

PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS KETERAMPILAN 4C ABAD 21 PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR IPS

Yusra Nasution¹, Husna Parluhutan Tambunan², Masta Marselina Sembiring³,
Dody Feliks Pandimun Ambarita⁴, Dila Handayani⁵

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan

⁵ Jurusan Teknik Informatika Universitas Tjut Nyak Dhien

yusranasution@unimed.ac.id¹.

ABSTRACT

The research aims to develop an e-book product for Basic Social Sciences Concepts in the feasible and effective category. Research approach with Research and Development (R&D) ADDIE model. The sample consisted of 30 people from class B PGSD 2023. The instrument used questionnaires and tests. The feasibility results obtained from material expert validators (3.80 and 4.80) and design experts (3.83), prove that the e-book meets the eligibility criteria. The e-book effectiveness test was obtained at 93.3% and the difference in value was 43.133. Effectiveness of e-books effective criteria. The research findings show that the 21st century 4C ability-based social studies e-book is feasible and efficient for students to use.

Keywords: Development, e-book, Skills, 4C, 21st Century, Social Sciences

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk e-book Konsep Dasar IPS katagori layak dan efektif. Pendekatan penelitian dengan Research and Development (R&D) model ADDIE. Sampel berjumlah 30 oran kelas B PGSD 2023. Instrumen menggunakan angket dan tes. Hasil perolehan kelayakan dari validator ahli materi (3,80 dan 4,80) dan ahli desain (3,83), terbukti e-book memenuhi kriteria kelayakan. Uji efektivitas e-book diperoleh sebesar 93,3% dan selisih nilaisebesar 43,133. Efektivitas e-book kriteria efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa e-book Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C abad 21 katagori layak dan efisien untuk digunakan mahasiswa.

Kata Kunci: Pengembangan, e-book, Keterampilan, 4C, Abad 21, IPS

A. Pendahuluan

Pengembangan e-book Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C abad 21 untuk mahasiswa PGSD sangat penting dalam konteks pendidikan modern. Keterampilan 4C, yang mencakup critical thinking, creative thinking, communication, dan collaboration, merupakan kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad 21. Dalam hal ini, pendidikan di Indonesia menghadapi masalah besar terkait dengan keterampilan berpikir kritis yang buruk dan kualitas literasi mahasiswa, yang tercermin dalam peringkat literasi yang rendah dibandingkan negara lain (Hartati, 2020)

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti e-book, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan 4C mahasiswa. Menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta kualitas pembelajaran (Fadzilah, dkk., 2019:223). Buku elektronik yang dibuat dengan sangat baik tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun juga memfasilitasi pengembangan pemikiran kritis,

kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah kolaboratif. Penemuan ini konsisten dengan temuan penelitian yang menunjukkan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kapasitas berpikir kritis mahasiswa (Tauwe, 2023).

Pentingnya integrasi keterampilan 4C dalam kurikulum pendidikan dasar, terutama dalam mata pelajaran IPS, tidak dapat diabaikan. Pendidikan sosial harus dapat mengatasi tantangan abad kedua puluh satu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan relevan (Widodo, 2020). Oleh karena itu, pembuatan e-book yang memuat kemampuan 4C pada Konsep Dasar IPS diharapkan dapat meningkatkan kompetensi calon guru sekolah dasar secara signifikan.

Penggunaan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) sangat relevan dalam bidang produksi e-book. Pendekatan ADDIE, termasuk analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dapat digunakan untuk menjamin validitas dan kegunaan e-book yang dihasilkan untuk tujuan pendidikan (Satyosari, 2016:24). Validitas dan praktikalitas e-book adalah faktor penting untuk memastikan bahwa media ini diterima

oleh mahasiswa dan guru, serta dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Memastikan materi yang ditawarkan dalam e-book tidak hanya mendidik tetapi juga menarik dan interaktif adalah sebuah masalah. Bukti empiris menunjukkan bahwa memasukkan komponen multimedia dan interaktif ke dalam buku elektronik dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis (Sa'adah, dkk., 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat e-book yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam pengembangan e-book juga sangat penting. Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi dapat ditingkatkan melalui kegiatan kelompok dan proyek bersama (Mhd.:2020). Dengan melibatkan mahasiswa dalam proses pengembangan e-book, mahasiswa tidak hanya belajar tentang konten, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang sangat dibutuhkan di abad 21.

