkah- langkah dalam mengembangkan produk bahan ajar buku cerpen berbasis *project based learning* melalui aplikasi canva dan *QR Code* tema 2 subtema 1 kelas III untuk peserta didik SD.
2. Untuk mengetahui langkah – langkah dalam menghasilkan produk bahan ajar buku cerpen berbasis *project based learning* melalui aplikasi *canva* dan *QR Code* yang praktis bagi peserta didik SD.
3. Untuk mengetahui efektivitas produk bahan ajar buku cerpen berbasis *project based learning* melalui aplikasi *canva* dan *QR Code* yang efektif bagi peserta didik SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dari hasil pengembangan bahan ajar buku cerpen berbasis *PjBL* melalui Aplikasi Canva dan *QR Code* yang akan dijadikan bahan pembelajaran dalam Tematik bagi peserta didik terutama peserta didik kelas III. Dengan pengembangan bahan ajar ini diharapkan akan melengkapi bahan ajar yang ada di sekolah.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan ilmu dan pengalaman baru yang menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan suatu produk, yaitu bahan ajar buku cerpen.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan mudah, peserta didik mampu berpikir kritis dalam memecahkan masalah pada materi pembelajaran.

3. Bagi Guru

Diharapkan agar produk bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai masukan dan sumbangan ide untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar terutama yang mengaplikasikan model *project based learning* melalui aplikasi canva dan *QR Code*.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan agar produk bahan ajar ini dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki kekurangan sistem pembelajaran yang ada di sekolah tempat penelitian berlangsung.

5. Bagi Peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian serupa dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita. (2022). Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pembuatan Bahan Ajar Elektronik di SMPN 7 Sungai Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol 6 No 2(2022).
- Amris, F. K. (2021). "Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2171-2180.
- Anggriyanti, E. S. (2022). Management Studies and Entrepreneurship. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 884-897.
- Ardiansyah. (2023). Pengembangan Bahan Ajar PAIBerbasis Model Mind Mapping pada Materi Sholat Berjamaah Kelas IIdi SDN2 Keniten. *Social Science Academic*, 201-212.
- Arikunto. (2020). Analisis Pengembangan Sintak Model Pembelajaran Project-based Learning pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Eelektronika di Sekolah Vokasional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan* , 16.1: 7.
- Arsyad, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 171-187.
- Asnawati, Y. (2023). "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." . *Journal of Islamic Education 9.1* , 64-72.
- Asri. (2020). Engembangan Bahan Ajar Menulis Berbagai Jenis Teks Bertema Kearifan Lokalsikka Bagi Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Volume 3, Nomor 1.
- Asrizal. (2019). Pengertian, jenis-jenis, dan karakteristik bahan ajar cetak meliputi hand out, modul, buku (diktat, buku ajar, buku teks), LKS dan pamflet.
- Azzahra. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Gambar Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sd Negeri 3 Lowu-Lowu Kota Baubau. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 39-41.
- Briggs, G. d. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. *repository.iainpalu.ac.id*, 63-66.
- Butarbutar, R. (2023). Project-based Learning (PjBL).
- D.W, P. (2021). Application of the Project Based Learning Model (PJBL). . *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series.*, Vol. 4. No. 6.
- Daulay, S. S. (2019). Pemanfaatan Qr Code Sebagai Dasar Pencatatan Penerimaan Kas Digital. *bajangjournal.com*, (2019) [1].
- Downey, K. &. (2021). Penggunaan model assure untuk meningkatkan hasil belajar tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu* , 2363-2369.
- Ernalida. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jagomipa jurnal*, Vol. 2 No. 1 (2022).
- Fahira. (2023). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Pada Cafe Xyz Dengan Qr-Code Berbasis Web. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan*

