



PERKEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS KARAKTER RAMAH ANAK UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR SISWA MI ISLAMIYAH KEBONSARI

Sovy Shafira Sani¹, Mohammad Afifullah², Mutiara Sari Dewi³

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Malang

e-mail: 1sovyshfira@gmail.com, 2mohammad.afifulloh@unisma.ac.id,
2mutiara.sari@unisma.ac.id

Abstrak

Education is one way to enhance the pattern of thinking of human resources, with the development process in a lesson it will add insight and experience and develop the potential interests of the talents it has. This is what lies behind it. The result of trials on media experts, material experts, user experts (teacher) as well as field trials on MI Islamiyah Kebonsari students show that this media is suitable for use in a process of learning activities and has little improvement. From the research background above, the researchers formulated the problem, namely about how to develop scrapbook media and even the feasibility of child-friendly character-based scrapbook media to improve students' thinking at MI Islamiyah Kebonsari. The purpose of this study is to describe media products in the form of scrapbooks that are valid according to material experts, media experts and user experts (teacher) on child-friendly characters and can produce products that are suitable for use in the learning process in the form of scrapbook media to make it more attractive. Attention of students.

Keywords: *Development, Creative, Friendly, Scrapbook, Thinking.*

A. Pendahuluan

Penelitian dan pengembangan sering disebut dengan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2009 : 297) penelitian pengembangan merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan berbagai informasi sesuai kebutuhan pengguna (*needs assessment*), selanjutnya akan dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*). Pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk dan mengkaji keefektifan produk. Pada pengembangan ini peneliti membuat salah satu produk media *scrapbook* berbasis karakter ramah anak untuk meningkatkan berfikir siswa kelas 3 dengan mengambil tema 1 pertumbuhan dan pengembangan makhluk hidup subtema 4 pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan.

Pembelajaran berbasis karakter ramah anak untuk meningkatkan berfikir siswa di MI Islamiyah Kebonsari berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti

terhadap perwakilan salah satu guru di MI Islamiyah Kebonsari pada hari Senin, 27 Februari 2023 dalam model pembelajaran pendidik tidak menggunakan media saat pembelajaran, kemudian ketika proses pembelajaran akan dimulai siswa pun merasa jenuh dan bosan ketika pendidik memberikan materi kepada peserta didik bahwasanya materi yang dijelaskan oleh guru kurang menarik perhatian peserta didik sehingga anak-anak ketika pembelajaran dimulai ada beberapa peserta didik yang belum mampu mengerti isi materi yang ada di LKS tematik, bisa kita lihat dengan cara proses mengerjakan soal latihan maupun tanya jawab kepada guru dan masih banyak siswa yang keliru dalam mengerjakan soal tersebut. Oleh karena itu, guru MI Islamiyah Kebonsari menggunakan metode media *scrapbook* yang dimana siswa dapat memahami materi dengan baik dan dapat disimak dengan benar sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa MI Islamiyah Kebonsari Malang.

Tidak cukup hanya menggunakan konsep kepribadian sebagai poin dalam kurikulum atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di sekolah, melainkan harus dilaksanakan dan dicapai. Menurut Afifullah (2017) bahwasanya proses suatu pembelajaran yaitu salah satu factor yang sangat berpengaruh terhadap pencapaian mutu pendidikan sehingga seorang pendidik dituntut agar mampu menyelenggarakan pembelajaran yang efektif. Dimulai dari belajar agar menaati peraturan di sekolah dan memiliki sikap disiplin. Guru juga harus menjadikan pendidikan karakter sebagai sebuah tantangan nilai moral yang berkembang dengan baik ketika dilakukan dalam kegiatan keseharian di lingkungan sekolahan maupun lingkungan masyarakat. Terdapat beberapa siswa di MI Islamiyah Kebonsari yang kemampuan berfikirnya kurang seperti anak *Tunagrahita* (kurangnya kemampuan berfikir) dan ada juga beberapa siswa yang mengalami *dileksia* (gangguan dalam proses belajar seperti kesulitan membaca, dan menulis. Potensi yang ada dalam diri anak berkaitan dengan aspek perkembangan yang dibawa sejak anak kecil (Dewi,2019).

