

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL SISWA DI SEKOLAH DASAR  
KELAS V DI SD NEGERI 1 SUDAJI**

**Gusti Ngurah Arya Yudaparmita<sup>1</sup>, Komang Surya Adnyana<sup>2</sup>, Kadek Hengki  
Primayana<sup>3</sup>**

**Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Bali**

e-mail: aryayuda562@gmail.com<sup>1</sup>, Suryakomank16@gmail.com<sup>2</sup>,  
hengkiprimayana@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstract:** This study aims to develop multimedia learning in the form of multimedia-based textbooks. The results of the study can be concluded that the research resulted in the development of multimedia learning in the form of e-modules with a contextual approach for grade V of the Science subject in the very valid and valid categories. In detail, the results of the material/content expert test obtained a value of 1.00 or 100%. This indicates a very valid category. For product validation testing by language experts, the results were 0.91 or 91%. This indicates that it is in the very valid category, and for product validation testing by experts on aspects of multicultural values, the results were 0.84 or 84%. This indicates that it is in the valid category. Based on the calculations, the results of product validation by student respondents were obtained, namely adjusted to the linkert scale table 5 in the range of 97.36% with the Very Practical category. Meanwhile, the results of product validation by respondents (teachers) were 0.968 adjusted to the linkert scale table 5 in the range of 96.8% with the very practical category.

**Keyword:** *multimedia, contextual, elementary school, textbook*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dalam bentuk buku ajar berbasis multimedia. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian menghasilkan pengembangan multimedia pembelajaran dalam bentuk e-modul dengan pendekatan kontekstual untuk kelas V mata Pelajaran IPAS ada pada kategori sangat valid dan valid. Secara rinci hasil dari pengujian ahli materi/isi mendapatkan nilai 1,00 atau 100%. Hal ini menunjukkan kategori sangat valid. Untuk pengujian validasi produk oleh ahli Bahasa mendapatkan hasil 0,91 atau 91%. Hal ini menunjukkan ada pada kategori sangat valid, dan untuk pengujian validasi produk oleh ahli aspek nilai-nilai multicultural mendapatkan nilai sebesar 0,84 atau 84%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pada kategori valid. Berdasarkan perhitungan maka dapat diperoleh hasil validasi produk oleh responden siswa yaitu sebesar disesuaikan dengan tabel skala linkert 5 berada pada rentangan 97,36% dengan kategori Sangat Praktis. Sedangkan untuk hasil validasi produk oleh responden (guru) yaitu sebesar 0,968 disesuaikan dengan tabel skala linkert 5 berada pada rentangan 96,8% dengan kategori sangat praktis.

**Kata kunci:** *multimedia, kontekstual, sekolah dasar, buku ajar*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah cara yang terencana dan metodis untuk mewariskan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada setiap orang guna membantu mereka mencapai potensi maksimalnya.

Menurut UNESCO (2021), pendidikan adalah alat untuk memberdayakan individu dan masyarakat, serta memainkan peran penting dalam menciptakan masyarakat yang adil dan berkelanjutan. Tujuan utama pendidikan adalah membantu setiap orang tumbuh

secara intelektual, emosional, dan sosial sehingga mereka dapat memberikan dampak positif bagi dunia. Dengan demikian, pendidikan berfungsi sebagai fondasi untuk menciptakan generasi yang mampu menghadapi tantangan masa depan dalam dunia yang terus berubah, kurikulum yang relevan dan fleksibel merupakan kunci untuk memenuhi kebutuhan dan harapan siswa.

"Kurikulum Mandiri", yang tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 56 Tahun 2022, telah diperkenalkan di sekolah-sekolah di Indonesia mulai tahun ajaran 2022/2023. Transisi dari kurikulum K13 ke Kurikulum Mandiri bukanlah sesuatu yang tiba-tiba; melainkan merupakan respons terhadap perkembangan kebutuhan dan tuntutan masyarakat kontemporer (Putri, 2019). Kurikulum dalam pendidikan adalah kerangka dasar yang mengatur tujuan, materi, metode, dan penilaian, sehingga memastikan proses belajar berjalan terarah. Pemerintah telah menetapkan Kurikulum Mandiri sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan kurikulum ini adalah untuk membantu siswa menjadi beriman, bertaqwah, berakhhlak mulia, kreatif, dan mampu berpikir mandiri. Kurikulum Mandiri dirancang agar lebih adaptif dan berfokus pada kebutuhan siswa. Kurikulum ini menekankan penguasaan keterampilan dan pembentukan profil Pelajar Pancasila. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih relevan, efektif, dan mendukung tujuan pendidikan nasional.