Pengembangan e-book berbasis keterampilan 4C juga harus mempertimbangkan konteks lokal dan kebutuhan mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa relevansi konten dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar (Aliah, 2022). Oleh karena itu, penting untuk melibatkan mahasiswa dalam proses pengembangan konten e-book agar sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan mahasiswa.

Dalam rangka mencapai tujuan pengembangan e-book ini, evaluasi yang berkelanjutan juga diperlukan. Penelitian menunjukkan bahwa umpan balik dari pengguna, baik mahasiswa maupun dosen, sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran (Firdaus, 2020:63). Dengan melakukan evaluasi secara berkala, pengembang dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan untuk memastikan bahwa e-book tetap relevan dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Pembuatan e-book mata kuliah Konsep Dasar IPS berbasis 4C abad 21 merupakan upaya meningkatkan tolak ukur pendidikan di Indonesia. Pengintegrasian critical thinking,

creative thinking, communication, dan collaboration e-book Konsep Dasar IPS di PGSD diharapkan mahasiswa sebagai calon guru sekolah dasar terbantu dalam menghadapi permasalahan pendidikan sekolah dasar di masa global yang semakin maju. Melalui pendekatan yang inovatif dan kolaboratif, e-book ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan bermakna bagi mahasiswa.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang diterapkan untuk mengembangkan e-book pembelajaran berbasis keterampilan 4C abad 21 untuk mata kuliah Konsep Dasar IPS termasuk Research and Development (R&D). Metodologi penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk baru, bukan pada validasi hipotesis yang sudah ada sebelumnya. Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, sebagaimana didefinisikan oleh Borg dan Gall (dalam Setyosari, 2016:24) adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk menciptakan media pendidikan. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini difokuskan

pada penciptaan dan penyempurnaan suatu produk.

Desain penelitian menggunakan model ADDIE. Desain ADDIE digunakan pakar pendidikan untuk menciptakan produk layak dan efektif proses pembelajaran (Junedi, 2020). Proses pembuatan e-book dalam penelitian ini mengikuti tahap pengembangan ADDIE yang dirancang khusus untuk mata kuliah Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C.

Prosedur pengembangan E-Book Pembelajaran Berbasis Keterampilan 4C Abad 21 untuk mata kuliah Konsep Dasar IPS menggunakan model ADDIE mencakup lima tahap utama yang disusun secara berurutan dan iteratif.



Gambar 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Proses pembuatan E-Book Mata kuliah Konsep Dasar IPS berbasis 4C menggunakan prosedur model ADDIE terdiri dari lima langkah utama yang disusun secara sistematis.

1. Tahap Analisis

Diperlukan identifikasi terhadap kebutuhan mahasiswa. Tahap ini meliputi analisis kurikulum, penentuan keterampilan yang diperlukan, serta pengumpulan data mengenai preferensi belajar mahasiswa dan kondisi teknis yang mendukung. Hasil dari analisis ini digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas.

2. Tahap Desain

Berfokus pada perancangan struktur dan konten e-book yang mendukung pengembangan keterampilan 4C dan sesuai dengan kebutuhan mata kuliah. Pada tahap ini, disusun outline e-book, termasuk penempatan elemen interaktif, tampilan visual, dan navigasi yang mudah digunakan. Strategi penyajian materi yang interaktif dan alat evaluasi yang sesuai juga dirancang pada tahap ini.

3. Tahap Pengembangan

Proses pembuatan e-book sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Konten e-book, termasuk teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya, dikembangkan dan diintegrasikan secara menyeluruh. Uji coba awal dilakukan untuk memastikan kualitas dan efektivitas e-book, disertai

dengan pengumpulan feedback dari ahli untuk perbaikan lebih lanjut.

4. Tahap Implementasi

Dilakukan dengan meluncurkan e-book kepada mahasiswa dan memantau penggunaannya dalam proses pembelajaran. Mahasiswa diperkenalkan pada e-book, dan integrasi e-book dalam kegiatan belajar mengajar dipantau untuk memastikan bahwa keterampilan 4C diimplementasikan secara nyata.

5. Tahap Evaluasi

Berfokus pada penilaian efektivitas e-book dalam mengembangkan keterampilan 4C dan mengidentifikasi area yang perlu perbaikan. Evaluasi dilakukan secara formatif selama penggunaan e-book dan sumatif setelah periode pembelajaran selesai. Feedback dari mahasiswa dan dosen dikumpulkan untuk menilai seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan hasil evaluasi ini, e-book direvisi dan diperbarui untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya di masa mendatang.

