



Pengembangan *Booklet Science For Kids* Sebagai Penguatan Kemandirian Belajar Metakognitif Siswa Kelas V

Siti Tri Lupita⁽¹⁾, Cindya Alfi⁽²⁾, Mohamad Fatih⁽³⁾, Istina Atul Makrifah⁽⁴⁾

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama' Blitar, Indonesia

Email: ¹ sitirilupita@gmail.com, ² cindyalfi22@gmail.com

³ mohamadfatih@unublitar.ac.id, ⁴ istina.atulmakrifah@gmail.com

Abstrak: Sebagai upaya untuk meningkatkan kemandirian belajar metakognitif siswa kelas V pada pembelajaran sistem pernafasan manusia, media booklet merupakan salah satu sumber yang digunakan untuk belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemandirian belajar metakognitif siswa kelas V SDN Kedungwungu 02 dan memberikan sumber belajar berupa booklet tentang sistem pernafasan manusia. Dengan menggunakan model Addie, Metode *Research and Development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Analisis, perencanaan, pembuatan, pelaksanaan, dan penilaian merupakan tahapan pengembangan ini.

Ahli media memperoleh nilai 100% pada proses validasi, memenuhi syarat "sangat valid". Kondisi "sangat valid" dipenuhi oleh validasi ahli materi yang memperoleh skor 95,83%. dan Hasil validasi ahli linguistik sebesar 77,56% memenuhi syarat "valid", Temuan percobaan daya tarik media yang dinilai oleh lima belas siswa diberi nilai sembilan puluh tiga persen, dengan kondisi "sangat menarik" dan Guru memberikan media nilai sempurna 100% untuk kemenarikan, dengan menyebut "sangat menarik" sebagai satu-satunya standar. Lalu untuk penguatan kemandirian belajar memperoleh nilai 90%. Oleh karena itu, dapat dikatakan demikian bahwa pengembangan media *Booklet Science For Kids* materi sistem pernafasan manusia sebagai penguatan kemandirian belajar metakognitif siswa kelas V SDN Kedungwungu 02 sangat tinggi.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>

Sejarah artikel

Diterima pada 20 Februari 2024

Disetujui pada : 28 Februari 2024

Dipublikasikan pada : 28 Februari 2024

Kata Kunci:

Booklet Science, Kemandirian, Metakognitif

DOI: <https://doi.org/10.28926/jpip.v4i1.1446>

PENDAHULUAN

Diantara elemen penting dalam pertumbuhan suatu negara adalah pendidikan. Dikatakan bahwa bangsa ini sedang berevolusi, jika sistem pendidikannya berkualitas tinggi (Muhardi, 2004). Pada hakikatnya pendidikan berfungsi guna menghasilkan sumber daya manusia yang lebih unggul secara moral. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu perjuangan yang disengaja dan direncanakan secara maksimal untuk menciptakan lingkungan untuk belajar serta proses pembelajaran guna membantu peserta didik secara aktif mewujudkan potensi dirinya dan menjadi pribadi yang baik, pemimpin dalam masyarakat, serta memiliki akhlak, kecerdasan, dan ketabahan spiritual dan keagamaan yang dibutuhkan oleh negara, bangsa, dan masyarakat. (Wiyani, 2013). Maksud dan tujuan pendidikan adalah membantu masyarakat menjadi mandiri, khususnya dalam bidang akademik. Salah satu aspek pendidikan karakter yang



