

Bahan Ajar Digital Konsep Dasar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis *Case Method*

Ni Made Puspa Diantari^{1*}, I Nyoman Laba Jayanta², Putu Rahayu Ujianti³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 02, 2023

Accepted November 3, 2023

Available online January 25, 2024

Kata Kunci:

Bahan Ajar Digital, Konsep Dasar IPS, *Case Method*

Keywords:

Digital Teaching Materials, Basic IPS Concepts, *Case Method*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

IPS bukan hanya berupa ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *Case Method*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan menggunakan model 4D. Subjek Uji Coba Produk terdiri dari dua orang ahli materi pembelajaran konsep dasar IPS, dua orang ahli media pembelajaran dan dua orang ahli desain pembelajaran. Uji praktisi terdiri dari dua orang dosen pengampu mata kuliah konsep dasar IPS, uji coba perorangan yang terdiri dari 3 orang mahasiswa. Metode pengumpulan data yang digunakan studi literatur dan kuesioner. Data yang dihitung menggunakan rumus aiken's dan rumus deskriptif presentase. Hasil analisis yang diperoleh hasil uji ahli materi 1,00 dengan kriteria sangat valid, hasil uji ahli media diperoleh 0,921 dengan kriteria sangat valid, hasil uji ahli desain diperoleh 0,921 dengan kriteria sangat valid. Uji praktisi diperoleh persentase 100%, uji perorangan diperoleh persentase 98%, dan uji kelompok kecil diperoleh persentase 95%, seluruhnya dengan kualifikasi sangat baik. Simpulan bahwa pengembangan bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *Case Method* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai pedoman belajar mengajar pada mata kuliah konsep dasar IPS.

ABSTRACT

Social studies is not only in the form of social sciences and social studies learning carried out both in basic education and in higher education does not emphasize the theoretical aspects of science, but practical aspects in studying, studying, studying symptoms and social problems of society, whose weight and breadth are adjusted to their respective levels of education. This research aims to create digital teaching materials, basic concepts of social studies, case-based economic activity materials. This research is a development research carried out using a 4D model. Product Test Subjects consist of two experts in learning materials for basic social studies concepts, two experts in learning media and two experts in learning design. The practitioner test consists of two lecturers who teach the basic concepts of social studies courses, individual trials consisting of 3 students. Data collection methods used literature studies and questionnaires. The data is calculated using aiken's formula and percentage descriptive formula. The analysis results obtained material expert test results of 1.00 with very valid criteria, media expert test results obtained 0.921 with very valid criteria, design expert test results obtained 0.921 with very valid criteria. The practitioner test obtained a percentage of 100%, the individual test obtained a percentage of 98%, and the small group test obtained a percentage of 95%, all with excellent qualifications. It was concluded that the development of digital teaching materials for the basic concepts of social studies for economic activity materials based on case method was declared valid and practical to be used as a teaching and learning guide in the basic concepts of social studies courses.

*Corresponding author

E-mail addresses: Mdpuspa19@email.com (Ni Made Puspa Diantari)

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi membuat seseorang harus menelaraskan kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu mata pelajaran penting yang mempunyai tugas mulia dan menjadi pondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial peserta didik adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* mampu menumbuhkembangkan cara berfikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggungjawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia (Artini, 2022; Asriningsih et al., 2021). IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah *human relationship* hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya (Artini, 2022; Idayanti & Sujana, 2022). Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah-sekolah (Mudita et al., 2019; Yundarini et al., 2020). IPS bukan hanya berupa ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing (Marzuki et al., 2020; Widiana, 2022). Dalam mengkaji masyarakat guru dapat melakukan kajian dari berbagai sudut pandang sosial, seperti melalui kajian pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan dan aspek sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kenyataannya yang terjadi di lapangan khususnya di jenjang pendidikan perguruan tinggi tidak seperti yang diharapkan, khususnya dalam kelengkapan proses pendidikan mata kuliah konsep dasar IPS. Para dosen belum menerapkan teknologi secara maksimal dibidang pembelajaran mata kuliah konsep dasar IPS. Para dosen masih menggunakan sumber-sumber atau bahan ajar yang bersifat konvensional seperti modul, buku, dan bahan ajar lainnya yang belum berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan IPTEK (Nopiani et al., 2021; Sexico & Dafit, 2022). Hal sepiantasnya dilakukan dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah konsep dasar IPS ini diberikan pemaparan materi berbentuk digital yang berisi modul dan video yang dirancang dengan menggunakan sebuah aplikasi *software*, khususnya materi kegiatan ekonomi. Fakultas Ilmu Pendidikan khususnya Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) terdapat mata kuliah konsep dasar IPS yang diampu oleh dosen yang bersangkutan. Pada mata kuliah tersebut mahasiswa PGSD diharapkan dapat memahami mengenai konsep dasar IPS dalam kehidupan sehari-hari dan untuk sebagai bekal dalam menjadi guru (Rachmadyanti & Gunansyah, 2020; Sari & Wiyasa, 2021). Selain itu, dalam pembelajaran IPS mengandung pembelajaran mengenai budaya sosial yang harus dimiliki oleh seorang calon guru.