- Komputer (IPSIKOM)*, 11.1 (2023): 1-8.
- Faouzi, H. A. (2022). Analisis Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek Dalam Buku Kumpulan Cerita Pendek Sepasang Sepatu Tua Karya Sapardi Djoko Damono (Sebagai Alternatif Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Pada Peserta Didik Sma Kelas XI. *repository.unsil.ac.id*, 22.
- Fatturohman. (2022). Analisis Model Project Based Learning (PJBL) pada Buku Siswa Tema 1 Kelas V Sekolah Dasar.. *Jurnal Kiprah Pendidikan 1.4*, 334-341.
- Festiawan, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pocketbook Mitigasi Bencana Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa SMP/MTs Di Kabupaten Kudus. *repository.iainkudus.ac.id*, -.
- Fitri, S. W. (2023). Teori Belajar Konstruktivistik dan Penerapannya Dalam Pembelajaran PAI. *ANTHOR: Education and Learning*, Vol. 2 No. 3 (2023).
- Gasong. (2019). Telaah Unsur Ekstrinsik Cerita Pendek “Protes” Karya Putu Wijaya. *Cakrawala Ilmiah*, 46.
- Halidjah, S. (2022). Kelayakan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sdn 39 Pontianak Kota. *Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa*, 10 (10).
- Hanafiy. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *repository.iainpalopo*, 69-70.
- Handayani, F. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Bernuansa Islami Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Siswa Kelas Viii Semester Ganjil. *repository.radenintan.ac.id*, 74-80.
- Harless. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Darurat Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Tamrinussibyan 01 Al Hikmah Benda. *eprints.uinsaizu.ac.id*, -.
- Hayati, S. (2021). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 15.
- Hepsi. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Dengan Strategi Metakognitif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa (Studi Pada Siswa Kelas Vii. *JIIP-Jurnal Ilmiah*.
- Herawati, H. (2020). Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 4 No 1.
- History, A. (2022). Workshop Penguatan Kompetensi Guru Efforts to Improve Learning Outcomes Using Experimental Methods for Science Subjects in Class V Elementary School S. *Conference Series 5* , 591-595 .
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar. *Education Journal*, Vol 2 N0 1.
- Ismawati. (2023). Nilai-Nilai Kehidupan Dan Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek Dalam Buku Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Xi Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Kurikulum. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 3*, -.
- Karim. (2022). Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di TK dalam Meningkatkan Kreativitas Guru. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7-10.

- Khairunnisa. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan Dalam Bermasyarakat Sdn Wora. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 7 No 1.
- Khasinah. (2023). Pengembangan Buku Elektronik Membaca Kritis dan Kreatif Berbasis Project Based Learning untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* , 161-168.
- Kurniasih. (2023). Pemanfaatan Qr Code Sebagai Dasar Pencatatan Penerimaan Kas Digital (Laundry Kalesco Pontianak). *Cakrawala Ilmiah*, 108 Vol. 2 No. 9.
- Kusnadi, E. (2022). Pengaruh Diklat Dan Kompetensi Asn Terhadap Kinerja Asn Melalui Disiplin Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Bondowoso. *Repository Universitas Abdurachman Saleh Situbondo*, 1501–1510.
- Lamina, L. A. (2023). Implementasi Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I SDN Ngaglik 01 Batu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4368-438.
- Magdalena. (2020). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Online terhadap Prestasi Siswa di SDN Sukamanah 01. *ejournal.stitpn.ac.id*, 431-445.
- Magdalena, F. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Online terhadap Prestasi Siswa di SDN Sukamanah 01. *Bintang Jurnal-ejournal.stitpn.ac.id*, -.
- Mardiana. (2019). Studi Literatur Efek Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keahlian Pemecahan Masalah pada Peserta Didik Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Information Technology and Education*, 6(1), 755-762.
- Miftakhul, W. (2014). Pengembangan Buku Teks Membaca Intensif Berbasis. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, Vol. 2 No. 2, Hal 130-143, Juni 2014.
- Mudhar. (2023). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah*, Vol 1 No 2.
- Nasution, R. A. (2019). Implementasi pembelajaran tematik dengan tema diri sendiri di TK A PAUD Khairin Kids Medan Tembung. *Jurnal Raudhah* , 7:1.
- Ningsih, E. P. (2021). Analisis Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek Dalam Buku Kumpulan Cerita Pendek Dari Suatu Masa Dari Suatu Tempat Karya Asrul Sani Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi*, 56.
- Novaliyosi. (2023). "Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan* , 7.3 (2023): 2.
- Nurchayono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *Hexagon Jurnal Ilmu dan Pendidikan*, 40-43.
- Nurdyansya. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Saintifik Dengan Mode Bermain Peran Pada Pembelajaran Kelas III.