menitikberatkan pada sikap adalah belajar mandiri. Lebih tepatnya, pada pola pikir self-directed learning, pemerintah berupaya menyerap informasi tanpa bergantung atau mendapat arahan langsung dari pihak luar. Menurut (Hapsara, 2019) proses pembelajaran untuk membantu siswa menyadari potensi mereka sepenuhnya. Diuraikan enam tanda sikap belajar mandiri sebagai berikut: Hendaknya: (1) tidak bergantung pada orang lain; (2) percaya diri; (3) berperilaku disiplin; (4) bertanggung jawab; (5) bertindak independen; dan (6) melatih pengendalian diri. Oleh karena untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut proses pembelajaran tidak akan terlepas dari komponennya salah satunya hal yang diperlukan yaitu media pembelajaran (Fatih & Alfi, 2021). Guru masa kini harus mampu mengemas perkembangan teknologi sebagai sarana untuk mengajar, salah satu dengan membuat media pembelajaran yang inovatif (Alfi et al., 2022). Media pembelajaran dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka (Fatih, 2018). Hal tersebut diharapkan mampu menjadikan siswa mampu bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Kategori media teknologi cetak meliputi materi pembelajaran yang dituangkan dalam *booklet*. Buklet merupakan buku yang tegolong kecil yang mempunyai paling banyak lima halaman, maksimal 48 halaman jika disertakan sampulnya. (Pralisaputri K R et al., 2016). Agar buklet ini dapat berfungsi sebagai pelengkap meningkatkan kemandirian belajar siswa melalui kegiatan di kelas, buklet tersebut harus memuat informasi relevan yang mudah dipahami dan disertai ilustrasi. Selain itu, isi buklet harus jelas dan ringkas. Buklet ini portabel karena ukurannya yang ringkas. Selain itu, buklet ini memuat detail-detail penting yang didukung dengan alat bantu visual untuk memudahkan siswa memanfaatkan pengetahuan selama proses pembelajaran (Pralisaputri K R et al., 2016). Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh pendapat (Alfi & Perdana, 2019) Mengingat temuan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Kedungwungu 02 Kabupaten Blitar pada 10 Februari 2022 siswa belum mampu menerapkan kemandirian dalam proses pembelajaran IPA. Salah satu faktor permasalahannya yaitu karena siswa kurang percaya diri terhadap kemampuan yang mereka miliki, siswa terlalu ketergantungan dengan pembimbing ketika dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa belum dapat membentuk tanggung jawabnya terhadap pembelajaran yang disampaikan atau dibahas. Selain itu, siswa tetap berhati-hati dalam menyuarakan pemikirannya atau mengajukan pertanyaan mengenai topik mata pelajaran yang sedang dibahas. Banyak siswa yang masih berusaha keras untuk menyelesaikan proyek mereka tepat waktu dan enggan mengajukan pertanyaan baik selama proses pembelajaran online maupun offline. Kemandirian adalah terciptanya materi pendidikan yang disesuaikan dengan tuntutan industri. Hal ini penting untuk dimiliki oleh siswa agar mampu menerapkan prinsip moral dalam proses pembelajaran, khususnya prinsip mandiri belajar mengingat kondisi pandemi saat ini. Namun kenyataannya peserta didik masih belum mampu menggunakan karakter mandiri baik dalam lingkungan pembelajaran online maupun offline.

Media *booklet* sains anak dibangun dengan teknologi cetak dan menyajikan informasi secara menarik, jelas, dan mudah dipahami. Buku dan media visual statis lainnya dapat dikomunikasikan menggunakan teknologi cetak, khususnya jika teknik pencetakan bersifat mekanis atau fotografi. Buku dan media visual statis lainnya dapat dikomunikasikan menggunakan teknologi cetak, khususnya jika teknik pencetakan bersifat mekanis atau fotografi sehingga, mayoritas sumber belajar lainnya dikembangkan dan digunakan berdasarkan materi cetak dan visual. Booklet ini mempunyai tampilan media yang memanfaatkan beberapa ilustrasi dan warna yang menarik untuk menjelaskan konsep agar dapat menggugah minat siswa dan membuat



siswa Ketika saya melihat pamflet sains anak-anak, saya merasa senang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada siswa kelas V di SDN Kedungwungu 02 Kabupaten Blitar memberikan hasil bahwa Teks atau media yang kurang padat lebih disukai oleh siswa, dan mereka menyukai pembelajaran yang menyertakan gambar dan foto. Sehingga akan dirancang atau dibuat sebuah pengembangan yang diterapkan pada media pembelajaran berbentuk *booklet science for kids* sebagai alat pengajaran yang produktif dan sukses. Di antara hal-hal yang paling krusial yang dapat meningkatkan aktivitas pendidikan dan tujuan belajar siswa adalah media pembelajaran. Menurut Hamalik dalam (Abdullah, 2017) berpendapat bahwa: 1) pemanfaatan media sebagai alat komunikasi untuk meningkatkan efisiensi belajar mengajar; 2) peran media dalam mencapai tujuan pembelajaran; dan 3) kekhususan proses pembelajaran; 4) bagaimana media pembelajaran dan metode pengajaran berinteraksi; 5) pentingnya media pendidikan di dalam kelas; 6) bagaimana media pendidikan dipilih dan digunakan; 7) banyaknya jenis alat dan pendekatan media pendidikan; 8) media pendidikan pada setiap topik; 9) Upaya kreatif dalam media pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran mampu digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan dari penyampai pesan ke penerima pesan yang dituju (Fatih, 2020).

