

Pengembangan Bahan Ajar *Booklet* Berbasis *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Keberagaman Aktivitas Ekonomi

Riska Dwi Wahyuni ¹⁾, Nasution ²⁾, Hendri Prastiyono ³⁾, Muhammad Ilyas Marzuqi ⁴⁾

1) 2) 3) 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pembaharuan perangkat ajar dalam implementasi kurikulum merdeka sangat perlu dilakukan, dikarenakan pada saat ini banyaknya peserta didik yang cenderung mudah bosan dan kurang tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan di kelas, terutama dalam mata pelajaran IPS. Penggunaan bahan ajar dapat memperkaya proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi, dan meningkatkan pengetahuan akan materi yang diajarkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* pada materi keberagaman aktivitas ekonomi yang digunakan secara layak, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan desain penelitian *One group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil dari penelitian ini menekankan bahwa: (1) Bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang dikembangkan memperoleh indeks validitas Aiken V sebesar 0,76 yang dapat dikartikan sebagai "Layak". (2) Bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dinyatakan "Cukup Efektif" untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* melalui Uji *Paired Sample T-Test* memperoleh hasil *Sig (2 tailed)* $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dan Uji *N-Gain* memperoleh hasil 67.57% dengan kategori cukup efektif.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Bahan Ajar *Booklet*, *Game Based Learning*, Hasil Belajar.

Abstract

It is very necessary to update teaching tools in implementing the independent curriculum, because currently many students tend to get bored easily and are less interested in studying the material taught in class, especially in social studies subjects. The use of teaching materials can enrich the learning process, increase efficiency, and increase knowledge of the material being taught. The aim of this research is to develop booklet teaching materials based on game-based learning on the diversity of economic activities that are used appropriately, practically, and are able to improve student learning outcomes. This research is a type of development research or Research and Development using a One group pretest-posttest design research design. This research uses the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of this research emphasize that: (1) The game-based learning booklet teaching materials developed obtained an Aiken V validity index of 0.76 which can be interpreted as "Fine". (2) Booklet teaching materials based on game based learning were declared "Quite Effective" for improving the learning outcomes of class VIII students based on pretest and posttest results through the Paired Sample T-Test, obtaining Sig (2 tailed) $0.000 < 0.05$, which means H_0 was rejected and H_a were accepted and the N-Gain Test obtained results of 67.57% in the quite effective category.

Keywords: Development Research, Booklet Teaching Materials, Game Based Learning, Learning Outcomes.

How to Cite: Wahyuni, R.D. Nasution. Prastiyono, H. & Marzuqi, M.I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar *Booklet* Berbasis *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Keberagaman Aktivitas Ekonomi. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 4 (4): halaman 33 - 48

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan serta proses mengenyam pendidikan yang cenderung mudah merupakan salah satu dampak dari adanya globalisasi. Hal tersebut ditandai dengan kemajuan pendidikan, kemudahan belajar, dan pertembuhan teknologi. Pendidikan menjadi peranan yang paling penting bagi pembangunan negara dan kualitas bangsa. Kualitas pendidikan inilah yang dapat menghasilkan talenta yang berkualitas. Kualitas pendidikan dalam suatu proses pembelajaran ditentukan oleh unsur-unsur yang dapat mendukungnya yaitu kurikulum, tenaga pendidik, peserta didik, bahan ajar yang digunakan, media ajar, model pembelajaran dan lain sebagainya. Bahan ajar menjadi pendorong utama yang berpengaruh pada prestasi siswa. Sebagai instrument komunikasi antara pendidik dan peserta didik, bahan ajar memegang peranan vital dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Adilyah, 2022).

Penggunaan bahan ajar dapat memperkaya proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi, dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Namun, dalam pemilihan dan penggunaan bahan ajar, perlu memperhatikan kebutuhan dan preferensi peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu melatih kreativitas dalam mencari, mengumpulkan, dan menciptakan bahan ajar yang sesuai. Permasalahan dalam pembelajaran sering kali terjadi yang dikeluhkan oleh pendidik adalah prestasi atau hasil belajar peserta didik yang belum meraka capai. Menurut Suryabrata, dalam (Zahro, 2022) terdapat dua jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: faktor eksternal terkait hal-hal seperti guru, kurikulum, dan teladanan, sedangkan faktor internal terkait hal-hal seperti kecerdasan, motivasi belajar, dan keterampilan kognitif. Selain aspek-aspek yang telah disebutkan sebelumnya, suatu hal yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yaitu kualitas atau mutu pendidikan