Berkaitan dengan permasalahan, perlu adanya tindakan yaitu seharusnya dosen lebih dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal seperti mengembangkan sumber belajar yang lain untuk melengkapi kekurangan yang ada, misalnya memaksimalkan manfaat penggunaan media atau bahan ajar pembelajaran. Bahan ajar yang dapat dijadikan solusi dalam permasalahan di atas adalah berupa bahan ajar yang berbentuk digital terutama untuk pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Kegiatan pembelajaran IPS yang dinilai sangat penting mengembangkan bahan ajar digital. Penggunaan bahan ajar digital Konsep Dasar IPS bertujuan positif untuk mahasiswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari (Permata et al., 2017; Widodo et al., 2020). Bahan ajar digital memiliki keunggulan yaitu memungkinkan terjadinya interaksi antara media dan peserta didik, ini merupakan suatu inovasi yang dilakukan oleh pendidik, tapi dalam pengembangan ini dibutuhkan keahlian khusus dalam penggunaan komputer (Aisyah, 2019; Safitri & Nurkamilah, 2020). Mengembangkan bahan ajar digital berupa pdf yang dapat memuat teks, animasi, video, dan terdapat evaluasi merupakan salah satu upaya peneliti dalam membuat bahan ajar berbentuk digital (Firman et al., 2018; Rahayu & Sukardi, 2021b). Bahan ajar digital ini memiliki kelebihan yaitu menampilkan tampilan dengan fasilitas multimedia seperti gambar, audio atau audiovisual sehingga sangat dapat menarik proses pembelajaran (Larasati et al., 2020; Rahayu & Sukardi, 2021a). Penerapan bahan ajar ini berbasis metode *case* yaitu metode pembelajaran partisipatif berbasis diskusi untuk memecahkan kasus atau masalah. Penerapan metode ini akan membantu mahasiswa mengasah dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreativitas.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan pembelajaran dengan menggunakan modul matematika elektronik cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. E-modul sebagai sumber belajar yang inovatif dalam keadaan darurat selama wabah Covid-19 (Fahmi et al., 2021; Maulana et al., 2022; Purnamasari et al., 2020). Pengembangan bahan ajar sudah banyak dilakukan, namun belum adanya sebuah bahan ajar yang di dalamnya terkandung *multimedia* yang dapat memperjelas materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran konsep dasar IPS. Bahan ajar digital yang akan