Subjek penelitian adalah 1) validator ahli (materi desain) dan mahasiswa berjumlah 30 orang jurusan PGSD kelas B Reguler 2023. Objek penelitian adalah mata kuliah Konsep Dasar IPS dengan produk e-

book Pembelajaran Berbasis Keterampilan 4C Abad 21. Instrumen penelitian ini berupa pengumpulan data melalui angket untuk kelayakan *e-book* dan tes (pretest dan posttest) untuk efektivitas *e-book*.

Teknik analisis data dijelaskan sebagai berikut:

1. Kelayakan Produk

Analisis data validasi dari validator ahli dilakukan dengan memperhatikan masukan, komentar, dan rekomendasi yang diberikan. Temuan penelitian ini menjadi acuan dalam penerapan modifikasi. Validitas *e-book* yang dikembangkan dapat dievaluasi melalui angket yang diisi oleh validator ahli dan hasil diskusi selama proses validasi. Skala pengukuran menggunakan skala Likert 1-5. Selanjutnya, skor yang diperoleh dianalisis (Sudjana, 2016:56).

a. Menghitung rata-rata secara keseluruhan dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata nilai validasi

$\sum X$ = Jumlah nilai validasi

n = Jumlah aspek yang dievaluasi

b. Mengkatagorikan perolehan validasi materi dan desain

Tabel 1. Katagori Validasi Pengembangan E-book

Interval Skor	Katagori
$X = 5,00$	Sangat Valid
$4,00 \leq X < 5,00$	Valid
$3,00 \leq X < 4,00$	Cukup Valid
$2,00 \leq X < 3,00$	Kurang Valid
$1,00 \leq X < 2,00$	Tidka Valid

Keefektifan produk yang dikembangkan diukur melalui hasil tes yang diselesaikan oleh mahasiswa. Keefektifan ini dianalisis berdasarkan pencapaian ketuntasan belajar mahasiswa yang mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Mahasiswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar jika hasil tesnya ≥ 70 , sebaliknya mahasiswa dinyatakan belum mencapai ketuntasan belajar jika hasil tesnya < 70 . Selanjutnya, ketuntasan belajar mahasiswa secara klasikal dapat dihitung dengan rumus:

$$p = \frac{\sum B}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P :Persentase ketentutasan klasikal

$\sum B$:Jumlah mahasiswa yang dinyatakan tuntas (nilai ≥ 70)

n : Jumlah mahasiswa

Menurut teori belajar tuntas, keberhasilan kelas diukur dari jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan atau menguasai kompetensi, yaitu

minimal 85% dari total siswa di kelas tersebut (Mulyasa, 2014:192). Oleh karena itu, kriteria ketuntasan belajar secara klasikal didasarkan pada standar ini.

P < 85%: Kelas mahasiswa dinyatakan belum mencapai ketuntasan dalam belajar (tidak efektif)

P ≥ 85%: Kelas mahasiswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan dalam belajar (efektif)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan *e-book* dikembangkan berdasarkan desain ADDIE. Hasil tahapan kegiatan disajikan sebagai berikut.

1. Validitas Kelayakan *E-Book* Berbasis Keterampilan 4C Abad 21

E-book Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C abad ke-21 yang dirancang divalidasi berdasarkan isi dan tampilan. Evaluasi ahli material berfungsi sebagai dasar untuk memodifikasi *e-book* sebelum melakukan pengujian lapangan Validator materi yakni Sri Mustika Aulia, S.Pd., M.Pd. Data memberikan angket validasi menggunakan skala

likert kepada validator ahli materi. *E-book* Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C abad 21 yang dikembangkan juga divalidasi oleh validator berdasarkan aspek tampilan, konsistensi, penggunaan huruf, dan kriteria fisik yakni Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. Tabel 2 di bawah ini memberikan rangkuman temuan validasi materi (1 dan 2) dan validasi desain *e-book* Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C abad 21.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Validasi E-Book

Validator Ahli	Tahap	Total Skor	Mean Skor Total	Kriteria
Ahli Materi	1	57	3,80	Cukup Valid
	2	72	4,80	Layak
Ahli Media/Desain		46	3,83	Cukup Valid

Tabel 2 menyajikan temuan validasi *e-book* pembelajaran berbasis keterampilan 4C abad ke-21, yang dinilai oleh ahli materi. Total skor yang dicapai adalah 57 dengan rata-rata skor 3,80 yang menunjukkan tingkat validitas cukup valid. Secara keseluruhan aspek isi memperoleh skor 49 dengan rata-rata skor 3,77 yang juga kategori cukup valid. Pada unsur tampilan, skor keseluruhan yang dicapai adalah 8 dengan skor rata-rata 4,00 kategori valid. *E-book*

mata kuliah Konsep Dasar IPS, termasuk ide dan masukan dari validator ahli materi, dievaluasi kembali dan divalidasi pada tahap 2.

