



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II SDN WONOSARI

Susi Widia Astuti¹, Bahtiyar Heru Susanto²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 3 Juli 2024
Revisi: 11 September 2024
Diterima: 14 September 2024
Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:
Teaching materials, contextual, learning interests

Kata Kunci:
Bahan ajar, kontekstual, minat belajar

DOI :
10.31932/jdpdp.v10i2.3652

Surel Korespondensi:
susiwidiastuti1234@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to determine (1) the validity of the teaching materials, (2) the teacher's response, and (3) the effectiveness of the teaching materials on increasing the learning interest of second-grade students at SDN Wonosari. This study applied the Research and Development method, referring to the Borg and Gall model. It follows nine stages: (1) identifying potential and problems, (2) information gathering, (3) product design, (4) design validation, (5) product revision, (6) small-scale trials, (7) product revision, (8) large-scale trials, and (9) final product. Data collection techniques used interviews, documentation, and questionnaires. The development results show that (1) the teaching materials were categorized as very valid, with a final score of 100 from media experts and 93.75 from subject matter experts; (2) teacher responses were categorized as very practical, with a final score of 93.75; and (3) the developed product was effective in increasing the learning interest of second-grade students at SDN Wonosari, as evidenced by the students' average questionnaire score increasing from 41.50 before using the materials to 47.05 after using the materials, reflecting a 13.37% improvement in learning interest.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) kevalidan bahan ajar, (2) respon guru, dan (3) keefektifan bahan ajar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II SDN Wonosari. Penelitian ini menerapkan metode pengembangan Reseach and Development merujuk dari model Borg and Gall. Penelitian ini menggunakan sembilan tahapan yaitu tahap: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba kecil, (7) revisi produk, (8) uji coba produk besar, dan (9) produk akhir. Menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, dokumentasi, serta kusioner. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa, (1) bahan ajar berkategori sangat valid dengan nilai akhir 100 ahli media dan 93,75 ahli materi; (2) respon guru berkategori sangat praktis dengan nilai akhir 93,75; (3) produk pengembangan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II SDN Wonosari, dibuktikan melalui nilai rata-rata angket siswa sebelum menggunakan bahan ajar sebesar 41,50 dan sesudah menggunakan bahan ajar sebesar 47,05 sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 13,37%.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan ialah suatu aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan guna menambah kecerdasan serta potensi yang ada di dalam diri seseorang. Pendidikan dalam arti luas

yaitu hidup. Pendidikan merupakan proses belajar yang terjadi sepanjang hidup yang dapat diperoleh di berbagai kegiatan dan tempat, hal ini memberikan dampak yang baik di setiap perkembangan yang ada

(Pristiwanti, et al., 2022: 7912). Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kehidupan karena jika tidak ada pendidikan maka perilaku orang-orang akan menyimpang dari norma yang berlaku. Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan yaitu sekolah. Di sekolah terdapat unsur pendidikan yang meliputi siswa, guru, materi pelajaran, interaksi antara guru dan siswa, metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Faktor penentu utama dalam pendidikan adalah guru dan siswa, guru dan siswa memiliki peran penting pada kegiatan belajar, dimana kegiatan belajar menjadi pokok utama dari kegiatan penerimaan informasi pendidikan secara keseluruhan yang mempunyai tujuan untuk menjadikan adanya perbedaan perilaku anak (Kiom, 2017: 69). Jika peserta didik dan pendidik kurang mempunyai kaitan atau komunikasi baik akan menyebabkan perubahan tingkah laku siswa akan terhambat.

Proses pembelajaran harus terlaksana secara tepat agar bisa mendapatkan pemahaman materi. Dalam melaksanakan pembelajaran agar meningkatkan kualitas

pembelajaran yaitu dengan pemilihan sumber informasi yang tepat seperti: nasehat, manusia, cara, tempat, bahan, serta alat yang digunakan siswa dalam belajar (Supriadi, 2015: 129). Bahan ajar termasuk sumber informasi belajar, harus diperhatikan pada proses belajar.

Bahan ajar adalah suatu perangkat pembelajaran, didalamnya terdapat informasi pembelajaran yang akan dipelajari siswa. Bahan ajar termasuk komponen pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik untuk menjelaskan materi pelajaran dan digunakan siswa sebagai sumber belajarnya (Khulsum et al., 2018: 3). Seorang guru harus tepat dalam memilih bahan ajar, bahkan guru dituntut memperbaharui bahan ajar karena diselaraskan pada kepeluan peserta didik, tidak harus tertuju pada buku siswa atau buku guru saja. Proses pembelajaran sangat bergantung pada bahan ajar, namun guru sebagai pendidik masih belum menyesuaikan bahan ajar dengan situasi dan lingkungan siswa (Wahyudi, 2022: 53).