Hasil Laporan *Program for International Student Assessment* (PISA) 2022, menyatakan bahwa peringkat Indonesia dalam literasi sains mengalami kenaikan 6 posisi dibandingkan tahun 2018. Namun, skor rata-rata literasi sains Indonesia turun 13 poin, dari 396 pada tahun 2018 menjadi 383 pada tahun 2022. Penurunan ini hampir sama dengan penurunan rata-rata 12 poin di seluruh dunia. Meskipun peringkatnya naik,

penurunan skor ini menunjukkan bahwa pendidikan sains Indonesia masih perlu banyak pemberian. Beberapa hal utama menyebabkan penurunan literasi sains Indonesia. yaitu adalah kurangnya sarana prasarana dan sumber daya pembelajaran yang memadai. Selain itu, pendekatan pembelajaran tradisional yang minim interaktivitas dan praktik langsung membuat siswa kesulitan memahami konsep sains secara mendalam. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sains juga masih rendah, mengurangi daya tarik dan relevansi pembelajaran, (Yusmar & Fadilah, 2023). Dampak pandemi COVID-19 turut memperburuk situasi, terutama karena banyak siswa tidak memiliki akses ke internet dan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran daring, (Mukharomah *et al.*, 2021). Di sisi lain, rendahnya kompetensi literasi guru, terutama dalam mengajarkan sains dengan cara yang inovatif, juga menjadi hambatan besar. Faktor-faktor ini menuntut adanya reformasi menyeluruh dalam sistem pendidikan sains di Indonesia.

Sarana dan prasarana merupakan penunjang penting dalam peningkatan literasi sains, dan di beberapa sekolah, sarana yang ada sudah memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Namun, salah satu aspek yang belum optimal adalah pemanfaatan teknologi, khususnya dalam penggunaan bahan ajar berbasis teknologi. Guru dapat memilih materi terbaik untuk siswa mereka melalui Kurikulum Mandiri. Sayangnya, kebebasan ini masih belum dimaksimalkan, terutama dalam hal memanfaatkan bahan ajar berbasis teknologi yang sudah tersedia. Namun, penggunaan teknologi di kelas dapat membuat proses belajar mengajar lebih interaktif dan berhasil, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan dunia modern. Menurut Supriatna (2024), pemanfaatan teknologi secara bijaksana dan optimal mampu membangun ekosistem belajar yang merangkul semua, menjunjung

tinggi kualitas, dan terus beradaptasi dengan zaman.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar kecamatan Buleleng menyatakan bahwa pembelajaran sehari-hari, mereka hanya menggunakan bahan ajar seperti buku pembelajaran dan video pada saat pembelajaran, sedangkan SDN Inti pada Gugus 3 sudah menggunakan bahan ajar digital seperti *Power Point* interaktif dan e-modul pada saat pembelajaran. Ketidakmerataan penggunaan teknologi ini memperkuat kesenjangan dalam akses pendidikan berkualitas, di mana siswa di sekolah-sekolah yang masih bergantung pada metode pembelajaran tradisional kurang mendapatkan pembelajaran sains yang interaktif dan relevan. Aspek ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran digital secara wajar sangat penting untuk meningkatkan literasi sains siswa. Bahan ajar konvensional yang kurang variatif dan interaktif kurang efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, h baik.

Penggunaan perangkat pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini membantu siswa memahami topik dengan lebih baik, lebih terlibat, dan membangun karakter mereka. Salah satu cara untuk mengatasi tantangan yang ditemukan adalah dengan membuat multimedia untuk pembelajaran kontekstual. Media yang akan dibuat nantinya akan mengaitkan dengan contoh nyata kehidupan sehari-hari.