dirancang memuat tujuan pembelajaran, materi/subtansi belajar dan kegiatan evaluasi yang digunakan. Materi pelajaran IPS yang akan dipaparkan yaitu kegiatan ekonomi. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *Case Method*. Bahan ajar ini diharapkan dapat digunakan mahasiswa pada saat belajar secara mandiri juga memotivasi dan menambah minat belajar dalam memahami materi konsep dasar IPS.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Model 4D digunakan untuk mengembangkan bahan ajar. Model 4D memiliki 4 tahapan-tahapan utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Afifah et al., 2019; Sugihartini & Yudiana, 2018). Subjek Uji Coba Produk terdiri dari dua orang ahli materi pembelajaran konsep dasar IPS, dua orang ahli media pembelajaran dan dua orang ahli desain pembelajaran. Uji coba dilaksanakan untuk mendapatkan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Uji praktisi dalam penelitian ini terdiri dari dua orang dosen pengampu mata kuliah konsep dasar IPS, uji coba perorangan yang terdiri dari 3 orang mahasiswa yang sebelumnya sudah mengikuti perkuliahan konsep dasar IPS dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang mahasiswa yang sebelumnya sudah mengikuti perkuliahan konsep dasar IPS.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu kuesioner, dan studi literatur. Metode kuesioner yaitu metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau seperangkat pertanyaan yang kemudian akan dijawab oleh responden. Metode kuesioner dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan angket/kuesioner penilaian terhadap media yang dikembangkan kepada para ahli dan responden. Metode kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validitas media pembelajaran yang dikembangkan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Metode kuesioner ini juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penilaian dari respon guru dan siswa. Metode studi literatur merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan data melalui studi pustaka, membaca, mencatat dan mengolah bahan penelitian. Dalam penelitian ini metode studi literatur dilakukan melalui analisis hal-hal yang diperlukan dan dibutuhkan dalam penelitian.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diolah dalam penelitian Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah rating scale (Megantari et al., 2021; Nugroho & Airlanda, 2020). *Rating scale* merupakan sebuah teknik penilaian dengan menggunakan skala tertentu sebagai dasar penilaian dari tingkat paling rendah hingga tingkat yang paling tinggi. Penilai mengevaluasi seseorang, objek, atau fenomena lain pada satu titik dalam suatu rangkaian rentang kategori. Nilai berupa skor kemudian di tafsirkan ke dalam titik tersebut. Skala jawaban diberikan skor agar dapat dilakukan analisis kuantitatif seperti (1) Sangat Baik (SB) diberi skor 5, (2) Baik (B) diberi skor 4, (3) Cukup Baik (CB) diberi skor 3, (4) Kurang Baik (KB) diberi skor 2 dan (5) Tidak Baik (TB) diberi skor 1. Kisi-kisi lembar validasi bahan ajar digital konsep dasar IPS disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Penggunaan Bahasa Bahan Ajar Digital	- Kualitas penggunaan Bahasa - Kualitas penyusunan kalimat	1,2,3,4,5,6	6
2	Isi Materi Bahan Ajar Digital	- Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator - Kekuratan materi - Kejelasan materi	7,8,9,10	4
Jumlah butir				10

(dimodifikasi oleh Lahur et al., 2021; Yunansah et al., 2022)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Kualitas Tampilan Bahan Ajar Digital	- Tampilan bahan ajar digital - Kejelasan audio video pada bahan ajar digital - Kreativitas penyajian bahan ajar digital	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	12

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
2	Penyajian Materi Bahan Ajar Digital	- Tampilan Materi	13,14,15,16,17	5
3	Kemudahan dan Kepraktisan Penggunaan Bahan Ajar Digital	- Kemudahan penggunaan bahan ajar digital - Kepraktisan penggunaan bahan ajar digital	18,19	2
Jumlah Butir				19

(dimodifikasi oleh [Lahur et al., 2021](#); [Yunansah et al., 2022](#))

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain

No.	Aspek	Indikator	Butir Item	Jumlah Butir
1.	Tujuan/Kompetensi	Tujuan/Kompetensi	1,2,3	3
2.	Karakteristik Siswa	Karakteristik Siswa	4,5,6,7,8	5
3.	Metode	Metode	9,10,11,12,13,14,15, 16	8
Jumlah butir				16

(dimodifikasi dari [Aryanti & Arief, 2021](#); [Isya et al., 2021](#))

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Praktisi

No.	Aspek	Indikator	Butir Item	Jumlah Butir
1.	Tampilan Bahan Ajar Digital	- Kejelasan tampilan bahan ajar digital - Kemenarikan bahan ajar digital	1,2,3,4,5,6,7 8,9	9
2.	Bahasa	- Penggunaan bahasa	10,11	2
3.	Isi	- Penyajian materi	12,13,14	3
4.	Kemudahan dan kepraktisan Penggunaan Media	- Kemudahan dan kepraktisan penggunaan bahan ajar digital	15,16,17	3
Jumlah butir				17

(dimodifikasi dari [Aryanti & Arief, 2021](#); [Isya et al., 2021](#))

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan

No.	Aspek	Indikator	Butir Item	Jumlah Butir
1.	Tampilan Bahan Ajar Digital	- Kejelasan tampilan bahan ajar digital - Kemenarikan bahan ajar digital	1,2,3,4	4
2.	Bahasa	- Penggunaan bahasa	5	1
3.	Isi	- Penyajian materi	6	1
4.	Kemudahan dan kepraktisan Penggunaan Media	- Kemudahan dan kepraktisan penggunaan bahan ajar digital	7, 8	2
Jumlah butir				8

(dimodifikasi dari [Aryanti & Arief, 2021](#); [Isya et al., 2021](#))