Pengembangan bahan ajar harus disesuaikan dengan lingkungan siswa agar peserta didik cepat memahami

karena siswa pernah mengalami secara langsung peristiwa tersebut dan siswa dapat menerapkan pembelajaran tersebut langsung di kehidupan nyata. Jadi, pendidik perlu menyesuaikan bahan ajar sesuai lingkungan nyata siswa. Sebagian besar peserta didik menghadapi kesusahan belajar dan tidak memiliki minat untuk belajar. Salah satunya peserta didik kurang mempunyai keinginan untuk belajar Matematika karena dianggapnya susah dan abstrak. Matematika adalah suatu ilmu dengan konsep yang abstrak yang mempelajari simbol-simbol tertentu dan digunakan hampir di setiap cabang ilmu (Vandini, 2015: 215).

Faktor penyebab kesulitan belajar matematika menurut Ayu et al. (2021: 1616-1618), yaitu: (1) penyebab dari dalam meliputi kesehatan tubuh, disabilitas, kepintaran, keinginan, dan dorongan. (2) penyebab dari luar meliputi kepedulian orang tua yang rendah, suasana rumah atau keluarga, penggunaan media pembelajaran, kegiatan dalam masyarakat, dan pengaruh media massa.

Dengan adanya permasalahan siswa yang memiliki kesulitan belajar

Matematika tersebut, seorang guru harus memberikan perhatian kepada siswa membuat atau mencari pembaruan untuk kegiatan belajar, bisa dengan mengembangkan bahan ajar Matematika supaya siswa menjadi semakin berminat kepada mata pelajaran Matematika dan tidak mengalami kesulitan belajar Matematika. Jika guru memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa, maka siswa akan minat dan senang belajar matematika. Terlebih lagi pada siswa kelas rendah yang belum terlalu dapat berpikir kritis.

Informasi yang didapatkan dari wawancara pada bulan Oktober 2023 bersama wali kelas II SDN Wonosari Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo, guru mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih mengacu pada buku paket saja, materi yang ada pada buku paket cenderung sedikit. Mayoritas siswa kurang memahami materi yang dijelaskan secara mendalam, pada ulangan harian 37% siswa memperoleh tuntas, serta 63% siswa belum tuntas. Pada saat diberi tugas oleh guru, terdapat siswa yang tidak mengumpulkan tugas.

Sesuai dengan permasalahan yang dijabarkan, ini menjadikan rendahnya pemahaman siswa serta pembelajaran yang monoton pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika, sehingga siswa kurang beminat untuk belajar Matematika. Bahan ajar yang hanya mengacu pada buku paket belum disesuaikan dengan fakta yang ada pada lingkungan siswa, maka menjadikan peserta didik menghadapi kesusahan mengerti pembahasan pelajaran karena siswa sekedar membayangkan, tidak mengalami secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengajukan pengembangan bahan ajar matematika berbasis kontekstual sebagai sarana dalam meningkatkan minat belajar siswa dan guru membutuhkan pengembangan bahan ajar tersebut agar pembelajaran lebih menarik, materi lebih lengkap, peserta didik lebih mudah menangkap informasi, serta materi disesuaikan pada situasi lingkungan siswa. Pengembangan bahan ajar yang mengaitkan lingkungan nyata siswa merupakan suatu usaha memperbaiki bahan ajar, mendesain materi lama menjadi baru berkaitan

dengan lingkungan siswa dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa sesuai pada capaian belajar dan sesuai pada kurikulum yang ada (Bujuri & Baiti, 2018: 188).

Bahan ajar yang diperbaharui diharapkan dapat mempermudah peserta didik mengerti informasi materi pelajaran terutama mata pelajaran matematika, serta bisa memberi pengetahuan berkesan pada peserta didik daripada hanya mengacu pada buku paket saja.

Penelitian ini dilakukan agar mendapat kevalidan, respon guru, dan keefektifan bahan ajar Matematika berbasis kontekstual dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Sholehah et al. (2018: 240) indikator minat belajar meliputi: (1) Perasaan senang, (2) Ketertarikan siswa, (3) Perhatian siswa, dan (4) Keterlibatan siswa.

Metode

Penelitian memakai metode pengembangan *research and development* (R&D). Metode R&D bertujuan untuk membuat sebuah hasil digunakan untuk penelitian yang dianalisa dan diuji keefektifannya, produk dapat berguna untuk

masyarakat Sugiyono (dalam Defingatun, 2020: 185). Tujuan utama produk ini adalah agar memperoleh keluaran baru, serta melihat kelayakan produk pembaharuan oleh peneliti sehingga dapat memiliki fungsi praktis.