Multimedia pembelajaran memiliki keunggulan utama yaitu dapat menarik minat belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang interaktif. E-modul juga memungkinkan siswa belajar mandiri, tanpa perlu bantuan guru atau teman sebaya, karena dirancang untuk pembelajaran mandiri. Hal ini mendukung terciptanya kemandirian belajar, di mana siswa dapat mengelola proses pembelajarannya secara aktif, sebagaimana dijelaskan oleh Kismiati

(2020). Saparuddin (2022) juga menegaskan bahwa motivasi belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan aktivitas belajar yang efektif. E-modul, dengan umpan balik langsung pada latihan soal, membantu siswa memahami sejauh mana penguasaan mereka terhadap materi yang dipelajari, sehingga memicu motivasi untuk terus meningkatkan kemampuan. Wulandari dkk. (2020) menekankan bahwa umpan balik dalam e-modul tidak hanya memberikan informasi tentang hasil belajar, tetapi juga menjadi dorongan positif bagi siswa untuk berprestasi lebih baik.

Pengembangan multimedia pembelajaran bermuatan pembelajaran kontekstual dirancang untuk mengatasi perbedaan pemahaman dan karakter siswa. Dengan pendekatan kontekstual yang relevan dan personal, multimedia pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang setara bagi semua siswa, baik yang belajar dengan cepat maupun yang membutuhkan waktu lebih lama. Elemen interaktifnya tidak hanya membuat pembelajaran lebih baik, tetapi juga membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan, penguatan karakter siswa, menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Peneliti memutuskan untuk mengambil judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa di Sekolah Dasar". Keterbaharuan dari penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia pembelajaran yang akan mengintegrasikan pendekatan kontekstual dengan menggunakan *Flipbook*.

## METODE

Penelitian ini, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa di Sekolah Dasar," menggunakan pendekatan ADDIE untuk penelitian dan

pengembangan. Metodologi ADDIE sangat baik untuk menghasilkan produk pendidikan dan materi pembelajaran yang bermanfaat. Paradigma pengembangan ADDIE memiliki lima langkah: 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

**Gambar 1 Model ADDIE**

Berdasarkan komponen dan paradigma model ADDIE di atas, secara prosedural proses penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

**Tabel 1 Prosedur Proses Penelitian**

No	Tahapan	Kegiatan												
1	<i>Analyze</i>	<p>Tahap ini bertujuan untuk menganalisa perlunya Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual untuk Meningkatkan Nilai Karakter Siswa di Sekolah Dasar. Media ini diharapkan mampu membantu mengakomodir proses belajar mengajar khususnya sebagai sumber belajar yang dapat digunakan pada mata Pelajaran IPAS. Hasil yang didapatkan pada tahapan ini adalah analisis kebutuhan dan kerangka utama dalam pengembangan media pembelajaran sebagai dasar dilaksanakannya tahapan selanjutnya yaitu tahap design</p>												
2	<i>Design</i>	<p>Pada tahapan kedua ini, dilakukan perancangan produk yang akan dibuat serta materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Materi dalam pengembangan produk ini berupa materi pada kelas V di sekolah dasar. Adapun tema yang akan disajikan terdiri dari 5 Bab yaitu:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bab</th><th>Tema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>Melihat karena cahaya mendengar karena bunyi</td></tr> <tr> <td>2</td><td>Harmoni dan ekosistem</td></tr> <tr> <td>3</td><td>Magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan</td></tr> <tr> <td>4</td><td>Indonesia kaya raya</td></tr> <tr> <td>5</td><td>Bumiku sayang bumiku malang</td></tr> </tbody> </table> <p>Pengembangan multimedia pembelajaran ini berisikan materi contoh yang diintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan pendekatan kontekstual.</p>	Bab	Tema	1	Melihat karena cahaya mendengar karena bunyi	2	Harmoni dan ekosistem	3	Magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan	4	Indonesia kaya raya	5	Bumiku sayang bumiku malang
Bab	Tema													
1	Melihat karena cahaya mendengar karena bunyi													
2	Harmoni dan ekosistem													
3	Magnet, listrik dan teknologi untuk kehidupan													
4	Indonesia kaya raya													
5	Bumiku sayang bumiku malang													
3	<i>Development</i>	<p>Pada proses <i>development</i> ini dilakukan proses untuk mewujudkan hasil materi pada proses mendesain. Pada tahapan ini produk berupa multimedia pembelajaran dengan pendekatan kontekstual kelas V. Uji validitas produk modul pada penelitian ini, meliputi: (i) validasi teori untuk menentukan kebenaran konsep dan materi oleh ahli isi; (ii) validasi bahasa untuk kebenaran dan kecukupan bahasa; (iii) validasi media. Lalu untuk melihat kepraktisan multimedia pembelajaran, maka akan diberikan angket terkait dengan kepraktisan multimedia pembelajaran yang</p>												