- Garuda.Kemdikbu*, 49-60.
- Oktavia, T. e. (2022). "Penggunaan Media Pembelajaran Yang Efektif Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu kelas V Di SDN 64/1 Teratai. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* , 492-496.
- Patricia. (2021). penggunaan media youtube kanal pestarama “bunga semerah darah” dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas ix smp jakarta i kedoya. *repository.uinjkt*, -.
- Petty, G. d. (2016). Media Pembelajaran Matematika Buku Dongeng Anak Berbasis Cerita Rakyat untuk Menanamkan Konsep Matematika Dan Karakter Siswa SD. *repository.upy.ac.id*, 52-60.
- Pustaka, B. (2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia. *books.google.com*, 210.
- R.Saputri. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan*, Vol 7 No 1: 784-795.
- Rivai, S. &. (2019). Pembelajaran Keterampilan Membaca Dengan Picture Story Book Di Sd Negeri 1 Majapura Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. . *Doctoral dissertation, UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto*.
- Rosid, A. (2023). Analisis Unsur Intrinsik Dan Nilai Didaktis Cerita Pendek Dalam Antologi “Kupu-Kupu Bersayap Gelap” Karya Puthut Ea Dengan Menggunakan Pendekatan Struktural Sebagai Alternatif Bahan Ajar Cerita Pendek. *uwais inspirasi indonesia*, 2023:15.
- Safithri, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Cendekia*, Vol 7 No 1: 784-795.
- Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat 2.2 (2021): 91-102.*, (2021): 91-102.
- Sari. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar*. Padang - Sumatera Barat: Get Press.
- Sugihartono. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Journal Universitas Jenderal Soedirman* , 35-36.
- Sugiyono. (2018). Pengembangan Lks Berbasis Keterampilan Proses Sains (Kps) Untuk Meningkatkan Kps Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 298.
- Sulistyorini, S. (2018). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 2.1* , 34-49.
- Sunarti. (2018). 77ekstrakurikuler Tari Tradisional Dalam Membentuk Pendidikan Karakterberbasis Budaya Di Madrasah Ibtidaiyahextracurricular Of Traditional Dance In Forming Culture-Based Character Education In Madrasa Ibtidaiyah. *Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, 96-97.
- Suryosubroto. (2014). Pencapaian Hasil Belajar melalui Penumbuhan Sikap Mahasiswa. *Lantanida Journal*, Vol 2 No 20-21.
- Syaifullah, M. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 3. No. 1, Mei 2019, 127-144.
- Syukur. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Tema VIII Menggunakan Model Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal Of Science Education*, 120-127.
- Waraulia, A. M. (2020). Bahan Ajar Teori dan Prosedur Penyusunan. *UNIPMA*

Press, 1–59.

- Widiasworo. (2023). Analisis Penerapan Project Based Learning dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.". *Jurnal Pendidikan Tematik Dikda*, 8.1 (2023): 31-39.
- Widiyoko. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Digital Berbasis Stem-Pjbl Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Sekolah Dasar. *repository.unj.ac.id*, 50-62.
- Wulandari, I. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7.1 .
- Yaumi. (2023). "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran." . *Journal on Teacher Education* , 795-803.
- Yeni Rahmawati ES, R. F. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berkarakter Diagnosa Dan Remedial Pembelajaran Berbasis E-Learning. *JURNAL e-DuMath*, Volume 4. No. 2, (2018) Hlm. 36-45.