Karakter anak harus memperhatikan lingkungan sekolah dan melaksanakan pendidikan yang kuat, aman dan sehat, perhatian, perilaku, ramah lingkungan, mampu menjamin dan melaksanakan serta menghormati hak-hak sekolah ramah anak dan memperhatikan lingkungan sekolah untuk memungkinkan pendidikan karakter.. Tujuan Pendidikan karakter menurut Kemendiknas (2011:7) bahwa Potensi peserta didik sebagai manusia dan sebagai warga negara yang berwatak dan berbudaya bangsa, mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik serta menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab sebagai peserta. Mengembangkan kemampuan siswa yang mandiri dan terpuji. Membentuk murid yang berkarakter adalah usaha yang mudah, tetapi membutuhkan banyak energi berkelanjutan dan refleksi yang dalam untuk membuat serangkaian keputusan moral yang harus diikuti dengan tindakan nyata, agar sesuatu menjadi praktis dan reflektif.

Media *scrapbook* memiliki beberapa kelebihan maupun kekurangan menurut peneliti kelebihan dari produk ini adalah mudah menarik perhatian siswa dengan menggunakan pembelajaran yang dipenuhi oleh hiasan berupa gambar dan stiker dan catanaan bahan pantang sehat mudah pakistan didik mudah untuk belajar. Menurut Damayanti (2017:805), media album memiliki banyak manfaat adalah : memikat perhatian peserta didik , bersifat realistik untuk membuktikan pokok pembahasan, serta mempermudah mengatasi ketergantungan ruang dan waktu bahkan media ini sangat mudah dibuat serta bahan mudah didapatkan sehingga desain bisa disesuaikan dengan keinginan pribadi. Namun ada beberapa kekurangan dalam media *scrapbook* ini yaitu waktu yang digunakan relative lama tergantung dalam tingkat kerumitan penyusunan, serta isi materi yang digunakan harus sesuai dengan motif hiasan.

Media menilai tidak bisa mengambil keuntungan dari prosanya. Arsyad (2011) yang dimuat di Media fokus pada pekerjaan dan ilmu yang bisa saya ajak bicara dan bandingkan dengan bahan kajian saya. Media dapat mengandalkan anggota kelompok tidak hanya untuk memperkuat motivasi mereka, tetapi juga untuk bereaksi terhadap waktu yang mereka habiskan untuk pekerjaan mereka. Ini adalah salah satu dari. Guru yang sedang bekerja dapat mengisi lembar memo media dengan jumlah konten yang diperlukan yang dirancang oleh artis dan Layanan ini dapat diakses dengan mudah. Penelitian media *scrapbook* dikembangkan karena media ini sangatlah murah digunakan oleh guru maupun siswa dan tentunya sangat mudah untuk dipahami oleh siswa kelas 3 MI Islamiyah Kebonsari Malang, serta media ini dapat menarik perhatian siswa agar lebih senang dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bisa dipelajari dari para ahli penelitian terdahulu yang telah meneliti media *scrapbook* yang sudah relevan. Oleh karena itu, penelitian pengembangan media *scrapbook* ini cukup terbilang menguras banyak tenaga dan waktu. Menurut Asmaritha (2021) penelitian tersebut menggunakan media *scrapbook* yang terpengaruh di bagian tingkat keminatan serta keterampilan berfikir peserta didik. Konflik pada ulasan media ini beserta penelitian terdahulu yaitu terletak pada jenjang kelas, tema dan subtema. Kemampuan berfikir siswa menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan serta memutuskan segala sesuatu yang berkaitan dengan pola berfikir secara individu pada anak usia dini. Pentingnya kemampuan berfikir siswa memahami sesuatu lahir dari kematangan intelektual serta diperolehnya dari belajar selama waktu yang telah ditentukan.

B. Metode

Metode penelitian pengembangan adalah metode pembuatan produk dan pengujian keefektifan produk (Sadiman: 2006). Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat erat kaitannya dengan bidang teknologi pembelajaran. Tumpang tindih penelitian di bidang teknologi pembelajaran dengan masalah pengembangan produk dan desain,

media, bahan ajar dan metode mengajar. Di sisi lain, R&D adalah metode yang menciptakan produk yang lebih baik dan tujuan pengembangannya adalah untuk menguji keefektifan produk.

Penelitian ini menggunakan metodologi R&D dan peneliti juga menggunakan model ADDIE yang mencakup berbagai tahapan seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2023 sampai dengan 19 Juni 2023 yang bertempat di MI Islamiyah Kebonsari Malang. Penelitian ini melibatkan kelas 3 yang berjumlah 11 siswa MI Islamiyah Kebonsari Malang. Ada beberapa prosedur pengembangan pada penelitian ini yang dijabarkan menjadi 5 tahapan yaitu :

a. Analisis (*analysis*)