No	Tahapan	Kegiatan
4	<i>Implementation</i>	Pada tahapan ini setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli selanjutnya mengimplementasikan produk yang dikembangkan pada siswa kelas V.
5	<i>Evaluation</i>	Pada penelitian ini, kegiatan dilakukan hanya sampai pada tahapan implementasi di kelompok kecil. Hasil pengujian pada kelompok kecil digunakan sebagai evaluasi untuk memperbaiki produk.

Subjek pada penelitian ini didasarkan atas dua tahapan yang dilaksanakan, yaitu tahapan uji validitas dan uji kepraktisan. *Pertama*, pada tahap uji validitas multimedia pembelajaran dengan pendekatan kontekstual melibatkan tiga orang ahli, yaitu: ahli isi, ahli bahasa dan validasi media. Uji validitas dilakukan dengan memberikan rancangan media pembelajaran dan kuisioner kepada ahli sehingga memperoleh saran perbaikan, rekomendasi dan penilaian terhadap rancangan produk yang dikembangkan. *Kedua*, uji kepraktisan dilaksanakan dalam implementasi multimedia pembelajaran dengan pendekatan kontekstual melibatkan 2 guru dan 27 orang siswa di kelas V Sekolah Dasar yang bersifat heterogen. Uji kepraktisan dengan memberikan kuesioner kepada responden baik guru maupun siswa sehingga diperoleh tanggapan terkait kebermanfaatan dan keberlangsungan multimedia pembelajaran dengan pendekatan kontekstual selama proses pembelajaran baik skala kecil ataupun skala yang lebih luas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Sudaji pada kelas V mata pelajaran IPAS. Penelitian tersebut menghasilkan produk multimedia pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Produk dikemas dalam bentuk e-modul yang berisi 5 (lima) bab. Adapun tema yang akan disajikan, yaitu: melihat melalui cahaya; mendengar melalui suara; ekosistem dan

keseimbangan; magnetisme, energi, dan teknologi untuk kehidupan; Indonesia yang sukses; planetku mencintai duniaku yang malang. Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D) yang dipadukan dengan kerangka kerja pengembangan ADDIE.

Penelitian ini mengembangkan e-modul pembelajaran multimedia dengan pendekatan kontekstual untuk IPAS kelas V, yang dinilai sangat valid. Evaluasi yang dilakukan oleh pakar materi/konten menghasilkan skor 1,00 atau 100%. Hal ini menunjukkan kategori sangat valid. Untuk pengujian validasi produk oleh ahli Bahasa mendapatkan hasil 0,91 atau 91%. Hal ini menunjukkan ada pada kategori sangat valid, dan untuk pengujian validasi produk oleh ahli media mendapatkan nilai sebesar 0,84 atau 84%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pada kategori valid. Berdasarkan perhitungan maka dapat diperoleh hasil validasi produk oleh responden siswa yaitu sebesar disesuaikan dengan tabel skala linkert 5 berada pada rentangan 97,36% dengan kategori Sangat Praktis. Sedangkan untuk hasil validasi produk oleh responden (guru) yaitu sebesar 0,968 disesuaikan dengan tabel skala linkert 5 berada pada rentangan 96,8% dengan kategori Sangat Praktis.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh iMenurut iSusilana, iR idan iCepi iRiyana (2018) imodul imerupakan isuatu ipaket iprogram iyang idisusun idan ididesain isedemikian irupa iuntuk ikepentingan ibelajar isiswa. iPendekatan idalam ipembelajaran imodul imenggunakan ipengalaman isiswa. Penelitian iyang idilakukan ioleh iAzkiya, iet ial (2022) idengan ijudul ipengembangan iE-Modul