Bahan ajar dapat diartikan sebagai sekumpulan materi ajar yang dihasilkan secara metodis yang menggambarkan gagasan dan mengarahkan peserta didik menuju pencapaian suatu kompetensi (Febrianti, 2022). Bahan ajar yang dirancang harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran serta materi yang akan disajikan dalam pembelajaran. Saat ini aktivitas pembelajaran dilakukan hanya dengan bergantung pada materi dalam buku paket yang disediakan sekolah, yang mana dalam buku paket hanya berisikan narasi tentang suatu peristiwa dan minim akan gambar-gambar yang menjadikan peserta didik mudah jenuh dan tidak tertarik untuk melihat ataupun membacanya. Perlu diketahui bahwa bahan ajar tidak hanya berbentuk cetakan seperti buku, modul, handout, komik atau sejenisnya, tetapi bahan ajar juga ada yang berbentuk non cetak yaitu berupa video dan audio seperti video animasi dan lain sebagainya. Pada dasarnya penggunaan bahan ajar berlaku pada seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah, termasuk pada mata pelajaran IPS yang mana juga memerlukan penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajarannya. Bahan ajar IPS ini bersifat khas dan tepat sasaran, serta disusun secara sistematis yang artinya dirangkai secara berurutan untuk memudahkan peserta didik dalam memahaminya (Zahro, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan saat observasi awal, ketika kegiatan pembelajaran dikelas cenderung lebih sering menggunakan bahan ajar buku paket yang sudah umum dipakai dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak ada pembaharuan bahan ajar yang dipergunakan, hal tersebut menjadikan peserta didik merasa bosan, serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS terbilang cukup rendah, dikarenakan tidak adanya kreativitas dan inovasi bahan ajar yang digunakan. Selain itu, pembelajarn IPS yang dilakukan di MTsN 1 Kota Suarabaya belum pernah mengimplementasikan model *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan suatu bahan ajar yang dibuat bukan hanya memuat materi pokok saja tetapi dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan

berbagai aktivitas latihan soal yang dituangkan dalam bentuk permainan/*game* yang dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Dengan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS khususnya yang ada di MTsN 1 Kota Surabaya. Maka perlu adanya sebuah inovasi guna mengatasi hal tersebut, sehingga peneliti akan melakukan pengembangan bahan ajar IPS berbentuk *booklet* berbasis *game based learning*. Dengan topik materi yang akan dituangkan dalam bahan ajar *booklet* tersebut yaitu materi pada kelas VIII pada tema 2 Kemajemukan Masyarakat Indonesia sub tema Keberagaman Aktivitas Ekonomi agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran, dan juga bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang dikembangkan ini diharapkan lebih efektif untuk menyampaikan materi IPS. *Booklet* merupakan buku kecil yang dirancang semenarik mungkin yang berisikan materi disertai gambar ataupun ilustrasi dengan jumlah halaman paling sedikit lima halaman (Septiana, 2022).

Bahan ajar *booklet* yang akan peneliti kembangkan dirancang dengan design yang berwarna, pemilihan jenis huruf yang unik dan juga menarik, serta dilengkapi dengan suatu ilustrasi gambar yang bervariasi dan terlihat jelas guna membantu pembaca memahami isi materi pada *booklet* tersebut. Selain itu *booklet* ini berbasis *game based learning* yang artinya isi *booklet* tidak hanya memuat materi saja akan tetapi dilengkapi dengan permainan sebagai bentuk tes pemahaman peserta didik terkait materi yang disajikan. Dalam buku teks kebanyakan hanya memuat berbagai istilah yang menuntut untuk dihafalkan. Karena hal tersebut banyaknya konsep yang terdefiniskan, sehingga pemanfaatan multimedia merupakan suatu keharusan (Prastiyono, 2019). Dengan memanfaatkan teknologi dimasa ini, banyak tenaga pendidik yang menggunakannya dalam proses pembelajaran, hal ini dianggap dapat memudahkan proses belajar mengajar untuk guru maupun peserta. Dengan memanfaatkan teknologi dimasa ini, banyak tenaga didik yang menggunakannya dalam proses pembelajaran, hal ini dianggap dapat memudahkan proses belajar mengajar untuk guru maupun peserta didik (Ummahhadi et al., 2023). Jika diartikan dalam bahasa Indonesia *game based learning* adalah pembelajaran berbasis permainan. Inovasi baru guna membuat suatu lingkungan belajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka mengasimilasi informasi lebih cepat adalah pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning* (Khaerunnisa et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan diatas, MTsN 1 Kota Surabaya merupakan sekolah yang peneliti lakukan untuk mengimplementasikan bahan ajar yang telah peneliti kembangkan yaitu bahan ajar berupa *booklet* berbasis *game based learning* yang mana dengan adanya pengembangan bahan ajar *booklet* tersebut memiliki tujuan dan diharapkan dapat menambah semangat peserta didik dalam belajar dan antusias ketika kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung, dimana dalam aktivitas pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara langsung dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mana diharapkan dengan adanya bahan ajar *booklet* ini dapat meningkatnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut diperkuat dengan beberapa hasil penelitian terdahulu yang juga mengembangkan bahan ajar *booklet*, yang mana hasil dari penelitian yang telah dilakukan rata-rata bahan ajar *booklet* yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Metode Research & Development (R&D) adalah jenis metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifitas dari produk yang dikembangkan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan sebuah bahan ajar dengan model pengembangan ADDIE, model ini

merupakan desain umum dan panduan pembelajaran dalam membangun program pelatihan atau pembelajaran yang dinamis, efektif, terukur dan mendukung kinerja akademik. Penelitian ini menggunakan desain uji coba *One Group Pretest-Posttest*. Subjek uji coba dari penelitian ini merupakan peserta didik kelas VIII F MTsN 1 Kota Surabaya. Proses pengumpulan data diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi, angket validasi ahli, serta angket respon peserta didik, dan metode tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data yang dihasilkan dari observasi dan wawancara digunakan untuk analisis kualitatif. Hasil observasi kemudian dianalisis dan dinarasikan terkait situasi pembelajaran di kelas dan masalah pembelajaran yang ditemukan. Hasil wawancara dinarasikan untuk menentukan kebutuhan guru IPS guna mengembangkan produk. Sedangkan analisis kuantitatif diperoleh dari hasil skoring angket validator dan respon peserta didik serta hasil tes yang dilakukan beberapa uji diantaranya Uji T (*Paired Sample T-Test*) dan *N-Gain*.