Analisis yang akan dilakukan sesuai dengan subjek yang akan peneliti lakukan ketika uji coba lapangan. Analisis juga dapat dilakukan kepada guru kelas III saat wawancara di MI Islamiyah Kebonsari ada beberapa hal yang harus dilakukan dan diperhatikan oleh peneliti yaitu analisis pembelajaran terdapat 11 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan pada saat ini dilakukan analisis proses dengan tujuan pembelajaran, produk media pendidikan dan fasilitas di sekolah tersebut. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui apa itu media sudah dilakukan oleh pendidik ketika sedang berlangsungnya proses pembelajaran dikelas, sehingga proses belajar dan fasilitas yang ada di MI Islamiyah Kebonsari sudah memadai atau belum dalam proses pembelajaran. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap pendidik di MI Islamiyah Kebonsari Malang, diketahui bahwasanya di sekolahan sangat membutuhkan media pembelajaran yang praktis seperti media *scrapbook* yang diajukan oleh seorang peneliti dikarenakan Sebagian siswa masing kurang untuk dapat memahami suatu isi materi tentang pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Dari wawancara tersebut disebabkan karena media yang digunakan dalam proses belajar masih kurang lengkap dan kurang menarik sehingga siswa kelas 3 mudah bosan dan kesulitan dalam memahami materi yang ada di buku tematik siswa.

b. Tahap desain (*design*)

Dalam tahap desain metode ini memiliki kemiripan dengan kegiatan belajar mengajar. Tahapan ini dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang scenario serta merancang perangkat pembelajaran, dan merancang materi pembelajaran melalui evaluasi hasil belajar. Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan ada beberapa tahap yaitu : (1) menerapkan materi yang akan digunakan dalam pembuatan media *scrapbook*. (2) penyusunan perangkat, tahap ini peneliti menyiapkan beberapa lembar instrument evaluasi formatif untuk ahli media, ahli materi, ahli pengguna (guru) angket tinjauan siswa, dan menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). (3) rancangan media *scrapbook*, peneliti membuat salah satu media pembelajaran yang berupa media

scrapbook sering disebut juga buku tempel sesuai dengan isi materi dan telah disarankan oleh guru MI Islamiyah Kebonsari. Sehingga pada proses pembuatan produk media *scrapbook* yang sangat menarik dan sesuai dengan materi yang akan memicu ketertarikan pada siswa untuk lebih bersemangat dalam memahami suatu materi.

c. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan menggunakan model ADDIE berisi tentang kegiatan realisasi rancangan media *scrapbook*. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual penerapan model atau metode pembelajaran yang baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan sebagai contoh, apabila pada tahap desain telah dirancang penggunaan model atau metode baru yang masih konseptual. Ada beberapa yang perlu digunakan dalam pengembangan yaitu : (a) Cara pembuatan media *scrapbook* berbasis karakter ramah anak untuk meningkatkan berfikir siswa tentang memuat suatu materi tentang pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. (b) Validasi produk yang telah sistematis oleh perseritas melalui ahli media, ahli materi, ahli pengguna (guru) media booklet. (c) Media booklet revisi ketika media yang telah tedihankan ke ahli media ahli materi masih memiliki kekurangan.

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Metode yang dikembangkan pada situasi yang sangat nyata di dalam kelas III serta terdapat 11 siswa yang terpilih dalam ujian penelitian ini. Setelah adanya tahap implementasi ini penerapan metode akan melakukan ke tahap evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penempatan model media atau metode lainnya. Uji coba ini dilakukan oleh guru kepada siswa agar melakukan pengisian angket tinjauan guna untuk mengetahui respon dalam pembelajaran menggunakan media *scrapbook* tersebut. Dalam implementasinya, model atau metode desain diterapkan pada kondisi nyata. Materi akan diberikan sesuai dengan model atau metode yang akan dikembangkan. Setelah metode diterapkan, evaluasi pertama dilakukan untuk memberikan umpan balik tentang penerapan model atau metode selanjutnya. Menurut Sugiyono (2010), metode penelitian didefinisikan sebagai metode ilmiah untuk memperoleh data untuk tujuan dan aplikasi tertentu.

e. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dalam tahap akhir dan menggunakan dua bentuk penilaian yaitu formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada akhir setiap rapat kehadiran (mingguan), dan penilaian sumatif dilakukan setelah akhir semester. Peneliti juga akan mengukur kualitas pengembangan produk dan dievaluasi oleh ahli media dan materi untuk keefektifan biaya media *scrapbook*. Teknik pengumpulan data dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti media *scrapbook* menggunakan rating scale nilai 4,3,2,1. Hasil dari analisis data pada media *scrapbook* ini meliputi data berupa kualitatif maupun kuantitatif. Evaluasi digunakan untuk

memberikan umpan balik kepada pihak pengguna model atau metode. Revisi dibuat sesuai hasil evaluasi dan kebutuhan yang belum tercapai sehingga dapat dipenuhi oleh model atau metode baru tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari evaluasi penelitian media *scrapbook* ini dilakukan dengan menggunakan evaluasi menggunakan angket yang meliputi dari para ahli media, ahli materi, ahli pengguna (pendidik), uji coba perseorangan dan uji coba lapangan serta penelitian ini mendapatkan hasil sebagai berikut ini.