iBerbasis iNilai-nilai iPendidikan iMultikultural idi iSekolah iDasar iIslam, imenyatakan ibahwa ipenelitian iini imenyimpulkan ibahwa ipengembangan ie-modul iberbasis inilai-nilai ipendidikan imultikultural idi isekolah idasar iIslam isangat ilayak idigunakan idalam iproses ipembelajaran. iBerdasarkan ipemaparan imengenai ipengertian imodul idan ie-modul, itidak iterlihat i iperbedaan iprinsisp ipengembangan iantara imodul ikonvensional idengan ielektronik imodul iatau ie-modul. iPerbedaan iyang iterlihat iyaitu ipada iformat ipenyajian isecara ifisik. iPada iumumnya imodul ielektronik imengadaptasi ikomponen-komponen yang iterdapat ipada imodul icetak.

Menggunakan e-modul untuk belajar memiliki banyak manfaat, antara lain: (a) E-modul dapat memberikan umpan balik, yang membantu siswa menemukan kelemahan mereka dan segera melakukan perubahan, (b) E-modul menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas yang membantu siswa melakukan apa yang perlu mereka lakukan untuk mencapainya, (c) Siswa pasti akan lebih termotivasi untuk belajar jika e-modul menarik, terlihat bagus, mudah digunakan, dan dirancang sesuai kebutuhan mereka, (d) E-modul bersifat fleksibel, artinya siswa dapat berinteraksi dengan konten modul dengan berbagai cara dan sesuai kecepatan mereka sendiri, (e) E-modul mengurangi persaingan antara peserta didik dan siswa, e-modul dapat membantu siswa bekerja sama, (f) Remedial dapat dilakukan karena e-modul memberi siswa banyak kesempatan untuk menemukan kelemahan masing-masing berdasarkan tes yang mereka ikuti. Kementerian Pendidikan Nasional (Lubis dkk., 2015) menyatakan bahwa e-modul setidaknya harus memiliki hal-hal berikut: (1) pedoman pembelajaran (arahan bagi siswa dan guru); (2) keterampilan yang perlu dipelajari; (3) content atau isi materi; (4) informasi pendukung; (5) latihan-latihan; (6) petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja (LK); (7) evaluasi; dan (8) balikan terhadap hasil evaluasi.

Para ahli lapangan telah melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa pembuatan e-modul dengan pendekatan kontekstual telah menghasilkan fitur-fitur yang menjadikannya bermanfaat sebagai alat pembelajaran. Hasil uji coba solusi menunjukkan bahwa solusi tersebut dapat meningkatkan dan menyempurnakan cara belajar. Menggunakan strategi kontekstual untuk menerapkan e-modul dapat membantu siswa menjadi pribadi yang lebih baik. Penggunaan e-modul dengan pendekatan kontekstual di sekolah memiliki banyak manfaat, seperti mengatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran tradisional, seperti kurangnya buku teks dan materi ajar lainnya. Salah satu manfaat penggunaan e-modul dengan pendekatan kontekstual adalah guru dapat mengunggah peta konsep, tujuan pembelajaran, dan berbagai pertanyaan apersepsi ke dalam modul. Hal ini memungkinkan siswa melihat materi-materi tersebut sebelum kelas dimulai. Tujuannya adalah agar siswa siap sebelum perkuliahan dimulai sehingga mereka dapat belajar sebanyak mungkin. Penggunaan e-modul dengan pendekatan kontekstual memungkinkan siswa mempelajari hal-hal yang penting bagi kehidupan dan situasi mereka sendiri, kapan pun dan di mana pun. Hal ini memudahkan mereka mempelajari hal-hal yang belum mereka kuasai.