Pengembangan memakai prosedur pengembangan model Borg and Gall yang sudah divariasi oleh Sugiyono. Namun, disini peneliti akan membatasi langkah itu menjadi sembilan (9) disebabkan kurangnya waktu dan biaya. Langkah yang akan peneliti lakukan ialah: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi produk, (6) Uji coba produk kecil, (7) Revisi produk, (8) Uji coba produk besar, dan (9) Produk akhir.

Mekanisme pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumen-

tasi, serta kusioner atau angket. Instrumen yang dipakai peneliti untuk mengembangkan produk yaitu: (1) Angket, berupa angket respon guru dan angket minat yang diisi oleh siswa, serta (2) Lembar penilaian ahli media dan ahli materi.

Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif didapatkan melalui mengumpulkan dan mengumpulkan penjelasan-penjelasan berbentuk respon, komentar, dan gagasan didapatkan melalui penilaian dan wawancara. Data kuantitatif didapatkan melalui hasil validasi, respon guru dan kusioner minat belajar siswa. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

(Sugiyono, 2019: 94)

Rumus mencari nilai akhir kevalidan dan kepraktisan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor Maksimal

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Validitas dan Kepraktisan

Nilai	Kategori
81-100	Sangat Valid/ Sangat Praktis
61-80	Valid/ Praktis
41-60	Cukup Valid/ Cukup Praktis
21-40	Tidak Valid/ Tidak Praktis
0-20	Sangat Tidak Valid/ Sangat Tidak Praktis

(Sa'adah & Wahyu, 2020: 97)

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan bahan ajar sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi khususnya mata pelajaran matematika. Pelaksanaan penelitian pengembangan diawali dari tahap menganalisa potensi dan masalah yang muncul, berkaitan dengan penggunaan bahan ajar. Tahap potensi dan masalah, didapatkan informasi dari wawancara bersama wali kelas II SDN Wonosari, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika mengacu pada buku paket saja, materi yang ada pada buku paket sedikit. Pemahaman siswa terhadap matematika masih terbilang rendah, materi belum disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal peserta didik, serta keseharian peserta didik,

proses belajar masih monoton, oleh karena itu membuat minat belajar siswa menjadi rendah. Belum adanya pengembangan-pengembangan untuk penunjang proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diajukan pembaharuan bahan ajar sebagai sarana dalam menambah ketertarikan belajar siswa.

Tahap pengumpulan informasi, tahap ini diperoleh informasi dari wawancara serta dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang menghambat kegiatan belajar matematika yaitu materi belum disesuaikan pada kehidupan nyata peserta didik, materi belum menarik untuk siswa kelas II, belum banyak contoh soal yang dapat menambah pemahaman siswa

mengenai materi yang diajarkan. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui buku paket yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika, hasil dokumentasi ini digunakan sebagai acuan dalam proses pembaruan bahan ajar matematika.

Tahap desain produk, peneliti merancang bahan ajar sesuai acuan yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Menetapkan materi yang hendak dikembangkan, kelas/semester, KI, ATP, tema, serta produk yang hendak menjadi output produk. Setelah itu, menentukan bagaimana produk itu dikembangkan, seperti mencari gambar yang sesuai dengan materi, kombinasi warna, tambahan penjelasan materi, contoh soal, mengembangkan soal dan latihan. Setelah semuanya dirancang, selanjutnya dikembangkan dalam bentuk bahan ajar matematika berbasis kontekstual dengan mengacu pada situasi di lingkungan nyata siswa.

Tahap validasi, sebelum validasi, membuat instrumen terlebih dahulu. Instrumen menggunakan lembar penilaian ahli media, dan materi,

kuesioner respon guru, dan kuesioner minat belajar peserta didik. Instrumen kemudian di validasi oleh validator. Selanjutnya produk dicetak dan diuji kevalidan kepada para ahli. Aspek penilaian ahli media meliputi aspek fisik, pemakaian, warna, gambar, dan tulisan. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi materi, media, serta keterbacaan.

Hasil Validasi Ahli Media

$$P = \frac{48}{48} \times 100 = 100$$

Nilai akhir di atas sebesar 100, nilai ini memenuhi kevalidan berkategori sangat valid.

Hasil Validasi Ahli Materi

$$P = \frac{45}{48} \times 100 = 93,75$$

Nilai akhir penilaian di atas sebesar 93,75, nilai ini memenuhi kevalidan dengan kategori sangat valid. Hasil ini dijadikan acuan untuk merevisi bahan ajar.

Tahap revisi produk, setelah mendapat hasil kevalidan bahan ajar, bahan ajar direvisi berdasarkan pada saran yang didapatkan dari ahli. Hasilnya, bahan ajar dikatakan valid, selanjutnya bahan ajar diberikan

kepada guru kelas agar mendapat kepraktisan bahan ajar matematika berbasis kontekstual.