1. Ahli media

Hasil penelitian menurut ahli media tentang media *scrapbook* ini memuat hasil data 59 skor dan jika dipresentasikan mendapatkan hasil 74 % maka media tersebut layak digunakan dengan sedikit revisian. Selain mendapatkan data kuantitatif seorang peneliti tersebut memperoleh data kualitatif dari hasil evaluasi untuk menginformasikan ahli juga berupa saran komentar yaitu penggunaan font max 2 jenis, halaman disesuaikan, buku kurang penuh atau isi halaman, diperbanyak hiasan agar lebih menarik perhatian siswa serta kertas bisa dikombinasikan

2. Ahli materi

Hasil penelitian dari ahli materi yang diperoleh dari Bapak Bagus Cahyono, M.Pd tentang media *scrapbook* yang telah dilakukan pada tanggal 16 Juni 2023 maka penelitian tersebut mendapatkan 80 skor jika dipresentasikan maka akan mendapat 95% sehingga media ini sangat layak untuk digunakan saat pembelajaran berlangsung di MI Islamiyah Kebonsari Malang. Peneliti mendapat data kualitatif dari ahli materi berupa komentar dan saran yaitu cover dilengkapi sesuai materi, sub judul disesuaikan dengan materi yang disajikan, dilengkapi daftar isi dan halaman pada setiap lembar, bisa ditambahkan penilaian baik formatif maupun sumatif.

3. Ahli pengguna (guru)

Hasil yang dilakukan peneliti terhadap ahli pengguna (guru) menggunakan instrument berupa angket oleh Bapak Baharrudin Fudoli, S.Pd.I yang mendapatkan skor 127 jika dipresentasikan maka akan menjadi 93 % sehingga media ini sangat layak serta efektif jika digunakan dalam kegiatan dalam proses pembelajaran tanpa adanya perbaikan. Peneliti juga memperoleh data kualitatif yang berupa komentar dan saran yaitu sangat layak digunakan karena sesuai dengan sedikit revisi, tampilan cover lebih menarik, tampilan dan kelengkapan materi sudah bagus dan lengkap, mungkin dapat disempurnakan kembali.

4. Uji perseorangan

Hasil penelitian uji perseorangan menggunakan instrument angket yang melibatkan 3 siswa serta mendapatkan hasil 105, jika dipresentasikan mendapatkan nilai 87 % sehingga media sangat layak digunakan tanpa adanya perbaikan. Hasil data kualitatif yang memperoleh komentar dan saran dari siswa yaitu pembelajaran tidak membosankan, banyaknya stiker yang bagus, gambar lucu, serta banyak gambar dan cantik-cantik.

5. Uji Lapangan

Tujuan dari hasil uji lapangan adalah menggunakan pembelajaran sebagai langkah akhir dalam pengujian materi pendidikan dan menentukan tingkat kelayakan produk media *scrapbook*. Setelah uji lapangan ini, peneliti menerima data dari hasil pre dan post test serta hasil peningkatan siswa. Hasil uji lapangan dilakukan terhadap siswa yang memperoleh nilai rata-rata 60 pada pre-test sedangkan nilai rata-rata pada post-test adalah 80, dengan total 600 poin pada pre-test dan 800 poin pada post-test. Selain data kualitatif peneliti juga memperoleh masukan dan saran di angket tinjauan siswa seperti pembelajaran menyenangkan, pembelajaran sangat relative mudahnya untuk memahami materi, banyak gambaran dan stiker yang lucu-lucu.

6. Revisi Produk

Hasil penelitian yang telah saya lakukan tentunya terdapat beberapa produk yang harus di sempurnakan agar produk media *scrapbook* layak untuk digunakan saat proses pembelajaran. Dari beberapa revisi produk media *scrapbook* ada saran dan komentar yang diambil dari Pakar Media, Pakar Konten, dan Pakar Pengguna (Pengajar) yang bisa diambil dalam merevisi produk media *scrapbook* ini.

