

Pengembangan Bahan Ajar Ungkapan Maaf & Terima Kasih Berbasis Permainan Tradisional *Batun Bageq* untuk Siswa Kelas 1 SD

Rohana Safitri¹, Syaiful Musaddat², Johana Mahyudi³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Mataram, Indonesia

Email: rohanasafitri1998@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the learning needs of students, design, develop, and evaluate the learning outcomes of students after using the developed instructional materials. The study employs the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The limited trial of this study was conducted on 6 students. The data types in this study include student learning needs, instructional material design/prototype, quality, practicality, and effectiveness. Data collection techniques used include literature study, observation, interviews, and questionnaires. The instruments used were questionnaires for experts/lecturers and student & teacher responses. The study's results show that the total score obtained from the validation by 3 experts is 265, with an average of 66.25. This score falls within the range of $X > 4.2$, indicating that the product has very good or very suitable criteria for use. Similarly, the classroom teacher's evaluation yielded a total score of 78, with an average of 19.5. This score falls within the range of $X > 4.2$, indicating that the product has very good/suitable criteria without revision*

Keywords: *Development of Teaching Materials, Expressions of Sorry and Thank You, Traditional Batun Bageq Games*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan belajar siswa, merancang, menyusun, mengetahui respon dan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Uji coba terbatas penelitian ini dilakukan pada 6 orang siswa. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kebutuhan belajar siswa, rancangan/prototype bahan ajar, kualitas, kepraktisan dan efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka, observasi, wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner untuk ahli/dosen ahli serta respon guru & siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh 3 dosen ahli yaitu 265 dengan rerata 66,25. Skor ini termasuk dalam rentang $X > 4,2$ yang berarti produk memiliki kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan. Begitu juga dengan penilaian oleh guru kelas 1, total skor yang diperoleh, yaitu 78 dengan rerata 19,5. Skor ini termasuk dalam rentang $X > 4,2$ yang berarti produk memiliki kriteria sangat baik/layak tanpa revisi.

Katakunci: Pengembangan Bahan Ajar, Ungkapan Maaf dan Terima Kasih, Permainan Tradisional *Batun Bageq*.

Pendahuluan

Kurikulum merupakan pedoman mendasar dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan. Berhasil tidaknya suatu pendidikan, mampu tidaknya seorang anak didik dan pendidik dalam menyerap dan memberikan pengajaran, dan sukses tidaknya suatu tujuan pendidikan itu dicapai akan sangat berpulang pada kurikulum. Menurut Smith & Brown (2019), kurikulum adalah kerangka utama yang menentukan struktur dan isi pembelajaran dalam suatu sistem pendidikan. Kurikulum mencakup standar kompetensi, metode pengajaran, serta evaluasi hasil belajar. Kurikulum juga mencerminkan nilai-nilai, tujuan, dan visi pendidikan suatu negara atau lembaga pendidikan. Dengan adanya kurikulum yang terstruktur dan terorganisir dengan baik, proses pembelajaran dapat menjadi lebih terarah dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Johnson & Smith (2020), pembelajaran merupakan proses dinamis di mana peserta didik aktif terlibat dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, serta lingkungan belajar. Pembelajaran yang efektif memerlukan penggunaan metode yang variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pemanfaatan teknologi pendidikan, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan pendekatan yang inklusif dan inovatif, pembelajaran dapat menjadi pengalaman yang memotivasi peserta didik untuk aktif belajar dan mengembangkan potensi mereka secara optimal. Dalam hal ini, bahan ajar sebagai salah satu komponen kunci yang mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang efektif dan berhasil dalam mencapai tujuan Pendidikan.

Anwar & Susanto (2020), mengemukakan bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang disusun secara sistematis untuk membantu guru atau instruktur dalam proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat berupa buku teks, modul, presentasi multimedia, permainan edukatif, atau sumber belajar



lainnya yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang baik dan relevan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disajikan secara menarik, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan efektif. Selain itu, bahan ajar juga memungkinkan guru untuk merancang pengalaman belajar yang beragam dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam proses pembelajaran, diperlukan pendekatan kontekstual.

Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memaparkan kontekstualitas dalam pembelajaran, mengacu pada kemampuan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata, pengalaman siswa, dan lingkungan sekitar, merupakan aspek penting yang dikehendaki oleh kurikulum saat ini. Pembelajaran yang relevan dan kontekstual dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Guru perlu kreatif dalam mengajar, menyesuaikan pembahasan dengan konteks lingkungan dan kedaerahan agar siswa lebih mudah memahami. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan Sripudin (2021), bahwa pengembangan kontekstual islami dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Wardani (2016) menemukan bahwa pengembangan bahan ajar kontekstual dapat berpeluang membangun kemampuan pemecahan masalah siswa. Abdur (2015) menemukan bahwa pengembangan bahan ajar kontekstual mampu merangsang minat baca siswa. Perwitasari (2017) menemukan bahwa pengembangan bahan ajar tematik berbasis kontekstual dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Kendati demikian, masih terdapat bahan ajar konvensional berupa buku teks yang belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, tantangan lainnya adalah kesesuaian bahan ajar dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa yang terus berubah, serta bahan ajar yang ada saat ini digunakan dan penulisnya berasal dari negara lain (luar), sehingga latar belakang budaya mereka masuk, maka oleh BNSP disarankan perlu pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan budaya lokal peserta didik.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), salah satu item yang harus dievaluasi dalam bahan ajar adalah bagaimana kedekatan bahan ajar dengan keseharian siswa, perkembangan bahasa siswa, dan perkembangan psikologis siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahan ajar relevan, sesuai dengan konteks siswa, dan mampu mendukung perkembangan siswa secara holistik.

Dengan demikian, penting untuk melakukan pengembangan bahan ajar untuk memastikan ketersediaan bahan ajar yang memadai untuk mendukung pembelajaran guna memastikan proses pembelajaran yang efektif serta membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Adapun bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar ungkapan *maaf* dan *terima kasih* berbasis permainan tradisional *batun bageq* untuk siswa kelas 1 di SD. Bahan ajar ini mengintegrasikan bahan/materi ke dalam permainan tradisional yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terkait ungkapan “*maaf* dan *terimakasih*” serta penggunaannya. Selain itu, permainan tradisional dalam bahan ajar ini juga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Ungkapan *Maaf* dan *Terima kasih* Berbasis Permainan Tradisional *Batun Bageq* Untuk Siswa Kelas 1 SD”.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu penelitian yang ditandai dengan kegiatan pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada secara akuntabel (Rayanto & Sugianti, 2020:50). Jenis produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar ungkapan *maaf* dan *terima kasih* berbasis permainan tradisional *Batun Bageq* untuk siswa kelas 1 SD. Model penelitian dan pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, menganalisis (*Analysis*), merancang (*Design*), mengembangkan (*Development*),

mengimplementasikan (*Implementation*), dan mengevaluasi (*Evaluation*).

Ada 5 jenis data dalam penelitian ini, a) kebutuhan belajar siswa, b) *prototype* bahan ajar, c) kualitas bahan ajar, d) kepraktisan bahan ajar, dan e) data efektifitas bahan ajar. Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka, wawancara, observasi, dan angket. Uji coba terbatas penelitian ini dilakukan pada 6 dan orang siswa. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kebutuhan belajar siswa, rancangan/*prototype* bahan ajar, kualitas, kepraktisan dan efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka, observasi, wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner untuk ahli/dosen ahli serta respon guru & siswa.

Hasil Penelitian

Pada tahap ini, peneliti telah mengembangkan produk berupa bahan ajar ungkapan maaf dan terima kasih berbasis permainan tradisional batun bageq untuk siswa kelas 1 SD. Setelah produk bahan ajar dibuat, selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada dosen ahli di bidang Bahasa, media dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kavalidan bahan ajar yang telah dikembangkan sebelum dilakukan implementasi di dalam kelas. Berikut ini akan di paparkan tabel hasil uji validasi baik dari pakar atau dosen ahli, respon guru dan siswa.penjelasan mengenai hasil validasi, saran dan masukan dari validator mengenai bahan ajar yang telah dikembangkan.