Bukti dari penilaian validator materi ke 2 menunjukkan bahwa *e-book* pembelajaran berbasis keterampilan 4C abad 21 mencapai total skor 72 setelah dilakukan review. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,80 katagori valid. Komponen isi menghasilkan total skor 62 dengan rata-rata skor 4,77 katagori layak. Pada aspek tampilan, skor keseluruhan adalah 10, dengan skor rata-rata 5,00 yang menunjukkan tingkat validitas katagori sangat valid. Setelah melakukan evaluasi hasil validasi tahap 2, validator ahli materi menetapkan bahwa *e-book* pembelajaran berbasis keterampilan 4C abad 21 mata kuliah Konsep Dasar IPS katagori valid untuk diuji efektivitas dan tidak memerlukan revisi tambahan.

Hasil validasi ahli desain seperti terlihat pada tabel 2 menunjukkan bahwa *e-book* Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C abad 21 memperoleh total skor sebesar 46, rata-rata 3,83 katagori cukup valid. Dari segi penampilan, skor keseluruhan yang dicapai adalah 15,

rata-rata 3,75, katagori cukup valid. Selanjutnya dari segi konsistensi, skor keseluruhannya adalah 8, dengan skor rata-rata 4,00, kriteria valid. Mengenai penggunaan huruf, skor kumulatif yang dicapai adalah 16 dengan skor rata-rata 4,00 katagori valid. Mengenai unsur kriteria fisik, skor keseluruhannya adalah 7, dengan skor rata-rata 3,50 katagori cukup layak. Namun, ahli menyimpulkan untuk tidak melakukan revisi total. Sebagai masukan diharapkan revisi *cover e-book* lebih menarik.

Sejalan pendapat Muslich (2020), isi buku teks harus terdiri dari unsur-unsur mendasar seperti fakta, ide, prinsip, dan teori yang ditemukan dalam perolehan pengetahuan. Selanjutnya, urutan isi dan soal latihan sebaiknya disusun berdasarkan tingkat kesulitan untuk memastikan siswa dapat memahami materi pelajaran berdasarkan tingkat kognitifnya (Ramda, 2017).

Hasil validasi ahli materi dan desain menunjukkan bahwa *e-book* berbasis kemampuan 4C abad 21 mata kuliah Konsep Dasar IPS memenuhi katagori layak. Sejalan pendapat, Widiasmoro dan Nurhid (2017: 46), penyampaian konten yang

efektif harus disesuaikan dengan kebutuhan spesifik dan tingkat pemahaman siswa. Selanjutnya harus memudahkan penerimaan materi oleh siswa Buku elektronik, yang diartikan sebagai salinan digital dari buku cetak, mewakili semacam kemajuan teknis di era globalisasi (Lestari dkk., 2018; Fitriyani dkk., 2020).

2. Eefektivitas *E-Book* Berbasis Keterampilan 4C Abad 21

Data hasil uji efektivitas dikumpulkan melalui penilaian yang diberikan kepada sampel sebanyak 30 mahasiswa, tabel 3 dirangkum hasil pretest dan posttest nilai mahasiswa.

Tabel 3. Rangkuman Keefektifan *E-Book*

Data	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasikal		Kriteria
		F	%	
Pretes	37,80	0	0%	Tidak Efektif
Posttes	80,93	28	93,3%	Efektif

Tabel 3 menunjukkan bahwa pengetahuan awal mahasiswa, berdasarkan hasil pre-test sebelum pembelajaran dimulai, memiliki rata-rata nilai sebesar 37,80, dengan nilai terendah 28 dan nilai tertinggi 56. Setelah pembelajaran menggunakan e-book berbasis keterampilan 4C abad 21 untuk mata kuliah Konsep Dasar IPS, rata-rata nilai post-test

mahasiswa meningkat menjadi 80,93, dengan nilai terendah 62 dan nilai tertinggi 96. Peningkatan sebesar 43,13 (80,93 – 37,80), dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 93,3%.