Latar belakang informasi yang diberikan di atas menunjukkan bahwa peneliti bersemangat untuk melakukan studi pengembangan media dengan judul **“Pengembangan *Booklet Science For Kids* Materi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Penguatan Kemandirian Belajar Metakognitif (Siswa Kelas V SDN Kedungwungu 02 Kabupaten Blitar)”** sebagai solusi untuk mengetahui upaya siswa dalam penguatan kemandirian belajar mengikutsertakan kemampuan metakognitif, sesuai dengan perkembangan pendidikan.

METODE

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keandalan media *booklet*, kemenarikan yang dimiliki media *Booklet* serta mengetahui kemandirian belajar metakognitif siswa kelas V SDN Kedungwungu 02 Dengan bantuan Media *Booklet* yang memberikan informasi tentang sistem pernafasan manusia. Penelitian ini dilakukan di SDN Kedungwungu 02 menggunakan pendekatan R&D (penelitian dan pengembangan). Model pengembangan Addie digunakan dalam penelitian untuk penelitian ini. Model pengembangan ini memberikan peta jalan metodis untuk tindakan yang mungkin diambil peneliti untuk memastikan tingkat validitas, daya tarik, dan independensi yang diharapkan pada hasil akhir.

Ada lima belas siswa kelas V SDN Kedungwungu 02 yang ikut dalam penyelidikan ini, terdiri dari sembilan siswa perempuan dan enam siswa laki-laki. Dengan menggunakan metode pengumpulan data, peneliti mencatat temuan, dokumentasi serta survei untuk pemeriksaan validitas, kemenarikan, dan juga kemandirian belajar menggunakan media *Booklet* yang diisi oleh validator, siswa kelas V dan juga guru wali kelas V, Sedangkan analisis kuantitatif dan kualitatif dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis data peneliti. Data kualitatif berupa gagasan validator yang digunakan untuk melakukan penyesuaian terhadap produk hingga menjadi valid, dan data kuantitatif berasal dari skor yang diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh siswa dan validator. Setelah diproses, data yang masuk diubah menjadi data interval. Algoritma untuk menentukan persentase hasil tes ditunjukkan di bawah ini.



$$\rho = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{\rho}$ = hasil presentase skor (dibulatkan)

n = penilaian keseluruhan dari tanggapan masing-masing responden

N = jumlah total poin sempurna untuk satu item.

Ahli media, isi, dan bahasa melakukan uji validitas media booklet. Dalam penelitian ini, kuesioner skala Likert digunakan sehingga hasilnya nanti akan dievaluasi menggunakan rumus validasi. (Gustaning, 2014). Sedangkan skala Guttman digunakan dalam angket minat dan kemandirian belajar pada media Booklet. Untuk keperluan penelitian ini, informasi dikumpulkan melalui temuan kuesioner jawaban siswa dan analisis data kuantitatif dilakukan. Skala Guttman dan rumus N-Gain digunakan untuk mengukur respon yang diberikan siswa terhadap survei. Tabel berikut merupakan interpretasi hasil perhitungan:

Table 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu dilakukan revisi
61% - 80%	Valid	Tidak perlu dilakukan revisi
41 % - 60%	Kurang Valid	Revisi diperlukan
21 % - 40 %	Tidak Valid	Revisi diperlukan
<20%	Sangat Tidak Valid	Revisi diperlukan