Tabel 1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Penilai	
	Pakar/Dosen Ahli	Guru
Komponen Isi	101	26
Komponen Kebahasaan	28	9
Komponen Penyajian Materi	49	16
Komponen Kegrifikaan	87	27
Total	265	78
Rerata	66,25	19,5
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik
Rerata Keseluruhan = $\frac{\sum skor\ rerata}{\sum jumlah\ validator}$	41,58	
Kriteria keseluruhan	Sangat Baik	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa total skor yang diperoleh dari hasil validasi oleh 3 dosen ahli yaitu 265 dengan rerata 66,25. Skor ini termasuk dalam rentang $X > 4,2$ yang berarti produk memiliki kriteria sangat baik atau layak digunakan. Begitu juga dengan penilaian oleh guru kelas 1, total Skor yang diperoleh, yaitu 78 dengan rerata 19,5. Skor ini termasuk dalam rentang $X > 4,2$ yang berarti produk memiliki kriteria sangat baik tanpa revisi. Dari hasil validasi oleh 3 ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk sudah sangat baik/layak diuji coba namun masih memerlukan revisi berdasarkan saran dan masukan validator.

Berdasarkan hasil validasi oleh pakar/dosen ahli dan guru, produk sudah layak digunakan dan tidak memerlukan revisi. Akan tetapi tetap memerlukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator. Berikut ini hasil saran dan masukan dari ahli media dan guru mengenai bagian-bagian yang perlu direvisi.

Tabel 2 Komentar Validasi Produk oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Komentar
1	Komponen kegrafikan a) Gambar sampul	Sebaiknya gambar sampul menggunakan gambar nyata sesuai judul

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, perbandingan bahan ajar sebelum dan sesudah revisi akan ditunjukkan di bawah ini. Perbandingan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Revisi bahan ajar sebelum & sesudah revisi

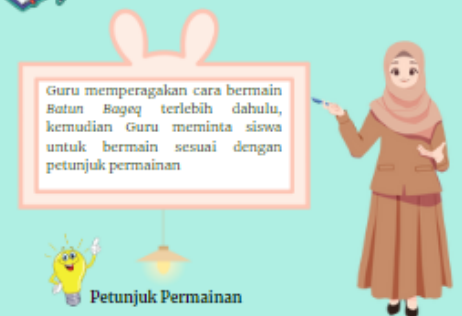
Tabel 3 Komentar Validasi Produk oleh Guru kelas 1

No	Aspek yang Dinilai	Komentar
1	Komponen kegrafikan a) Ukuran huruf	• Sebaiknya ukuran hurufnya diperbesar.
2	Komponen penyajian materi a) halaman	• Tulisan dalam satu halaman terlalu banyak, sebaiknya disesuaikan

Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

Kegiatan Belajar 2



Guru memperagakan cara bermain Batun Bageq terlebih dahulu, kemudian Guru meminta siswa untuk bermain sesuai dengan petunjuk permainan

Petunjuk Permainan

- Dua pemain duduk berhadapan menghadapi tempat permainan yang berupa empat belas lubang yang sudah dipersiapkan.
- Dalam permainan Batun Bageq ini masing - masing pihak berjalan secara bergantian. Penentuan siapa yang lebih dahulu berjalan tidak ditentukan dengan undian atau "sut" tetapi cukup dengan perundingan saja.
- Setiap kali memulai berjalan harus dari daerah sendiri.
- Siswa harus menggunakan ungkapan maaf dan terima kasih sesuai dengan situasi yang telah ditentukan

Ungkapan Maaf:

- a) "Maaf, aku salah mengambil biji asammu."
- b) "Maaf, aku terlalu sering memakan biji asammu."
- c) "Maaf, aku tidak sengaja menjatuhkan biji asammu."

Ungkapan Terima Kasih:

- a) "Terima kasih sudah mau bermain dakon bersamaku."
- b) "Terima kasih sudah meminjamkan biji dakonmu."
- c) "Terima kasih, saya dukuan ya"

- Jika salah satu pihak kalah atau biji asam berarti kalah karena tidak lagi dapat berjalan atau melanjutkan permainan.
- Posisi Batun Bageq pada waktu permainan akan dimulai, yaitu tiap lubang berisi satu buah biji asam. Sedang Kasit berada pada posisi antara leher dengan kepala, permainan boleh dimulai dari lubang mana saja tergantung pemain yang bersangkutan karena ini sudah termasuk taktik dan strategi.