Analisis Hasil Angket Validasi Ahli Media, Materi, dan Praktisi Pendidik

Teknik perhitungan yang digunakan ialah menggunakan ketentuan dari Widoyoko (2020), yang ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skala Skor Penelitian

Kriteria	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Dari perolehan skor akhir kemudian dihitung secara keseluruhan menggunakan uji validitas Aiken V, dengan menggunakan rumus berikut :

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Validitas Aiken V

Nilai Koefisien Validitas Aiken (v)	Validitas
$0 < V \leq 0,4$	Rendah
$0,4 < V \leq 0,8$	Sedang
$0,8 < V \leq 1$	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, apabila hasil indeks Aiken V kurang dari 0.4 maka dikategorikan validitas rendah, sedangkan untuk hasil Indeks Aiken V diantara 0,4- 0,8 dikategorikan validitas sedang dan apabila hasilnya lebih dari 0,8 dapat dikategorikan validitas tinggi (Utami et al., 2024).

Analisis Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan melalui kuesioner yang berisi butiran-butiran pertanyaan yang harus dijawab responden dengan memperhatikan skala likert yang tersedia. Berikut ini merupakan skala likert dalam pengisian kuesioner responden:

Tabel 3 Skala Penilaian Penggunaan Bahan Ajar *Booklet*

Kriteria	Skor
Tidak Setuju (TS)	1
Kurang Setuju (S)	2
Cukup (C)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Data yang diperoleh, kemudian dihitung presentase dengan menggunakan rumus dibawah ini::

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil yang diperoleh dari perhitungan total skor respon penggunaan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning*, diinterpretasikan sesuai kriteria berikut:

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Angket Respon Bahan Ajar *Booklet*

Presentase	Interpretasi
1% - 20%	Sangat Tidak Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
41% - 60%	Kurang Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Analisis Uji N-Gain

Setelah memperoleh skor dari hasil *pretest dan posttest*, peneliti melakukan analisis terhadap skor tersebut untuk mengetahui efektifitas atau seberapa besar presentase peningkatan hasil belajar peserta didik setelah adanya perlakuan dengan menggunakan uji N-gain dengan menggunakan rumus berikut:

$$N\ Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kemudian data dari perolehan N-Gain ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 5. Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Game Based Learning

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Develepoment (R&D)*. Produk penelitian yang dikembangkan merupakan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* pada materi keberagaman aktivitas ekonomi untuk peserta didik kelas VIII F di MTsN 1 Kota Surabaya. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penerapan langkah-langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE, berikut penjelasan hasil tahapan pengembangan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning*. Tahap pertama yaitu tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Selama tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru IPS di MTsN 1 Kota Surabaya yang mana hasil dari wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi terkait keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi yang mengakibatkan sulitnya menciptakan suatu perangkat pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Saat ini dunia pendidikan dan pembelajaran dihadapkan pada fenomena Revolusi Industri 4.0, di mana penguasaan terhadap teknologi mutlak diperlukan (Segara et al., 2021).

Selain itu dari hasil observasi dan wawancara memperoleh hasil bahwasannya peserta mudah merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran yang terkesan monoton yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peneliti juga melakukan observasi kegiatan pembelajaran peserta didik di dalam kelas untuk melihat karakteristik mereka. Yang mana dari hasil observasi tersebut dapat dijadikan acuan dalam pengembangan bahan ajar agar sesuai dengan kemampuan akademik dan karakteristik mereka. Dalam penyusunan bahan ajar ini perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, peserta didik kelas VIII F MTsN 1 Kota Surabaya memiliki rentang usia 13-14 tahun. Dalam analisis kebutuhan melalui wawancara dan diskusi didapati bahwasannya peserta didik akan tertarik dan antusias dengan penggunaan bahan ajar yang memiliki banyak warna dan gambar, serta pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran penggunaan bahan ajar juga hanya memnfaatkan buku paket yang disediakan sekolah dan belum pernah menggunakan bahan ajar *booklet* dalam pembelajaran IPS, aktivitas pembelajaran juga masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sehingga dengan dilakukannya pengembangan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* pada materi keberagaman aktivitas ekonomi ini sangat didukung oleh guru mata pelajaran IPS MTsN 1 Kota Surabaya.