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	Butir Item	Jumlah Butir
1.	Tampilan Bahan Ajar Digital	- Kejelasan tampilan bahan ajar digital - Kemenarikan bahan ajar digital	1,2,3,4	4
2.	Bahasa	- Penggunaan bahasa	5	1
3.	Isi	- Penyajian materi	6	1
4.	Kemudahan dan kepraktisan Penggunaan Media	- Kemudahan dan kepraktisan penggunaan bahan ajar digital	7, 8	2
Jumlah butir				8

(dimodifikasi dari [Aryanti & Arief, 2021](#); [Isya et al., 2021](#))

Metode dan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Metode analisis statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil *review* oleh para ahli yaitu ahli materi, media, desain pembelajaran dan praktisi terhadap bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan. Hasil *review* dari para ahli kemudian dianalisis dengan mengelompokkan data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli tersebut. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Metode analisis statistik kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan skor rata-rata dari masing-masing ahli terhadap produk yang dikembangkan. Metode analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang didapatkan melalui pemberian lembar penilaian. Perolehan skor dari hasil uji validasi isi e-modul interaktif dianalisis menggunakan rumus indeks validitas Aiken's. Aiken's (Dewi et al., 2020) merumuskan rumus Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penelitian dari panel ahli terhadap sesuatu *item*. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana *item* tersebut mewakili konstruk yang diukur. Nilai indeks validitas yang diperoleh memiliki rentangan 0-1. Perolehan skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam pedoman konversi indeks validitas disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Pedoman Konversi Indeks Validitas

Skor Indeks Validitas	Kriteria
$V > 0,80$	Sangat Valid
$0,40 < V \leq 0,80$	Valid
$V \leq 0,40$	Kurang Valid

Adapun untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner praktisi, uji perorangan dan uji kelompok kecil adalah dalam bentuk deskriptif presentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan konveksi disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Konveksi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90 - 100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
75 - 89	Baik	Sedikit revisi
65 - 79	Cukup	Direvisi secukupnya
55 - 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1 - 54	Sangat kurang	Diulang membuat produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *Case Method*. Model penelitian yang digunakan yaitu model 4D yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu 1) tahap pendefinisian (*define*), 2) tahap perancangan (*design*), 3) tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebarluasan (*disseminate*). Pada tahap penyebarluasan hanya sampai pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil tidak sampai pada tahap uji coba kelompok besar/lapangan dikarenakan keterbatasan waktu. Tahap Pendefinisian (*Define*), pelaksanaan tahap pendefinisian (*define*) dalam penelitian ini dilakukan dengan 4 langkah yaitu analisis karakteristik materi dilaksanakan dengan menganalisis materi yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan kebutuhan dosen dalam kegiatan pembelajaran kuliah. Analisis kompetensi dilakukan dengan cara menganalisis kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa supaya mampu mengembangkan produk sesuai dengan kemampuannya. Terdapat kompetensi mahasiswa yang masih kurang dalam proses pembelajaran mata kuliah konsep dasar IPS yang mengakibatkan kurangnya keaktifan dan motivasi dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah bahan ajar berbentuk digital sesuai dengan gaya belajar mahasiswa saat ini dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Analisis bahan ajar digital konsep dasar IPS materi ekonomi berbasis *Case Method* ini dilakukan dengan menganalisis tujuan dari dikembangkannya bahan ajar digital pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mahasiswa dan mengikuti perkembangan teknologi dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan bahan ajar digital.