Hasil di atas sejalan dengan pendapat Awaludin (2017:4), sumber daya pembelajaran merupakan komponen penting sumber daya pendidikan yang membantu pengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *E-book* mendapat sambutan yang baik di kalangan mahasiswa. Takage (2017) berpendapat bahwa kemajuan teknologi informasi sejalan dengan kemajuan teori dan teknologi komunikasi diperlukan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Salah satu keunggulan *e-book* adalah kemampuannya untuk memenuhi berbagai gaya belajar dan melayani generasi mahasiswa yang lebih mahir dalam teknologi digital dibandingkan generasi sebelumnya.

E. Kesimpulan

Penelitian pengembangan disimpulkan yakni 1) mata kuliah Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C abad 21 diperoleh *e-book* katagori layak, baik dari aspek isi dan tampilan serta hasil validasi ahli desain yang mencakup aspek

tampilan, konsistensi, penggunaan huruf, dan kriteria fisik. 2) mata kuliah Konsep Dasar IPS berbasis keterampilan 4C abad 21 menerapkan e-book teruji efektif diterapkan bagi mahasiswa PGSD, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 93,3% dan selisih antara nilai posttes dan pretes 43,133 membuktikan adanya peningkatan nilai mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliah, J. and Agustiana, I. (2022). Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Untuk Subtema "Keberagaman Budaya Bangsaku" Dalam Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323-331.
- Awaludin. (2017). *Pengembangan Buku Teks Sintaksis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Erwin, Widiasmoro dan Nurhid. (2017). *Starategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Fadzilah, F., Royana, I., & Handayani, D. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Pembelajaran Tematik Impianku Subtema 1 Aku dan Impianku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 223.
- Firdaus, M., Mukhtar, M., & Azis, Z. (2020). Keterampilan Berpikir Kritis dalam Lingkungan Blended Learning: Studi Kualitatif di Jurusan Matematika Universitas Negeri Medan. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 4(2), 63.
- Fitriyani, A. V. (2020). Bahan Ajar E-Book Interaktif Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Institusional Berbasis Kontekstual. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 514-525.
- Hartati, T. (2020). Pembelajaran di Sekolah Dasar Dalam Perspektif Multiliterasi dan Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Inovasi Sekolah Dasar Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 7 (2), 925.
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). Mengoptimalkan Keterampilan Belajar. *DIKSEDA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01 (02), 64-75.
- Lestari, S. (2018). Pengaruh Teknologi Dalam Pendidikan pada Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2), 94-100.
- Mhb., R. dan Mukhlis, M. (2023). Buku Ajar Keterampilan Bahasa Indonesia Abad 21 Kelas X yang Diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Jurnal Onoma Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 197-208.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. (2020). *Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, Dan Pemakaian Buku Teks (Cetakan IV)*. AR-RUZZ MEDIA.
- Ramda, A. H. (2017). Analisis Kesesuaian Materi Buku Ajar

- Matematika Kelas VII
Kemendikbud dengan Kurikulum
2013. *PYTHAGORAS: Jurnal
Pendidikan Matematika*, 12 (1).
12–22.
- Sa'adah, M., Suryaningsih, S., &
Muslim, B. (2020). Pemanfaatan
Multimedia Interaktif Materi
Hidrokarbon untuk
Mengembangkan Keterampilan
Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal
Inovasi Pendidikan IPA*, 6, (2),
184-194.
- Touwe, Y. (2023). Pengaruh Metode
Pembelajaran Berbasis Proyek
dan Penguasaan Konten
terhadap Keterampilan Berpikir
Tingkat Tinggi Siswa di SMA Se-
Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan
West Science*, 1 (11), 663-671.
- Setyosari. (2016). *Metode Penelitian
Pendidikan*. Jakarta: Kencana
Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian
Hasil Proses Belajar Mengajar*.
Bandung: Remaja Rosdakarya
Offset.
- Tekege, M. (2017). Penggunaan
Teknologi Informasi Dan
Komunikasi Dalam Proses
Pembelajaran di SMA YPPGI
Nabire. *Jurnal Fateksa: Jurnal
Teknologi dan Rekayasa*. 2 (1),
40-52.
- Widodo, A., Sutisna, D., Nursaptini,
N., & Anar, A. (2020). Pendidikan
IPS Menjawab Tantangan Abad
21: Kritik terhadap Praktik
Pembelajaran IPS di Sekolah
Dasar. *Entita Jurnal Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial Dan
Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185-198.