HASIL dan PEMBAHASAN

Penyelidikan yang dilaksanakan ini menciptakan suatu pengembangan terhadap dunia pendidikan yang berupa media pembelajaran untuk kelas lima SD. Model R&D dengan model pengembangan Alat bantu pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Addie. Model dari pengembangan ini menawarkan peta jalan metodis untuk tindakan yang mungkin diambil peneliti untuk memastikan tingkat validitas, daya tarik, dan independensi yang diharapkan pada hasil akhir. Pengembangan dari media *Booklet Science For Kids* divalidasi oleh ahli media Ibu Ragil Tri Oktaviani, S,Pd., M.Sn sebagai dosen PGSD UNU Blitar, ahli materi Ibu Widayarnes Niwangtika, M.Pd sebagai dosen PGSD UNU Blitar dan ahli Bahasa Ibu Latifatul Jannah, M.Pd sebagai dosen PGSD UNU Blitar. Validasi digunakan untuk menilai kevalidan dari produk media *Booklet Science For Kids* yang dikembangkan sebagai bahan ajar. Validasi dilakukan melalui angket penilaian.

Berdasarkan hasil dari validasi yang dilaksanakan oleh ahli yang menilai media mendapatkan persentase 100 % masuk dalam kategori “sangat valid” adapun saran dari ahli media yakni menjadikan *booklet* ini menjadi media yang sangat bermanfaat, mudah difahami oleh siswa sehingga menciptakan media *booklet* yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Perolehan validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi dengan hasil akhir sebesar 95,83 % dengan masuk dalam kategori “ sangat valid”. Perolehan validasi ahli yang menilai bahasa memperoleh hasil sebesar 77,56% masuk dalam kategori “ kriteria valid”.

Tabel 2. Hasil seluruh validasi dan uji coba produk



No.	Subjek Penelitian	Total Skor	Skor Maks.	Persentase Hasil Validasi	Kriteria
1.	Ahli Media	50	50	100%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	48	50	95,83%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	38	50	77,56%	Valid
4.	Guru	56	70	80%	Sangat Menarik
5.	Siswa (Kemenerarikan)	700	710	93%	Sangat Menarik
6.	Siswa (Kemandirian)	216	220	90%	Sangat Mandiri

Media di dalam *booklet science for kids* ini divalidasi oleh Ibu Ragil Tri Oktaviani, S.Pd., M.Sn sebagai dosen di UNU Blitar pada tanggal 12 Oktober 2023. Adapun validasi dari ahli media diperoleh hasil yang divalidasinya pengembangan *booklet science for kids* dengan hasil penilaian dari aspek ukuran *booklet* 100%, design sampul *booklet* 100% dan aspek design isi *booklet* **100%**. Maka diperoleh hasil rerata akhir dari semua aspek-aspek yang dinilai yaitu 100% masuk dalam kriteria "Sangat Valid".

Media *booklet science for kids* ini juga disempurnakan berdasarkan sanggahan yang disampaikan oleh ahli media yaitu menjadikan buklet ini menjadi sebuah media yang sangat bermanfaat, mudah difahami oleh siswa sehingga menciptakan media *booklet* yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan (Mahendrani & Sudarmin, 2015) yang menyatakan bahwa bahan ajar dalam bentuk *booklet* terlihat lebih menarik jika dipajang dengan banyak gambar, warna cerah, teks terbaca, dan ukuran font serta jenis huruf yang sesuai. Hal ini membantu menarik perhatian siswa dan mengkomunikasikan pelajaran secara efektif.

Materi di dalam media *booklet* ini divalidasi oleh Ibu Widyarnes Niwangtika, M.Pd, selaku dosen UNU Blitar pada tanggal 9 Juni 2023. Validasi yang dinilai oleh ahli materi mencakup aspek-aspek bagian kelayakan isi *booklet* dan aspek isi/materi *booklet*. Sesuai perhitungan yang dinilai oleh validator ahli materi, maka produk dinyatakan "**Sangat Valid**". Adapun diperoleh kelayakan isi **96,67%** dan aspek isi/materi **95%** Maka diperoleh hasil rerata dari seluruh aspek yaitu **95,83%** masuk dalam kriteria "**Sangat Valid**".