16

Kegiatan Belajar 2



Guru memperagakan cara bermain Batun Bageq terlebih dahulu, kemudian Guru meminta siswa untuk bermain sesuai dengan petunjuk permainan

Petunjuk Permainan

- Dua pemain duduk berhadapan menghadapi tempat permainan yang berupa empat belas lubang yang sudah dipersiapkan.
- Dalam permainan Batun Bageq ini masing - masing pihak berjalan secara bergantian. Penentuan siapa yang lebih dahulu berjalan tidak ditentukan dengan undian atau "sut" tetapi cukup dengan perundingan saja.
- Setiap kali memulai berjalan harus dari daerah sendiri.
- siswa harus menggunakan ungkapan maaf dan terima kasih sesuai dengan situasi yang telah ditentukan

Ungkapan Maaf:

16

DAFTAR ISI	
Halaman Utama.....	1
Kata Pengantar.....	2
Daftar Isi.....	3
Peta Informasi.....	4
Daftar Tujuan Kompetensi.....	5
Pre Test.....	6
Bab 1.....	8
Bab 2.....	10
Bab 3.....	12
Kegiatan Belajar 1.....	15
Kegiatan Belajar 2.....	16
LKPD.....	17
Lembar Refleksi.....	18
Rangkuman.....	19
Post Test.....	20
Daftar Pustaka.....	22



DAFTAR ISI	
Halaman Utama.....	1
Kata Pengantar.....	2
Daftar Isi.....	3
Peta Informasi.....	4
Daftar Tujuan Kompetensi.....	5
Pre Test.....	6
Bab 1.....	8
Bab 2.....	10
Bab 3.....	12
Kegiatan Belajar 1.....	15
Kegiatan Belajar 2.....	16
LKPD.....	17
Lembar Refleksi.....	18
Rangkuman.....	19
Post Test.....	20
Daftar Pustaka.....	22



3

Tabel 4 Nilai Pretest

No	Nama	Jumlah Jawaban Benar	Jumlah Jawaban Salah	TotalSkor	Nilai
1	Nadiva	7	3	70	70
2	Aisyah	8	2	80	80
3	Alisya	5	5	50	50
4	Arin	7	3	70	70
5	Afariel	6	4	60	60
6	Hafizh	5	5	50	50
Rerata					63,33

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rerata nilai *pretest* dari 6 orang siswa yaitu 63,33. Skor ini termasuk dalam rentang $X > 4,2$ yang berarti produk memiliki kriteria sangat baik atau layak digunakan.

Tabel 5 Nilai Posttest

No	Nama	Jumlah Jawaban Benar	Jumlah Jawaban Salah	Total Skor	Nilai
1	Nadiva	9	1	90	90
2	Aisyah	10	0	100	100
3	Alisya	8	2	80	80
4	Arin	7	3	70	70
5	Afariel	8	2	80	80
6	Hafizh	7	3	70	70
Rerata					81,6

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rerata nilai *posttest* dari 6 orang peserta didik adalah 81,6 termasuk kategori layak untuk digunakan. Skor ini termasuk dalam rentang $X > 4,2$ yang berarti produk memiliki kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan. Setelah memperoleh nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan rekapitulasi untuk mengetahui peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Nilai Peningkatan Pretest ke Posttest

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Peningkatan	
				Selisih	%
1	Nadiva	70	90	20	28%
2	Aisyah	80	100	20	25%
3	Alisya	50	80	30	60%
4	Arin	70	70	0	0%
5	Afariel	60	80	20	33%
6	Hafizh	50	70	20	40%
Rerata		63,33	81,6	18,4	29%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan peningkatan berdasarkan nilai siswa saat *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* rata-rata adalah 63,33, dan nilai *posttest* rata-rata adalah 81,6. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* adalah 18,6.