Tahap kedua yaitu desain. Tahap desain pada model pengembangan ADDIE ini adalah tahap merancang atau membuat kerangka bentuk produk bahan ajara *booklet* yang akan dikembangkan. Tahap perancangan atau desain ini mengacu pada hasil dari analisis pada tahap sebelumnya, sehingga rancangan yang akan dibuat sesuai dengan pokok masalah dan diidentifikasi solusi penyelesaian masalah tersebut. Setelah melakukan analisis kebutuhan peneliti akan menentukan model dan metode pembelajaran yang akan digunakan, maka selanjutnya peneliti membuat modul ajar yang didalamn ya memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, tema, materi, sintaks daro model pembelajaran yang akan digunakan. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan membuat rancangan bahan ajar *booklet* yang akan dikembangkan. Bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang dirancang didalamnya berisi kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, identitas *booklet*, materi pokok, latihan soal, dan daftar pustaka. Pada tahap ini, peneliti akan merancang atribut-atribut utama seperti: tujuan pembelajaran, dan pokok bahasan.. Adapun beberapa rancangan pada tahap desain yaitu: 1) membuat inti dari isi bahan ajar terkait materi keberagaman aktivitas ekonomi, 2) mengumpulkan buku sebagai referensi, ilustrasi gambar yang berhubungan dengan materi, 3) rancangan awal bahan ajar. Dalam proses perancangan bahan ajar *booklet* ini dibantu dengan penggunaan *aplikasi canva*, yang mana hasil akhirnya akan dicetak dengan menggunakan jenis *kertas artpaper* ukuran A5.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan ini hasil rancangan yang telah dibuat kemudian direalisasikan. Hasil pengembangan ini berupa *booklet* yang terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, halaman petunjuk, identitas *booklet*, halaman materi, halaman latihan soal, dan daftar pustaka. Jumlah halaman sebanyak 28 halaman dengan ukuran buku 14,8 cm x 21 cm (A5). Materi didalamnya merupakan materi keberagaman aktivitas ekonomi, yang mana materi yang disampaikan berupa rangkuman yang dilengkapi dengan latihan soal. Buku ini dicetak menggunakan kertas *art paper* dengan jilid spiral dan didesain semenarik mungkin agar peserta didik merasa senang mempelajari IPS sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Berikut ini hasil realisasi dari rancangan desain *booklet* yang dikembangkan:

1. Tampilan cover dan Kata Pengantar

Cover merupakan tampilan bagian paling depan *booklet* yang pertama kali terlihat. Tampilan tersebut berupa cover yang berisikan: judul, nama penyusun, nama dosen pembimbing, logo UNESA, serta gambar agar *booklet* terlihat menarik. Sedangkan halaman kedua yaitu kata pengantar. Halaman kata pengantar berisikan ucapan rasa syukur terimakasih, dan harapan peneliti atas terselesaikannya bahan ajar *booklet* tersebut. Serta menyadari adanya banyak kekurangan dalam pembuatan dan maksud atau tujuan *booklet* ini dibuat kepada para pembaca.



Gambar 1. Cover Booklet



Gambar 2. Kata Pengantar

2. Tampilan Daftar Isi dan Petunjuk Kegiatan

Halaman daftar isi ini berisikan daftar setiap bagian/bab yang disusun secara sistematis sesuai dengan urutan bagian-bagian bahan ajar *booklet* yang berguna untuk menunjukkan isi dari booklet supaya mempermudah pembaca dalam mencari letak halamannya tanpa harus mencari satu persatu. Sedangkan, bagian halaman petunjuk kegiatan yang terdapat pada gambar 4. ini memuat petunjuk-petunjuk dalam suatu kegiatan atau pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *booklet* tersebut.



Gambar 3. Tampilan Daftar Isi



Gambar 4. Tampilan Petunjuk Kegiatan

3. Tampilan Identitas Booklet dan Halaman Materi

Halaman Identitas booklet ini berisikan identitas umum *booklet*, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta indikator tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Halaman materi ini merupakan halaman penjabaran materi yang berisikan mengenai penjabaran dari materi keberagaman aktivitas ekonomi yang memuat 3 sub materi yaitu: pengaruh proses geografis terhadap aktivitas ekonomi, pemanfaatan lingkungan sekitar untuk memenuhi kebutuhan ekonomi, dan perdagangan antarpulau atau antardaerah di Indonesia.



Gambar 5. Tampilan Identitas Booklet



Gambar 6. Tampilan Halaman Materi

4. Tampilan Latihan Soal dan Daftar Pustaka

Halaman latihan soal ini berisikan soal-soal yang dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah belajar materi keberagaman aktivitas ekonomi dengan menggunakan bahan ajar *booklet* latihan soal tersebut merupakan bentuk latihan soal individu dan juga kelompok yang dapat dikerjakan dengan menggunakan bantuan teknologi seperti laptop atau handphone dengan cara mengscan *Qr-Code* yang ada pada halaman tersebut. Sedangkan, dalam halaman daftar isi ini peneliti mencantumkan beberapa sumber buku maupaun artikel dan situs web yang menyediakan gambar terkait materi keberagaman aktivitas ekonomi yang dijadikan rujukan peneliti dalam menulis segala informasi tentang materi keberagaman aktivitas ekonomi pada *booklet* yang dibuat.