Hasil Respon Guru

$$P = \frac{60}{64} \times 100 = 93,75$$

Hasil nilai akhir di atas didapatkan hasil sebesar 93,75, nilai ini memenuhi kategori kepraktisan yaitu sangat praktis. Setelah bahan ajar dinyatakan praktis, bahan ajar matematika berbasis kontekstual siap untuk diujicobakan kepada siswa. Bahan ajar dicetak disesuaikan dengan banyaknya peserta didik.

Tahap uji coba produk kecil, produk yang sudah direvisi diujicobakan kepada lima (5) siswa kelas II SDN Wonosari. Siswa diberi angket minat belajar (sebelum menggunakan bahan ajar). Lalu siswa diajarkan materi pelajaran diagram gambar menggunakan bahan ajar matematika berbasis kontekstual. Setelah itu siswa diberi angket minat belajar (sesudah menggunakan bahan

ajar). Serta yang terakhir, menghitung keefektifan bahan ajar dari hasil pengisian anget minat belajar siswa. Dari hasil uji coba produk kecil, bahan ajar matematika berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan meningkat sebesar 26,96%.

Tahap revisi produk, dari hasil uji coba kecil, bahan ajar bisa meningkatkan minat belajar siswa. Jadi, tidak revisi dan siap digunakan dalam uji tahap selanjutnya. Tahap uji coba produk besar, tahap ini bahan ajar matematika berbasis kontekstual diuji cobakan kepada 1 kelas dengan jumlah 22 siswa kelas II SDN Wonosari. Pertama siswa diberikan angket minat belajar (sebelum menggunakan bahan ajar). Selanjutnya siswa diajarkan materi diagram gambar dengan menggunakan bahan ajar. Setelah itu peserta didik mengisi angket minat belajar (setelah memakai bahan ajar) agar mengetahui keefektifan bahan ajar.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Sebelum Menggunakan Bahan Ajar	.129	22	.200*	.936	22	.165
Sesudah Menggunakan Bahan Ajar	.136	22	.200*	.942	22	.215

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Sesuai dengan hasil keputusan yaitu jika signifikan > 0,05, maka data berdistribusi normal. Sehingga hasil uji normalitas sebelum menggunakan bahan ajar berbasis kontekstual nilainya 0,165 > 0,05, maka berdistribusi normal. Dan hasil uji

normalitas sesudah menggunakan bahan ajar berbasis kontekstual nilainya 0,215 > 0,05, maka berdistribusi normal. Kesimpulannya adalah uji normalitas *Shapiro-Wilk* berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Paired Differences						T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Sebelum Menggunakan Bahan Ajar - Sesudah Menggunakan Bahan Ajar	-5.545	5.722	1.220	-8.082	-3.009	4.546	21	.000	

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan *Paired Samples Test* sehingga diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena sig. (2-tailed) < 0,05, maka dinyatakan H₀ ditolak dan

H₁ diterima. Artinya bahwa ada perbedaan signifikan rata-rata antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis kontekstual.

Tabel 5. Paired Samples Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pa r 1	Sebelum Menggunakan Bahan Ajar	41.50	22	7.614	1.623
	Sesudah Menggunakan Bahan Ajar	47.05	22	7.669	1.635

Dari hasil di atas, didapatkan nilai rata-rata diangket sebelum menggunakan bahan ajar berbasis kontekstual sejumlah 41,50 dan nilai rata-rata sesudah menggunakan bahan ajar berbasis kontekstual sejumlah 47,05. Hasil tersebut berarti ada perbedaan rata-rata yang relevan. Minat belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 13,37%. Kesimpulannya yaitu bahan ajar Matematika berbasis kontekstual efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Simpulan

Hasil kevalidan dari ahli memenuhi kategori sangat valid dengan nilai akhir ahli media 100 dan nilai akhir ahli materi 93,75. Hasil uji praktis dari guru kelas II SDN Wonosari mengenai bahan ajar Matematika berbasis kontekstual didapatkan nilai akhir sejumlah 93,75 berkategori sangat praktis. Hasil nilai rata-rata kuesioner sebelum

menggunakan bahan ajar matematika berbasis kontekstual sejumlah 41,50, sedangkan sesudah memakai bahan ajar sejumlah 47,05. Terdapat perbedaan yang relevan sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar. Minat belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 13,37%, sehingga dapat ditarik kesimpulan jika bahan ajar matematika berbasis kontekstual efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II SDN Wonosari.

Daftar Pustaka

- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>.
- Bujuri, D. A., & Baiti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 184-197.

- <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i2.3173>.
- Defingatun, Sutaryono, & A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI pada Muatan IPS. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif>.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 69–79. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&D (Research and Developmen). Literasi Nusantara.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Supriadi. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127–139. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Vandini, I. (2015). Peran Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 210–219. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.646>.
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.