## SIMPULAN

Praktis pendidikan adalah prosedur yang metodis dan terorganisir untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada individu, dengan tujuan memaksimalkan potensi mereka. Penelitian ini menyatakan bahwa penelitian ini menghasilkan e-modul pembelajaran multimedia dengan pendekatan kontekstual untuk mata pelajaran Sains kelas lima, yang dikategorikan sangat valid dan valid. Secara rinci hasil dari pengujian ahli materi/isi mendapatkan nilai 1,00 atau 100%. Hal ini menunjukkan kategori

sangat valid. Untuk pengujian validasi produk oleh ahli Bahasa mendapatkan hasil 0,91 atau 91%. Hal ini menunjukkan ada pada kategori sangat valid, dan untuk pengujian validasi produk oleh ahli aspek nilai-nilai multicultural mendapatkan nilai sebesar 0,84 atau 84%. Hal ini menunjukkan bahwa ada pada kategori valid. Berdasarkan perhitungan maka dapat diperoleh hasil validasi produk oleh responden siswa yaitu sebesar disesuaikan dengan tabel skala linkert 5 berada pada rentangan 97,36% dengan kategori Sangat Praktis. Sedangkan untuk hasil validasi produk oleh responden (guru) yaitu sebesar 0,968 disesuaikan dengan tabel skala linkert 5 berada pada rentangan 96,8% dengan kategori Sangat Praktis.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Azkiya, H.A. et al. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*. 7(2). 2022. Diakses tanggal 27 Januari 2024.
- Anam, A. M. "Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Multikultural Di Perguruan Tinggi Keagamaan Multikultural (Studi Kasus Di Universitas Multikultural Malang)". *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Multikultural* 2.2 (2019): 12-27.
- Aminah, et al. 2022. Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol 6 (5). 2022.
- Amrulloh, M. (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. Jakarta: Penerbit Pustaka Edukasi.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman.
- Andi Prastowo. (2015). Pengembangan Bahan Ajar. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Anugraheni, I. (2018). Meta-analisis model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis di sekolah dasar [A meta-analysis of *Problem-Based Learning* models in increasing critical thinking skills in elementary schools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 9-18. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.621>
- Arikunto, S. (2009). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019) Prosedur Penelitian, Jakarta : Rineka Cipta.
- Asri, A., & Dwiningsih, R. (2022). "Desain E-modul untuk Pembelajaran Mandiri." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 115-125.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fitri, A., Zubaedi, & Syafri, F. (2020). Parenting Islami Dan Karakter Disiplin Anak Usia Dini, *Journal Of Early Childhood Islamic Education. Al-Fitrah*, 4(1).
- Hamdani, A. D, et al. 2022. Inovasi Pendidikan Karakter dalam Menciptakan Generasi Emas 2045. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 3(3). 2022. Diakses tanggal 27 Januari 2024.
- Kuncahyono. "Pengembangan Softskill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E-modul Bagi Dosen Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 6.2(2019): 128- 139.
- Kismiati, D. A. (2020). Implementasi e-modul pengayaan isolasi dan karakterisasi bakteri dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa sma. *ALVEOLI: Jurnal*

- Pendidikan Biologi, 1(), 1-10.  
<https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.1>
- Koyan, I. W. (2012). Statistik pendidikan teknik analisis data kuantitatif. Islamic Studies. Volume 2 (1).
- Laili, R. (2023). Pengembangan E-modul Interaktif Menggunakan *Flip PDF* Berbasis *Problem-Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Kurikulum Merdeka Belajar. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Lauhi, M., Maryati, R., & Lahay, H. (2023). E-modul sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 50-60.
- Nazir, M. (1988). Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurlaila, et al. 2023. Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Anak dalam Bingkai Moderasi Beragama. Nasional Education Conference. Diakses tanggal 27 Januari 2024.
- Revell, L., & Arthur, J. (2007). Character education in schools and the education of teachers. *Journal of Moral Education*, 36(1), 79–92.  
<https://doi.org/10.1080/03057240701194738>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Jurnal*, 3(1), 8–19.  
<https://doi.org/10.23887/ivcej.v3i1.2783>
- Su'ad. 2020. Pengembangan Model Manajemen Sekolah Berbasis Multikultural Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di Ekskresidenan PATI. *Jurnal Refleksi Edukatika* 7(2).  
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>. Diakses tanggal 27 Januari 2024.
- Putri, N. D. F, et al. 2022. Pengembangan Modul Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII Materi Fungsi. *Posiding Sendika* 8(2) 2022.
- Wardoyo, S. M. (2015). Pendidikan Karakter: Membangun Jatidiri Bangsa Menuju Generasi Emas 2045 Yang Religius. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 90.  
<https://doi.org/10.19105/jpi.v10i1.640>