Gambar 7. Tampilan Latihan Soal



Gambar 8. Tampilan Daftar Pustaka

Dalam tahap pengembangan ini produk yang telah dirancang sebelumnya selanjutnya akan divalidasi oleh validator ahli. Validasi ini dilakukan untuk melihat atau memperoleh nilai kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Selain itu, validasi yang dilakukan ini bertujuan untuk menciptakan produk bahan ajar yang memenuhi standart dan dapat dipergunakan dengan baik. Sebuah bahan ajar dapat dikatakan layak apabila telah dilakukan penilaian oleh para ahli. Berdasarkan hasil validasi, akan diperoleh dua jenis data, yaitu data kuantitatif yang dikumpulkan melalui kuesioner yang telah diisi oleh validator, dan data kualitatif atas dasar komentar dan saran validator (Maghsyuroh et al., 2023). bahan ajar booklet ini divalidasi oleh validator ahli media yakni Bapak Riyadi S.Pd., M.A. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil dari validasi ahli media:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Penyajian	22
2.	Kegrafikan	34
3.	Efektifitas	23
4.	Kebahasaan	8
Total :		87

Kedua, bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* ini divalidasi oleh validator ahli media yakni Ibu Dr. Kusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil dari validasi ahli materi:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Modul Ajar	36
2.	Isi	29
3.	Kebahasaan	18
4.	Penyajian	5
Total :		88

Ketiga, bahan ajar *booklet* ini divalidasi oleh validator praktisi pendidik yakni Ibu Andi Sukmawani Nasrun, S.E selaku guru IPS di MTsN 1 Kota Surabaya. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil dari validasi oleh praktisi pendidik:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Praktisi Pendidik

No.	Aspek Penilaian	Skor
-----	-----------------	------

1.	Penyajian	28
2.	Isi	23
3.	Kebahasaan	12
4.	Efektivitas	6
Total :		69

Setelah diperoleh data hasil validasi ketiga ahli, data tersebut diolah menggunakan uji Aiken V. Hasil dari perhitungan berdasarkan uji Aiken V dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Aiken V

Butir	Penilai			s1	s2	s3	$\sum s$	V	Ket
	I	II	III						
Butir 1-22	87	88	69	67	68	49	184	0.76667	SEDANG

Secara keseluruhan hasil indeks validitas Aiken V yang dihasilkan dari validasi ahli yaitu 0,76 dengan kategori “Sedang”. Artinya bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi atau uji coba. Uji coba dalam penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Kota Surabaya. Setelah divalidasi oleh para ahli maka diperoleh saran dan masukan dari para validator baik validator ahli media, ahli materi, maupun praktisi pendidik. Saran dan masukan akan digunakan sebagai bahan revisi bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* agar lebih bagus dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Menurut para validator bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang telah dikembangkan peneliti sudah sangat baik, akan tetapi masih memerlukan sedikit revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan antara lain: 1) melengkapi gambar yang terdapat pada isi *booklet* dengan sumber/kutipan, 2) melengkapi identitas pengembang yang diletakkan pada cover depan dibagian kiri bawah, 3) menambahkan petunjuk kegiatan sebagai acuan atau pedoman dalam pembelajaran dengan menggunakan *booklet* tersebut.

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini bahan ajar yang telah dikembangkan akan diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Setelah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan, bahan ajar *booklet* diujicobakan kepada peserta didik. Dalam tahap implementasi ini, peserta didik diberi penilaian pra-perlakuan, selanjutnya menerima *treatment* atau perlakuan, dan yang terakhir diberikan penilaian pasca-perlakuan untuk mengetahui efektifitasnya (Pangestu et al., 2023). Pada tanggal 22 Juli - 5 Agustus 2024, dilakukan uji coba yang melibatkan 30 peserta didik dari kelas VIII F Di MTsN 1 Kota Surabaya. Uji coba dilakukan dalam 2 pertemuan (6 x 40 menit). Pada pertemuan pertama ini yaitu pelaksanaan *pretest*, pelaksanaan *pretest* ini dilaksanakan sebelum pemberian *treatment* atau perlakuan. *Pretest* digunakan guna mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta didik sebelum diterapkannya bahan ajar *booklet* dalam pembelajaran IPS. Pada kegiatan ini peserta didik diberikan 20 butir soal pilihan ganda yang dikerjakan dalam waktu 30 menit.

Setelah mengerjakan soal *pretest*, peserta didik kemudian dibagi kelompok dengan beranggotakan kurang lebih 8 anak, pembagian kelompok tersebut guna mempermudah peserta didik untuk saling berdiskusi dan saling bertukar pengetahuan. Pada kegiatan ini peserta didik diberikan bahan ajar berbentuk *booklet* yang dibagikan dalam bentuk *soft file pdf* yang dapat diakses melalui handphone masing-masing dan *booklet* berbentuk cetak pada setiap kelompoknya. Selanjutnya, peserta didik diberikan materi keberagaman aktivitas ekonomi dengan menyimak penjelasan guru dan materi

yang ada pada *booklet* serta menyimak tayangan video pembelajaran yang tersaji dalam *booklet*. Pada pertemaun kedua, peserta didik mengerjakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang tersedia sesuai dengan petunjuk kerja yang dijelaskan oleh guru. Aktivitas yang pertama yaitu, mencari kata yang dikerjakan secara individu dengan media *Wordwall*. Aktivitas kedua yaitu, menggunakan game *Baamboolze* yang dimainkan secara berkelompok dengan mengumpulkan poin sebanyak mungkin. Aktivitas pembelajaran yang ketiga yaitu, latihan soal dengan menggunakan *Quizizz*. Kegiatan yang terakhir yaitu, peserta didik juga diberikan soal *postest* untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dengan meninjau hasil tes dan angket respon yang dibagikan kepada peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini, penilaian bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang dilihat yaitu aspek keefektifan. Aspek keefektifan nantinya dilihat berdasarkan hasil nilai tes dan pengisian angket respon penggunaan bahan ajar *booklet* yang dilakukan oleh peserta didik. Tahap evaluasi ini juga terkait revisi pada tahap-tahap sebelumnya. Termasuk dengan revisi dari saran, masukan, dan komentar, dari validator ahli agar bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* layak digunakan sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Kelayakan Bahan Ajar *Booklet* Berbasis *Game Based Learning*