Media *booklet science for kids* ini juga disempurnakan melalui arahan validator ahli materi yaitu menjadikan *booklet* ini menjadi media yang menarik bagi siswa untuk dipelajari dan dibaca. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mahendrani & Sudarmin, 2015) Ketika materi pendidikan seperti buklet disajikan dengan banyak foto, warna-warna cerah, dan tulisan yang dapat dibaca dengan ukuran dan gaya font yang tepat, buklet tersebut terlihat lebih menarik dan dapat digunakan sebagai titik fokus untuk belajar sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Bahasa di dalam media *booklet* ini tervalidasi oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd, selaku dosen dari UNU Blitar pada tanggal 9 Juni 2023. Pakar bahasa menilai bahasa menggunakan kriteria seperti kepatuhan aturan bahasa, komunikatif dan kejelasan, serta penggunaan simbol dan ikonografi yang tepat. Sesuai hasil perhitungan dari validasi ahli bahasa yang sudah dilaksanakan, maka produk dinyatakan "**Sangat Valid**". Adapun diperoleh kesesuaian kaidah Bahasa **90%** dan aspek lugas dan komunikatif **76%**, penggunaan istilah, simbol, dan ikon **66,67 %**. Maka diperoleh hasil rata-rata dari seluruh aspek adalah **77,56%** dengan kriteria "**Valid**".

Media *booklet science for kids* ini juga disempurnakan melalui arahan dari validator ahli bahasa yaitu menjadikan *booklet* ini menjadi media yang mudah dimengerti dan difahami oleh siswa dengan cara meneliti kembali setiap penulisan, tanda baca, dan penyusunan kalimat yang efektif sehingga menciptakan media *booklet*



yang mudah dipelajari dan dibaca. Hal ini sejalan dengan (Mahendrani & Sudarmin, 2015) Bahan ajar dalam bentuk buklet yang menarik secara visual dan dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian pembelajaran adalah bahan ajar yang mempunyai banyak gambar, warna cerah dan teks yang mudah dibaca dengan ukuran dan jenis font yang sesuai sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Pengguna (guru) sebagai guru wali dari kelas V memberikan tanggapan yang sangat baik, bahwasanya secara keseluruhan media *booklet science for kids* ini sangat menarik dan juga sudah sangat baik digunakan untuk mendukung pembelajaran, maka dikatakan bahwa media *booklet science for kids* ini sudah “**sangat menarik**” serta dapat serta diterapkan “tanpa harus dengan revisi”. Pengguna sebagai guru wali kelas memberikan tanggapan bahwa secara keseluruhan media *booklet* sudah sangat baik untuk mendukung pembelajaran seperti pendapat sebelumnya (Mahendrani & Sudarmin, 2015) Sumber ajar berupa buku kecil yang menarik secara visual dan dapat digunakan untuk menarik perhatian dalam pembelajaran. Materinya memiliki banyak foto, warna-warna cerah, dan teks yang ditulis dengan baik dengan font dan ukuran huruf yang tepat. sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Hasil dari uji coba produk ditemukan beberapa temuan yang muncul antara lain: (a) siswa memakai media *booklet science for kids* dengan semangat dan antusias . (b) Siswa yang menggunakan buklet sains untuk anak-anak terlibat dan merasa puas, dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran Siswa mengerjakan tugas secara keseluruhan dan mengisi angket respon minat, dalam kegiatan tersebut menarik pada saat mengisi angket, dan tebak-tebakan soal cepat yang membuat siswa semangat belajar menggunakan media *booklet* yang menarik ini. Maka media *booklet science for kids* ini dinyatakan “Sangat Menarik” menurut pengguna (siswa-siswi).

Dibuktikan dengan respon siswa ketika mengisi angket media *booklet science for kids* yang mudah digunakan karena berukuran kecil mudah dibawa dan mudah untuk di pahami penggunaannya, maka menjadikan media *booklet* membuat pengaruh besar bagi hasil belajar siswa seperti pendapat sebelumnya (Mahendrani & Sudarmin, 2015) menyatakan bahwa tampilan buklet disesuaikan agar lebih menarik untuk memperhatikan pelajaran, dibuat dengan menggunakan materi edukasi berupa pajangan dengan banyak gambar, warna, dan tulisan dengan font yang mudah dibaca dan ukuran yang pas. sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan sempurna.