Tahap *Design* (Perancangan), pelaksanaan tahap perancangan (*Design*) pada penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan, pada tahap ini dilakukan perancangan produk dan menyusun instrumen penilaian bahan ajar digital konsep dasar IPS materi ekonomi berbasis *Case Method*. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa pengembangan bahan ajar digital konsep dasar IPS yang memfokuskan pada materi kegiatan ekonomi. Pembuatan produk ini menggunakan aplikasi canva untuk pembuatan bahan ajar digital, Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang membantu penggunaannya untuk membuat sebuah konten berbentuk visual/gambar dan juga dokumen. Sedangkan untuk membuat video menggunakan aplikasi Filmora, aplikasi ini berguna untuk mengedit video yang dilengkapi dengan dengan fitur-fitur yang lengkap dan tepat untuk membuat sebuah video pembelajaran. Bahan ajar digital yang dikembangkan dengan memuat cover, kata pengantar, daftar isi, daftar rujukan, pendahuluan, kegiatan pembelajaran, isi, video, rangkuman, LKPD, kesimpulan. Bahan ajar digital ini mempermudah dosen dan mahasiswa untuk menggunakannya sebagai penunjang pembelajaran. Produk bahan ajar digital dikembangkan terdiri dari 25 halaman dengan ukuran kertas A4. Bahan ajar ini memuat materi kegiatan ekonomi yang terdiri dari 4 pokok bahasan yaitu kebutuhan hidup manusia, permasalahan ekonomi, prinsip ekonomi dan sistem ekonomi. Bahan ajar digital ini tersedia dalam bentuk pdf yang berisi video didalamnya berbentuk *link & QR* yang diakses secara *online*. Selain itu, bahan ajar digital ini memuat LKPD yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Penyajian bahan ajar digital ditujukan untuk mengetahui kegiatan ekonomi sesuai dengan capaian pembelajaran, kompetensi dan indikator yang ingin dicapai pada matakuliah konsep dasar IPS. Bahan ajar digital ini di kembangkan dengan semenarik mungkin agar memiliki daya tarik yang tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap *Develop* (Pengembangan) ini dilakukan pembuatan media sesuai dengan rancangan bangun yang telah disusun. Selanjutnya, produk yang telah dibuat dilakukan penilaian oleh ahli, dan praktisi. Selain itu dilakukan uji coba dengan uji perorangan yang terdiri dari 3 orang mahasiswa dan uji kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang mahasiswa. terhadap produk yang dikembangkan guna mengetahui validitas dari media yang dikembangkan dan memperoleh komentar dan saran untuk dapat dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Sehingga dari hasil perbaikan tersebut bahan ajar yang dikembangkan menjadi bahan ajar yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pembuatan bahan ajar digital ini dilakukan menjadi beberapa bagian dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembuatan gambar dan Filmora untuk mengedit video yang ada di dalamnya. Hasil uji coba produk disajikan pada [Tabel 9](#).

Tabel 9. Hasil Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Uji Kelayakan	Kualifikasi
1.	Ahli Isi/Materi Pelajaran	1, 00	Sangat Valid
2.	Ahli Desain Pembelajaran	0, 921	Sangat valid
3.	Ahli Media Pembelajaran	0, 921	Sangat Valid
4.	Uji Praktisi	100%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Perorangan	98%	Sangat Baik
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	95%	Sangat Baik

Bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *Case Method* yang telah dikembangkan, selanjutnya dinilai untuk mendapatkan tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan tersebut. Uji Validitas bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi dilakukan oleh dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan 2 orang ahli desain. Sedangkan untuk uji kepraktisan dilakukan oleh 2 orang praktisi, 3 orang mahasiswa dan 8 orang mahasiswa. Data hasil uji validitas selanjutnya dianalisis guna mengetahui validitas produk pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase yang diperoleh dari masing-masing ahli, praktisi dan mahasiswa. Selanjutnya skor yang diperoleh kemudian di konversi pada pedoman skala lima untuk mengetahui kualifikasi validitas bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan. Sehingga produk pengembangan bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi dapat digunakan. Revisi produk berdasarkan saran dan komentar yang diberikan, sehingga bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil revisi disajikan pada [Tabel 10](#), [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), [Gambar 3](#), dan [Gambar 4](#).

Tabel 10. Komentar dan Saran Para Ahli

No	Ahli	Komentar dan Saran
1	Materi	Ada gambar yang harus disesuaikan
2	Media	Jangan terlalu banyak menggunakan variasi font Tambahkan sub judul dan materi yang dijelaskan pada modul
3	Desain	Perbaiki tata letak teks, shape dan jenis font Blok warna di setiap bagian pada bab sebaiknya tidak terlalu banyak warna