Validitas bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* diperoleh dari hasil validasi oleh pakar ahli media dan ahli materi dosen Pendidikan IPS Universitas Negeri Surabaya beserta guru IPS MTsN 1 Kota Surabaya. Uji validitas bahan ajar dilakukan oleh 3 validator ahli dengan mengisi lembar angket validasi. Data dari hasil validasi tersebut kemudian dianalisis untuk melihat tingkat validitasnya dengan menggunakan indeks Aiken V (Masitah et al., 2022). Validitas Aiken V merupakan metode yang sering digunakan untuk mengukur validitas. Kelebihan utama dari indeks Aiken adalah kesederhanaannya dalam perhitungan dan kejelasan dalam interpretasi. Indeks ini memberikan nilai numerik yang jelas, yang menggambarkan validitas isi dari item tertentu berdasarkan penilaian para ahli. Dengan melibatkan penilaian dari para ahli di bidang yang relevan, metode ini memastikan bahwa item yang dinilai memiliki dasar yang kuat dan valid berdasarkan pengetahuan serta pengalaman profesional mereka (Utami et al., 2024).

Kualitas bahan ajar berdasarkan perolehan skor validasi yang diperoleh mendapatkan hasil penilaian yang baik dan layak diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran. Penilaian oleh ahli media terdapat 4 aspek yaitu aspek penyajian, aspek kegrafikan, aspek efektifitas, aspek bahasa. Setiap aspek dinilai dengan skor 1-5, aspek kelayakan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dari ahli media ini memperoleh rata-rata skor 4,31. Pada penilaian ahli media, aspek penyajian mendapatkan hasil yang baik karena desain yang terkesan menarik dan tampilannya yang menggunakan kombinasi warna yang sesuai serta pemilihan jenis *font* sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, konsistensi akan penggunaan jenis dan ukuran huruf, hal tersebut membuat *booklet* terkesan menarik ditambah dengan adanya beberapa gambar yang memperjelas isi materi. Validator ahli materi menilai 4 aspek yakni pada aspek modul ajar, isi, kebahasaan dan penyajian. Setiap aspek dinilai dengan skor 1-5. Aspek kelayakan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dari ahli materi ini memperoleh skor rata-rata 4,35.

Berdasarkan penilaian ahli materi, pada aspek modul ajar identitas modul ajar yang dicantumkan dinilai jelas, alokasi waktu dan materi yang digunakan juga dinilai sesuai dengan kurikulum, kegiatan pembelajaran runtut, serta komponen pada modul ajar dinilai lengkap. Pada aspek isi dan

kebahasaan materi yang ada dalam *booklet* dinilai cukup akurat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang digunakan, selain itu ilustrasi gambar yang digunakan juga sesuai dengan materi, serta sistematika dan alur materi dalam *booklet* cukup jelas. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dan sesuai dengan taraf berpikir mereka. Validator praktisi pendidik menilai 4 aspek yakni aspek penyajian, isi, kebahasaan, dan efektifitas. Setiap aspek dinilai dengan skor 1-5. Aspek kelayakan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dari ahli materi ini memperoleh hasil sor rerata 3,42. Selaras dengan ahli media dan materi, hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi pendidik ini juga menilai bahwasannya penyajian desain *booklet* dinilai menarik yang mana didukung dengan pemilihan kombinasi warna dan pemilihan font yang sesuai dan konsisten, serta dengan dilengkapinya beberapa ilustrasi gambar memberikan memberikan kesan menarik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang telah dibuat sebagai draf awal telah divalidasi oleh 3 validator ahli, hasil validasi disajikan pada Tabel 10 menunjukkan bahwa validitas indeks Aiken V sebesar 0,76 dengan kriteria validitas “Sedang”, sehingga dapat dikatakan bahwa bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* layak diimplementasikan dalam pembelajafan IPS. Selain itu, perolehan hasil angket respon peserta didik terkaitbahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* materi keberagaman aktivitas ekonomi mendapatkan skor rerata 46,23, dengan presentas 82,5% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil perolehan data tersebut disimpulkan bahwa bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang telah dikembangkan layak dan praktis sehingga dpaat digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat bahwa hasil dari validasi bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* secara keseluruhan mendapatkan hasil yang cukup baik meskipun terdapat beberapa hal yang perlu direvisi. Bahan ajar *booklet* yang sudah dibuat sudah memuat bebrapa hal seharusnya ada dalam *booklet* yaitu kata pengantar, daftara isi, KD, indikator, tujuan pembelajaran, memuat uraian materi, evaluasi, dan daftar pustaka (Klarisya et al., 2018). Bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang telah dibuat dapat menjadi alternatif yang tepat untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi selama kegiatan pembelajaran dan peserta didik lebih mudah memahami matei. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Dikna Putri et al., 2023) yang menyebutkan bahwa *booklet* harus berisi informasi penting dan tulisan yang dituangkan harus jelas dan mudah dimengerti. Mereka juga mengatakan bahwa tulisan yang ditulis harus lebih menarik jika disertai dengan gambar ilustrasi. *Booklet* biasanya digunakan sebagai alat pembelajaran atau pendukung untuk membantu pembelajaran. Dalam pendidikan, ini memungkinkan siswa memahami konsep dengan lebih mudah (Muslimah et al., 2023).