Berdasarkan hasil yang diharapkan dengan diintegrasinya media pembelajaran *booklet science for kids* yaitu dapat meningkatkan kemandirian belajar metakognitif siswa serta penguatan kemandirian untuk belajar dan menggali pengetahuannya secara percaya diri. Berdasarkan hasil dari media yang diujikan dan dilaksanakan oleh peneliti secara langsung terhadap 15 siswa kelas V SDN Kedungwungu 02 Kabupaten Blitar, dapat disimpulkan bahwa media *booklet* “Sangat Mandiri” dan membuat antusias siswa selama dalam proses pembelajaran serta dapat menguatkan kemandirian belajar metakognitif siswa seperti pendapat sebelumnya Stephen Brookfield dalam (Aminah & Maulida, 2020) Untuk mencapai kemandirian memerlukan kesadaran diri, motivasi diri, dan keterampilan mencapai tujuan. Hasil uji coba pada tanggal 21 Oktober 2023 dengan menggunakan media *booklet science for kids* ini maka pembelajaran pada materi sistem pernapasan yang dimiliki manusia di kelas V memperoleh kategori “**tinggi**”.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan hasil uji coba kepada siswa bahwa Media *Booklet Science For Kids* layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.



KESIMPULAN

kevalidan media *booklet science for kids* terhadap materi sistem pernapasan manusia menurut ahli valid diterapkan terhadap pembelajaran. Hasil dari validasi yang dinilai ahli media mendapatkan presentasi skor 100 % masuk dalam kategori “**Sangat Valid**” dan presentase 95,83 % masuk dalam kategori “**Sangat Valid**” dari ahli materi, serta presentase 77,56 % dengan kategori “**Valid**” dari ahli Bahasa.

Penilaian Kemenerikan media pembelajaran *booklet science for kids* persentase rerata skor 93,3 % masuk kategori “Sangat Menarik”. Adapun perhitungan skor masing-masing siswa juga dikategorikan “Sangat Menarik” dengan presentase 93,3 %. Siswa merasa senang dan penuh percaya diri sehingga penguatan metakognitif siswa terbentuk dengan adanya media pembelajaran yang praktis dan simple ini.

Hasil perhitungan penguatan kemandirian belajar metakognitif siswa berdasarkan angket yang telah di isi oleh 15 siswa kelas V, media pembelajaran *booklet science for kids* materi sistem pernapasan manusia diperoleh presentase rata-rata dari skor total sebesar 90 % masuk dalam kategori “**Sangat Mandiri**”, saat skor setiap siswa dihitung, persentase 47 ke atas tercapai dengan kategori “**Mandiri**”.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487
- Alfi, C., & Perdana, K. R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa PGSD UNU Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(4), 539. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i4.412>
- Aminah, M., & Maulida, I. (2020). *Biormatika : Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Pengaruh Self-Regulated Learning Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Info Artikel*. 6(1), 132–138. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/>
- Fatih, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sainifik berbasis Multimedia melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Mahkluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar). *JURNAL PENDIDIKAN: Riset & Konseptual*, 2(2), 137–149. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/4244
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 348.



<https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>

- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/315
- Gustaning, G. (2014). *Pengembangan Media Booklet Menggambar Macam-Macam Celana pada Kompetensi Dasar Menggambar Celana Siswa SMK N 1 Jenar*. Universitas negeri yogyakarta.
- Hapsara, A. surya. (2019). Membangun Karakter Mandiri pada Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Strategi Scrum di Negeri Totochan. *Jurnal Ideguru*, 4(1), 13–21. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/issue/view/8>
- Mahendrani, K., & Sudarmin. (2015). Unnes Science Education Journal Pengembangan Booklet Etnosains Fotografi Tema Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa SMP. *Usej*, 4(2), 2015. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, XX(4), 478–492.
- Pralisaputri K R, Heribertus, S., & Chatarina, M. (2016). Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco*, 2(2), 147–154. <https://jurnal.uns.ac.id/geoeco/article/view/8930>
- Wiyani, A. N. (2013). *Membumikan pendidikan karakter di SD*. Ar Ruzz Media.