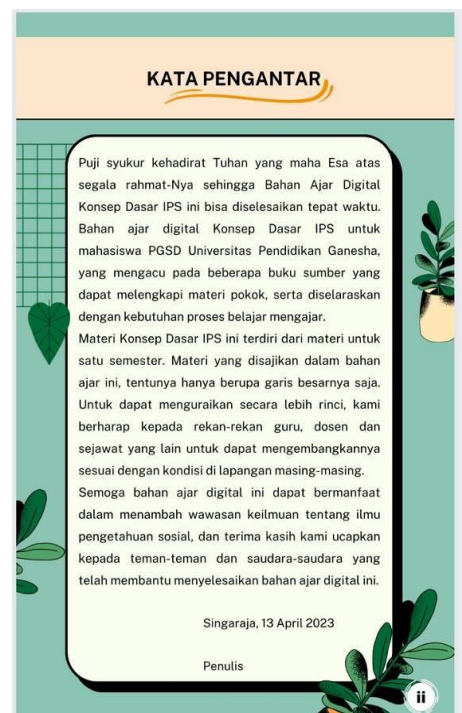
Gambar 1. Tampilan Isi Modul



Gambar 2. Tampilan Isi Modul



Gambar 3. Halaman Depan Bahan Ajar



Gambar 4. Halaman Kata Pengantar

Tahap penyebaran (*disseminate*) pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan produk bahan ajar digital konsep dasar IPS materi ekonomi berbasis *Case Method*. Namun pada tahapan ini hanya dilakukan sampai kepada mahasiswa melalui Whatsapp karena adanya keterbatasan waktu dan finansial. Untuk penyebaran ini dilakukan uji perorangan dengan 3 orang mahasiswa dan uji

kelompok kecil dengan 9 orang mahasiswa. Penilaian dilakukan dengan memberikan kuesioner/ instrumen kepada mahasiswa melalui Google Form yang dikirimkan melalui Whatsapp. Hasil dari penilaian tersebut untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *Case Method*. Bahan ajar digital merupakan bahan ajar yang mengintegrasikan teknologi digital melalui perangkat digital seperti *smartphone*, laptop dan komputer. Bahan ajar digital memiliki keunggulan yaitu meningkatkan pemahaman pelajar dalam proses pembelajaran, dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, laptop dan komputer, waktu belajar menjadi fleksibel dan menambah wawasan yang lebih luas (Fisnani et al., 2020; Ismi, 2019). Aplikasi yang digunakan untuk membuat bahan ajar digital ini yaitu Canva untuk mendesain gambar, mengedit gambar dan lainnya pada bahan ajar digital, sedangkan untuk mengedit video yang ada di dalam bahan ajar yaitu menggunakan aplikasi Filmora. Aplikasi ini memuat fitur-fitur untuk mengedit video dengan mudah dan menarik (Anggraeny et al., 2021; Hapsari & Zulherman, 2021). Topik yang dipilih dalam penelitian ini yaitu materi kegiatan ekonomi untuk mata kuliah konsep dasar IPS. IPS merupakan salah satu studi sosial yang mengangkat konsep-konsep, teori-teori ilmu sosial secara terintegrasi guna memenuhi, mempelajari, memikirkan pemecahan masalah-masalah yang ada di masyarakat secara keseluruhan (Lestari et al., 2017; Putra & Sujana, 2020). Pembelajaran IPS diharapkan dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan seperti komunikasi beradaptasi, bersinergi, bekerja sama, bahkan berkompetisi sesuai dengan adab dan norma-norma yang ada. Materi kegiatan ekonomi membahas empat sub pembahasan yaitu kegiatan hidup manusia, permasalahan ekonomi, prinsip ekonomi dan sistem ekonomi.

Berdasarkan aspek isi pembelajaran, bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar digital ini menggunakan penggunaan bahasa yang mengacu pada pedoman penulisan, kemudian materi mengacu pada kompetensi, capaian dan indikator pembelajaran agar saat pelaksanaan proses pembelajaran tidak terjadi penyimpangan pada materi. Perolehan nilai dengan kualifikasi sangat valid/sangat layak ini dikarenakan konsep materi yang disajikan sistematis dan menarik, sesuai dengan kompetensi, capaian dan indikator materi yang mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dikelas. Bahan ajar digital yang dikembangkan sesuai dengan capaian dan indikator pembelajaran yang akan membuat tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Selain itu materi yang disajikan disusun secara sistematis dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan pedoman, bahan ajar digital ini dapat digunakan menyesuaikan dengan strategi pembelajaran yang akan digunakan dikelas sehingga penyampaian materi dapat disampaikan dengan baik. Berdasarkan aspek media pembelajaran, bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kualitas tampilan bahan ajar digital yang memuat tampilan isi bahan ajar dan tampilan video di dalamnya (Safitri & Nurkamilah, 2020; Syamsudin et al., 2022). Pada bahan ajar digital tersedia sebuah video yang dapat diakses melalui *link* atau kode *QR*, hal ini tentunya mempermudah mahasiswa dalam belajar karena dapat dibuka di *smartphone*, laptop dan komputer serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Dilihat dari hal itu bahan ajar digital ini dapat dikatakan mudah dan praktis untuk digunakan.