Keefektifan Bahan Ajar *Booklet* Berbasis *Game Based Learning*

Penilaian efektivitas bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dilihat berdasarkan hasil *uji paired sample t-test* ini guna melihat komparasi antara skor *pretest* dan skor *posttest* dan uji N-Gain bertujuan untuk melihat tingkat efektivitas penggunaan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Skor tersebut dianalisis menggunakan uji *Pired Sample T-test*. Syarat untuk dilakukan uji *Pired Sample T-test* adalah data tersebut harus berdistribusi normal. Untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak maka perlu dilakukannya uji normalitas ini terlebih dahulu. Suatu data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika memiliki nilai $sig > 0,05$ dan jika nilai $sig < 0,05$ meunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini menggunakan aplikasi SPSS 16.0, hasil uji tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11. *Test of Normality*

<i>Shapiro-Wilk</i>

<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
0.967	30	0.454
0.934	30	0.061

Dari hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menggunakan data nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh hasil (*sig.*) > 0,05 yaitu 0,454 dan 0,061 berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian uji statistik yang dapat dipergunakan yaitu Uji *Paired Sample T-Test*. Uji tersebut memiliki tujuan untuk melihat keefektifan perlakuan, yang aman ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah apabila nilai *Sig. (2 tailed)* < 0,05 maka tertolaknya H_0 dan diterimanya H_a sedangkan apabila nilai *Sig. (2 tailed)* > 0,05 maka diterimanya H_0 dan tertolaknya H_a . Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan melalui aplikasi SPSS 16.0, hasil dari Uji *Paired Sample T-Test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 12. *Paired Samples Test*

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-2.81667E1	6.62848	1.21019	-30.64178	-25.69155	-23.275	29	.000

Tabel 12 menunjukkan hasil uji *paired samples test* dimana hasil nilai *Sig. (2 tailed)* kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0.000 yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pengujian tersebut membuat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penerapan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman aktivitas ekonomi. Uji N-Gain juga digunakan untuk menguji hasil *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil dari Uji N-Gain yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Keterangan
N Gain Scor	30	0.55	1.00	0.6757	Sedang
N Gain Persen	30	54.55	100.00	67.5722	Cukup Efektif

Berdasarkan data pada tabel 13 dapat disimpulkan bahwa nilai N-Gain score yang dihasilkan yaitu 0.6757, jika dikategorikan nilai tersebut $0.3 < 0.6053 < 0.7$ masuk dalam kategori sedang. Sedangkan untuk nilai N-Gain persen memperoleh nilai 67.57%. Nilai tersebut masuk kedalam 56%-75%, yang dapat ditafsirkan cukup efektif, artinya bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* ‘cukup efektif’. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasannya bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mendapatkan pengaruh yang positif. Dengan penyajian *booklet* yang menarik dengan mengandung banyak gambar dan warna yang beragam. Peserta didik biasanya menyukai bacaan yang menarik dengan sedikit penjelasan dan banyak ilustrasi gambar atau warna. Gambar dapat menarik karena memberi pembaca kesempatan untuk berimajinasi. Imajinasi dapat meningkatkan kinerja. (Hendrianti et al., 2021).