D. Simpulan

Media *scrapbook* ini berisikan tentang materi pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan, Dalam penelitian ini digunakan penelitian dan pengembangan (research and development), dan dalam penelitian digunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap pengembangan, tahap perancangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Mengembangkan media buku catatan berisi hasil beberapa pakar yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut peneliti, ada beberapa kegiatan pendidikan yang belum diperbaiki, misalnya pembelajaran yang kurang mampu menerapkan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan dengan menggunakan teknologi pembelajaran, dan ada beberapa kegiatan pendidikan yang masih sering salah memandang pembelajaran dan proses pembelajaran yang menggunakan konsep pembelajaran yang tidak ada hubungannya dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Kesimpulan sebaiknya desain penlitium dan peralatan skill yang sesuai dengan rate dan hasil pilihan sebaiknya disederhanakan bawasana media notebook yak design set

nama discol disesuaikan media yang bisa seperti digonakan menurut penlitium penlitium siap menbook dengan pemahaman teknologi kerja canggih, pemahaman e rsebut, belebajan menggunakan konsep-konsep untuk sisa permainan. Hal ini dapat ditingkatkan dengan hasil penelitian dan pengembangan pada media scrapbook. Persentase ahli media sebesar 74%, sehingga media ini masih belum layak digunakan dalam proses pembelajaran. Konten sekarang sedang diambil dari Data Pakar 95% sehingga media ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan dari hasil ahli pengguna (guru) mendapatkan 93% sehingga media ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. presentasi hasil Nilai rata-rata pre-test adalah 60, tetapi nilai rata-rata post-test adalah 80, dan dari data di atas dapat dibaca bahwa media notebook ini dapat digunakan dengan sangat baik untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Menurut hasil diatas bahwa revisian media *scrapbook* pendidik diwajibkan untuk mengantisipasi ketika adanya siswa yang kurang paham terhadap materi pertumbuhan serta perkembangan tumbuhan. Sebelum media *scrapbook* disebarluaskan kepada media internet sebaiknya peneliti memperbaiki revisi media *scrapbook* tersebut segi isi, gambar, hiasan serta halaman. Produk media scrapbook ini masih memiliki beberapa kekurangan dalam pembuatan dan penggunaannya. Produk pengembangan media scrapbook sebaiknya dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan materi pembelajaran lain pada mata pelajaran yang sesuai dengan suasana atau karakteristik terbaik dari wilayah studi.

Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Ahmad,Jainal, Muhammad Afifulloh and Zuhkhriyan Zakaria. "Kemampuan Guru Dalam melakukan perbedaan pendidikan mata pelajaran Raudlatul Ulum Medresah Ibtidaiyah di Karangploso Malang. JPMI: Pendidikan Dasar 2.3 (2020): 15-24.
- London: Alfabet. Untuk menginstal Sugiyono. 2015. Tinjauan dan Pengembangan Proses dan Pengembangan. London: Alfabet
- Hardiana, Iva. Terampil Membuat 42 Kreasi Buku Catatan Mahar. Gramedia Pustaka Utama, 2015.
- Hikmawati, Fenty. 2017. Penelitian Iklim. Depot: PT Raja Grafindo Persada.
- Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Rusia. 2017. Kurikulum Standar Pembelajaran dan Kurikulum. Jakarta: Kencana. Sanjaya, Anggur.
- Jenna, Rodhatul. 2009. Ilmu Media. Banjarmasin: Antasari Press.
- Maghfiroh, Nur Laila, Mohammad Afifulloh and Mutiara Sari Devi. "Pemanfaatan Sumber Belajar dan Media Dalam Membina Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Religius Kelompok B TK Muslimat NU 2 Singosari Malang".Jurnal Dewantara 4.2 (2022) : 115-123
- Ningsieh, I.D. (2021). Mengembangkan media narasi berseri untuk meningkatkan

- keterampilan membaca siswa kelas dua. 59.
- Rosihah dan Pamungkas, Pengembangan media ajar notebook Banten berbasis konteks budaya pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar* Volume 4 Edisi 1 (Oktober 2018)
- Rossmann, 2010. *Paradigma Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Sanjaya, Wayne 2015. *Perancangan dan Pembelajaran Sistem Pengetikan*. Jakarta: Prenadamedia. Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Penelitian dan Pengembangan*.
- Surrey, b. Pelajari desain model ADDIE dan implementasinya dengan teknologi Jingsaw.
- Saputro, Budiono. (2021). *Praktik penelitian dan pengembangan terbaik dalam pengelolaan pendidikan sains*. Lamongan: University Press
- Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Susanto. (2022). Pendampingan Melalui Pelatihan Sekolah Ramah Anak Di SD Genius Islamic School. *Indonesia Engagement Journal*, 3, 1–15.