Berdasarkan aspek desain pembelajaran, bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tampilan bahan ajar digital dimana memiliki tampilan desain yang menarik sehingga calon pendidik tertarik dalam menggunakan produk yang dikembangkan (Logan et al., 2021; Prihatiningtyas & Sholihah, 2020). Aspek penggunaan bahasa yang digunakan pada bahan ajar digital ini sudah sesuai dengan pedoman penulisan EYD, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak terdapat kata istilah yang membingungkan. Aspek kemudahan dan kepraktisan penggunaan bahan ajar digital ini mempermudah mahasiswa untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran karena memuat materi kegiatan ekonomi yang didalamnya terdapat video tentunya mempermudah mahasiswa dalam memahami materi. Selain itu bahan ajar ini dapat diakses dimana dan kapan saja sehingga dapat dinilai bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan praktis untuk digunakan. Berdasarkan perolehan hasil tersebut bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi mendapatkan respon sangat baik dari praktisi dan mahasiswa sehingga produk yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan ini diperkuat penelitian sebelumnya menyatakan e-modul IPA bermuatan tes *online* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. *E-learning* melalui modul interaktif berbasis *learning content development system* layak dan valid digunakan (Dwi Lestari & Putu Parmiti, 2020; Rodiawati & Komarudin, 2018). Pengembangan bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi sangat

cocok diterapkan pada saat pembelajaran daring maupun luring karena dapat membantu pendidik dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan membuat sebuah bahan ajar berbentuk elektronik sehingga dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan mampu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, mempermudah dalam penggunaannya, menarik, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik terutama mahasiswa. Keterbatasan penelitian ini yaitu pada tahap *dessiminate* hanya menerapkan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil tidak sampai pada uji coba kelompok besar/lapangan dikarenakan keterbatasan waktu. Sehingga penelitian selanjutnya, dapat menjutkan ke tahap berikutnya. Implikasi penelitian memberikan dampak kepada dosen untuk dapat melaksanakan dan mengembangkan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran serta dapat mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih praktis. Kelebihan penelitian ini dapat meningkatkan inovasi dan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran, menjadikan mahasiswa lebih mandiri dengan menggunakan bahan ajar digital yang mudah diakses secara *online* kapan dan dimana saja.

4. SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar digital konsep dasar IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *Case Method* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai pedoman belajar mengajar pada mata kuliah konsep dasar IPS. Peserta didik diharapkan terus meningkatkan pengetahuan serta keterampilan terkait pengembangan bahan ajar digital yang lebih inovatif agar peserta didik mendapat pengetahuan serta hal-hal baru yang bermanfaat dan dapat meingkatkan kreativitasnya dalam mengembangkan sebuah bahan ajar dalam proses pembelajaran konsep dasar IPS.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2019). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *TEKNO*, 29(2), 97. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>.
- Aisyah. (2019). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1733>.
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>.
- Artini, N. W. N. S. (2022). Komik Cetak Kontekstual Muatan IPS dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kidal Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 10(1), 123–132. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.44548>.
- Aryanti, E. D., & Arief, M. (2021). Pengembangan E-module berbasis digital flipbook pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 24–33. <https://doi.org/10.17977/um066v1i12021p24-33>.
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Darmawati, I. G. A. P. S. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251–259. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>.
- Dewi, C., Tri, D., & Yanto, P. (2020). *The Development Of Power Electronics Training Kits For Electrical Engineering Students : A Validity Test Analysis*. 3(2). <https://doi.org/10.24036/jptk.v3i2.9423>.
- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. (2020). Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73–79. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>.
- Fahmi, A. N., Yusuf, M., & Muchtarom, M. (2021). Integration of Technology in Learning Activities: E-Module on Islamic Religious Education Learning for Vocational High School Students. *Journal of Education Technology*, 5(2), 282–290. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.35313>.
- Firman, Baedhowi, & Murtini, W. (2018). The Effectiveness of The Scientific Approach to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 86–91. <https://doi.org/10.15294/ijal.v3i2.13003>.
- Fisnani, Y., Utanto, Y., & Ahmadi, F. (2020). The Development of E-Module for Batik Local Content in Pekalongan Elementary School. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 9(1), 40–47. <https://doi.org/10.15294/IJCET.V9i1.35592>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Idayanti, I. A. M. D., & Sujana, I. W. (2022). LKPD Interaktif IPS Berbasis Scientific Approach pada Materi Pengaruh Lingkungan terhadap Mata Pencapaian. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 33–43. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45111>.
- Ismi, L. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>. 306-309.
- Isya, M., Darma, Y., Taufiqy, R., & Salena, I. Y. (2021). Analysis and Planning of Punge Intersection Roundabout in Banda Aceh City. *Journal of Innovation and Technology*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.31629/jit.v2i1.3205>.
- Lahur, F., Wewe, M., & Bhoke, W. (2021). Pengembangan bahan ajar matematika dengan pendekatan pendidikan matematika realistik (PMR) setting etnomatematika ngada pada materi peluang untuk siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(4), 619–629. <https://doi.org/10.38048/jcp.v1i4.364>.
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A., & Asih, T. (2020). Pengembangan E-Modul Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Pada Materi Sistem Respirasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v4i1.2766>.
- Lestari, N. K. T., Kristiantari, M. R., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh model pembelajaran talking stick berbantuan lagu daerah terhadap hasil belajar IPS. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(4), 290–297. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12960>.
- Logan, R. M., Johnson, C. E., & Worsham, J. W. (2021). Development of an e-learning module to facilitate student learning and outcomes. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(2), 139–142. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.10.007>.
- Marzuki, M., Miftahuddin, M., & Murdiono, M. (2020). Multicultural education in salaf pesantren and prevention of religious radicalism in Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 12–25. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.22900>.
- Maulana, M. N., Muslim, S., & Sukardjo, M. (2022). The Effectiveness of Using Electronic Modules in Mathematics Subjects in the Material of Constructing Flat Sided Space. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jere.v6i1.38785>.
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>.
- Mudita, I. K. A., Putra, D. K. N. S., & Sujana, I. W. (2019). Korelasi Antara Kemampuan Berpikir Kritis dengan Penguasaan Kompetensi Inti Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 36–46. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17408>.
- Nopiani, N., Hendrapipta, N., & Syachuroji, A. (2021). Pengembangan Modul Cerita Bergambar Berbasis E-Learning Materi Aktivitas Ekonomi Pada Mata Pelajara IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10, 1616–1626. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8345>.
- Nugroho, A. N., & Airlanda, G. S. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 400. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29712>.
- Permata, K. K., Rustono, & Lidinillah, D. A. M. (2017). Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7499>.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(3), 223–234. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>.
- Purnamasari, N., Siswanto, S., & Malik, S. (2020). E-module as an emergency-innovated learning source during the Covid-19 outbreak. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33292/petier.v3i1.53>.
- Putra, I. G. D., & Sujana, I. W. (2020). Hasil belajar ips menggunakan kolaborasi model discovery learning berbasis media animasi. *Journal of Education Technology*, 4(2), 103–109. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan E-Book untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83–93. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>.
- Rahayu, I., & Sukardi, S. (2021a). The development of e-modules project based learning for students of computer and basic networks at vocational school. *Journal of Education Technology*, 4(4), 398–403. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29230>.
- Rahayu, I., & Sukardi, S. (2021b). The Development of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational School. *Journal of Education Technology*, 4(4), 398–

403. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29230>.
- Rodiawati, H., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan E-Learning Melalui Modul Interaktif Berbasis Learning Content Development System. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 172-185. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.190>.
- Safitri, E. R., & Nurkamilah, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Untuk Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(2), 296-304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2>.
- Sari, N. K. D. P., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(1), 48-59. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32053>.
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card Macth Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School. *Journal of Education Technology*, 6(1), 156-164. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.
- Syamsudin, F. K., Bandu, S., Lalang, A. C., Lestarani, D., & Lantik, V. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Software 3D Pageflip Professional pada Materi Pokok Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit untuk SMA/MA Kelas X. *Jurnal Beta Kimia*, 2(1), 8-16. <https://doi.org/10.201185/jbk.v2i1.7327>.
- Widiana, I. W. (2022). Project Assessment with Nationalism Insight at Elementary Schools and Its Impact Towards Students' Social Science Achievement and Nationalism Attitude. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jere.v6i2.48472>.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21 : Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dikuasai siswa dalam menghadapi abad 21 hanyalah kemampuan terhadap teknologi dan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 186-198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>.
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Wahid, R., & Hendriyani, A. (2022). Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality Dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1136-1149. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1881>.
- Yundarini, N. K. S., Sudana, D. N., & Astawan, I. G. (2020). Assessment Instruments of Social Attitudes and Social Studies Learning Outcomes for Class V SD on Theme of Lingkungan Sekitar Kita. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(3), 288-295. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i3.27486>.