Hasil penelitian ini didukung oleh teori belajar konstruktivisme yang disampaikan oleh Jean Piaget. Menurut teori konstruktivisme, bahwa pemikiran peserta didik mendapatkan dan membentuk pengetahuan secara alami. Hal ini berarti bahwa peserta didik membentuk pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka sendiri dengan cara yang sesuai dengan karakteristik perkembangan intelektual mereka (Mauliddiyah, 2021). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran menuntut peserta didik untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memaknai hal-hal yang sedang dipelajari dengan dibantu oleh guru agar mempermudah proses konstruksi pengetahuan oleh peserta didik (Manurung et al., 2023). Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* dalam pembelajaran IPS dengan merujuk pada teori konstruktivisme maka bahan ajar *booklet* dirancang agar peserta didik dapat belajar secara aktif dengan mengamati, mengalami sendiri dan memperoleh informasi yang tersedia dalam *booklet* dari materi, ilustrasi gambar, dan serangkaian aktivitas belajar yang tersedia dalam *booklet*, sehingga mendorong peserta didik untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya serta memaknai hal-hal yang sedang dipelajari. Selama penerapan *booklet* berbasis *game based learning* peserta didik mampu mengkonstruksi dan memaknai pembelajaran yang diterima. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran pengetahuan, peserta didik mencari, menemukan, dan menyusun sendiri ide-ide yang mereka ketahui berdasarkan rekonstruksi pikiran mereka sendiri dan berdasarkan masalah yang ditentukan (Nasution et al., 2020). Melalui pemaknaan pengetahuan yang terjadi pada diri peserta didik maka diketahui bahwa tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya tercapai, sehingga disimpulkan bahwa sesuai dengan teori belajar konstruktivisme penggunaan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* menjadi sebuah sarana yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* yang telah dikembangkan sesuai dengan tahapan model ADDIE layak digunakan dalam pembelajaran IPS dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut didasarkan atas hasil uji kelayakan oleh para ahli media, materi, dan praktisi pendidik bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* memperoleh nilai yang baik, karena bahan ajar *booklet* yang sudah dibuat sudah memuat beberapa hal seharusnya ada dalam *booklet*, dikembangkan sesuai dengan sintak, dan didesain berdasarkan analisis kebutuhan agar memperoleh kualitas bahan ajar *booklet* yang baik. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji efektivitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji N-Gain menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik saat menggunakan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* pada materi Keberagaman Aktivitas Ekonomi. Selain itu, hasil dari perolehan uji N-gain memperoleh nilai 60.53%. Nilai tersebut dapat ditafsirkan cukup efektif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar *booklet* berbasis *game based learning* secara persial efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik peserta didik kelas VIII F MTsN 1 Kota Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilyah, S. (2022). *Pengembangan E-Booklet Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Software Flip Pdf*.
- Ardhyantama, V., Ananda, R. A., & Sugiyono, S. (2022). Pengembangan Media Booklet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Segi Banyak. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 254. <https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.14048>
- Dikna Putri, C., Rohman Wahid, A., & Sunaryo, H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pbl Berbantuan Booklet Pada Siswa Kelas 1 Sdn Purwantoro 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1079–1090. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7987>
- Fadila, D. S. N., Riyadi, Prasetyo, K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 171–180.
- Febrianti, D. N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Booklet pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Kelas XI IPA di MAN 3 jember Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi*, 52.
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Klarisya, L., Daningsih, E., & Marlina, R. (2018). Kelayakan Booklet Submateri Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan dengan Pengayaan Transpirasi Enam Tanaman Dikotil. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(2), 1–9.
- Maghsyuroh, R. K., Utami, W. S., Suprijono, A., & Ilyas, M. (2023). *ISSN (Online) 3025-1443 Pengembangan Media Pop-up Book dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII di UPT SMPN 9 Gresik 1), 2), 3), 4) PendidikanIPS , Universitas Negeri Surabaya , Indonesia PENDAHULUAN Proses belajar se. 3(4), 11–23.*
- Manurung, K. A., Riyadi, R., Prasetya, S. P., & Niswatin, N. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Nilai Kebhinekaan Global Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 92–106. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i3.55730>
- Masithah, I., Jufri, A. W., & Ramdani, A. (2022). Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Journal of Classroom Action ...*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1758>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran*. 4, 6.
- Muslimah, N. F., Sumarti, S. S., Mursiti, S., & Kasmui. (2023). Desain Booklet Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Belajar. *Chemistry in Education*, 12(1), 42–49. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Nasution, N., Prasetyo, K., & Jacky, M. (2020). Validitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Education For Sustainable Development Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Menengah Pertama. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.26740/ijss.v3n1.p13-20>
- Pangestu, A. M., Hidayat, N., & Musnandar, R. R. (2023). Pengembangan E-Booklet Sistem Hormon sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Al Kawnu : Science and Local Wisdom Journal*, 2(2), 171–177. <https://doi.org/10.18592/ak.v2i2.9274>
- Pradina, A. T., Pratama, M. M. A., Geografi, P., Sosial, F. I., Malang, U. N., Sipil, T., Teknik, F., & Malang, U. N. (2021). Peningkatan Literasi Mitigasi Bencana Gempa Bumi Melalui Booklet Ringkas Inovatif Bagi Siswa SDN Wonoayu Kecamatan Wajak Kabupaten Malang.

- JURNAL PASOPATI: Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 3(3), 168–176.
- Prastiyono, H. (2019). *Development Of Multimedia Materials Of The Geographic Universitas Negeri Malang*. October. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31827.32802>
- Sari, H. F., Stiawan, A., & Prasetya, S. P. (2023). *Pengembangan Booklet Sebagai Panduan Wisata Edukasi Pendidikan IPS Di Trowulan Jawa Timur*. 3(3), 164–176.
- Segara, N. B., Sarmini, A. I. S., & ... (2021). Teacher's Need Assessment: For Digital Media-Aided QR Code Worksheet Workshop to Integrated Social Studies Learning in the New Normal Era. ... *on Social Science ...*, 603(Icss), 227–231. <https://www.atlantispress.com/article/125965131.pdf>
- Septiana, D. (2022). *Pengembangan Booklet Materi Tumbuhan Paku Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X Sma/Ma*. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro*.
- Syifa Dwi Hendrianti, Sholeh Hidayat, S. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa Syifa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 178–184. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Utami, L., Festiyed, Dian Purnama Ilahi, Arista Ratih, Elvi yenti, & Lazulva. (2024). Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Scinetific Habbits of Mind. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1), 59. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17430](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17430)
- Zahro, A. (2022). *Pengembangan bahan ajar ips berbentuk booklet materi masyarakat indonesia pada masa pra aksara kelas vii smpn 2 jenggawah tahun pelajaran 2021/2022 skripsi*. September, 1–205.