Tabel 6 Hasil Penilaian Produk oleh Peserta didik

No	Nama	Total Skor Penilaian	Rerata
1	Nadiva	66	3,88
2	Aisyah	68	4,00
3	Alisya	75	4,41
4	Arin	72	4,24
5	Afariel	68	4,00
6	Hafizh	62	3,65
Total Keseluruhan			28,3
Rerata			4,04
Kriteria			Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat secara keseluruhan respon peserta didik mengenai bahan ajar ungkapan *maaf* dan *terima kasih* adalah 28,3 dengan rerata 4,04 termasuk kategori $3,4 < X \leq 4,2$ masuk kategori layak untuk digunakan. Setelah mendapatkan nilai rerata skor penilaian product terhadap bahan ajar, kemudian melakukan tes performance mengenai ungkapan maaf dan terima kasih dalam permainan tradisional *batun bageq*. Berikut hasil *performance* peserta didik mengenai ungkapan maaf dan terima kasih yang diintegrasikan dengan permainan tradisional *batun bageq*.

Tabel 7 Hasil Penilaian Tes Performance

No	Nama Siswa	Indikator		
		Persiapan	Menggunakan ungkapan <i>maaf</i> dan <i>terima kasih</i> sesuai situasi dan kondisi yang ditentukan	Mendemonstrasikan permainan sesuai prosedur/petunjuk permainan
1	Nadiva	✓	✓	✓
2	Aisyah	✓	✓	✓
3	Alisya	✓	✓	✓
4	Arin	-	✓	✓
5	Afariel	✓	-	✓
6	Hafizh	✓	✓	-

Dari table di atas dapat dilihat ada 1 orang siswa yang tidak melakukan persiapan sebelum permainan, 1 orang siswa tidak menggunakan ungkapan maaf dan terima kasih yang masih terbalik (tidak sesuai kondisi) dan ada 1 orang siswa yang tidak mendemonstrasikan permainan sesuai petunjuk. Dapat disimpulkan masih perlu adanya pendampingan selama proses tes *performance* sehingga semua indicator penilaian dapat terlaksana dengan baik.

Simpulan

Dapat disimpulkan hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar ungkapan maaf dan terima kasih berbasis permainan tradisional *batun bageq* untuk siswa kelas 1 sekolah dasar memiliki kualitas sangat layak diuji coba dengan rerata skor 41,58 termasuk kategori $X > 4,2$ sangat baik atau layak digunakan. Rerata yang diperoleh dari respon siswa adalah 4,04 termasuk kategori baik atau layak untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- Alvariani, N. P. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan*. 6(2), 43–51.
- Anwar, & Susanto. (2020). *Bahan ajar dan implementasinya dalam pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, D., Wasidi, & Sinthia, R. (2019). ISSN 2599-1221 (Cetak) ISSN 2620- 5343 (Online) https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia. *Jurnal Consilia*, 2(1), 66–74.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34.
- Isyanti, D., Winata, W., & Suryadi, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pengenalan Lingkungan Budaya Jakarta Dengan Tema Permainan Tradisional Betawi. *Jurnal Instruksional*, 3(2), 131–141.
- Kosasih., (2020) *Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung. Bumi Aksara Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD
- Melo, A. C. M. (2013). Peningkatan kemampuan berbicara. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Munir. (2008). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Alfabeta.
- Riswiarti, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan
- Perwitasari. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis kontekstual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 22–30.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian dan pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Akademik Research Institute.
- Riswiarti, L. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas 1 dengan media kartu kata bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(2), 15–30. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i2.44>
- Sakri, adjat.tth cara menulis buku ajar. Bandung. ITB
- Smith, & Brown. (2019). *Konsep kurikulum dalam sistem pendidikan modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Smith, B., & Brown, C. (2019). Challenges in School Infrastructure Development. *International Journal of Educational Management*, 35(4), 301-315.
- Smith, G., & Johnson, D. (2020). Behavioral Theories of Leadership: An Overview. *Journal of Leadership Studies*, 14, 40-58.
- Sripudin. (2021). Pengembangan kontekstual islami dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 112–121.
- Utami, I. G. A. L. P. (2016). Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural: Aplikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Prasi*, 11(01), 4–11. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/download/10964/702_2
- Wardani. (2016). Pengembangan bahan ajar kontekstual untuk membangun kemampuan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 3(2), 45–58.