

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERMUATAN 6C (*CRITICAL THINKING, CREATIVE THINKING, COLLABORATION, COMMUNICATION, CHARACTER, DAN CITIZENSHIP*) PADA MATERI POLA BILANGAN KELAS VIII

Kennismi Afif¹, Sunismi², Alifiani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang

Email: ¹ kennismiafif8@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) mendeskripsikan proses produk pengembangan; (2) mendeskripsikan hasil produk pengembangan; dan (3) mendeskripsikan hasil uji coba produk pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan 6C pada materi pola bilangan kelas VIII. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang meliputi *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Bahan ajar interaktif bermuatan 6C telah divalidasi oleh validator materi dengan nilai 3,19; validator desain dan media dengan nilai 3,51. Sedangkan ahli praktisi dan *user* berturut-turut memperoleh nilai kepraktisan dengan nilai 3,44 dan 3,39. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar interaktif bermuatan 6C pada materi pola bilangan valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: penelitian pengembangan, bahan ajar interaktif, 6C, dan pola bilangan.

Abstract

This research and development aims to: (1) to describe the process of product, (2) to describe the result of product, and (3) to describe the result of interactive teaching material contain 6C product development test on patterns of numbers in Junior High School students of class VIII. This development research uses a 4D model which includes *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Interactive teaching materials containing 6C have been validated by material expert validator with value 3,19; design and media validator with a value 3,51. While the practicing expert and users respectively get the practicality value as a value 3,44 and 3,39. Therefore, it can be concluded that the interactive teaching material product contain 6C in the material pattern of valid and practical numbers so that it is suitable for use in the learning process.

Keywords: research and development, interactive teaching material, 6C, and patterns of numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan erat kaitannya dengan membudayakan manusia yakni proses ataupun upaya meningkatkan mutu hidup serta kehidupan manusia. Al-Munawar (dalam Abdullah, 2015:444) Pendidikan merupakan *transfer of knowledge and transfer culture*, sehingga pada dasarnya pendidikan sarat akan nilai (*value*). Karena pendidikan merupakan upaya *transfer* daripada pengetahuan dan budaya, maka di sinilah terdapat hubungan interaksi antara seseorang dengan orang lainnya.

Pada masa sekarang, dunia pendidikan di Indonesia berada pada titik perubahan yang drastis. Pembelajaran yang semula dilakukan di kelas sekarang harus dilakukan melalui daring (*online*). Sesuai dengan Surat Edaran (SE) Menteri Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). Seluruh proses pembelajaran dilakukan dengan daring, maka pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran berkembang dengan pesat.

Semakin berkembang pesatnya dunia pendidikan global di abad ini mendorong perubahan-perubahan yang harus diimbangi oleh pendidikan di negara kita. Menurut Witt dan Orvis (dalam Eng, 2017:3) pendidikan abad-21 harus dapat menghasilkan warga negara global yang mempunyai

kemampuan, pengetahuan dan motivasi untuk menangani permasalahan-permasalahan kemanusiaan dan lingkungan yang berkelanjutan serta mampu saling hormat menghormati dan terbuka dalam berdiskusi. Untuk mewujudkan hal tersebut maka peserta didik haruslah dibekali oleh kemampuan dasar yang dikenal dengan 4C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity*). Eng (2017:11) menjelaskan baru-baru ini muncul dua kemampuan dasar baru yakni 2C (*Citizenship, Character*) seperti dalam jabaran Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad-21. Penambahan 2C tersebut karena seorang peserta didik harus mengetahui peranan masing-masing sebagai warga negara serta memiliki karakter/budi yang dibutuhkan pada masa ini. Maka dari itu muncullah istilah 6C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity, Citizenship, Character*) yang diharapkan mampu mengimbangi permintaan dunia global di masa depan.

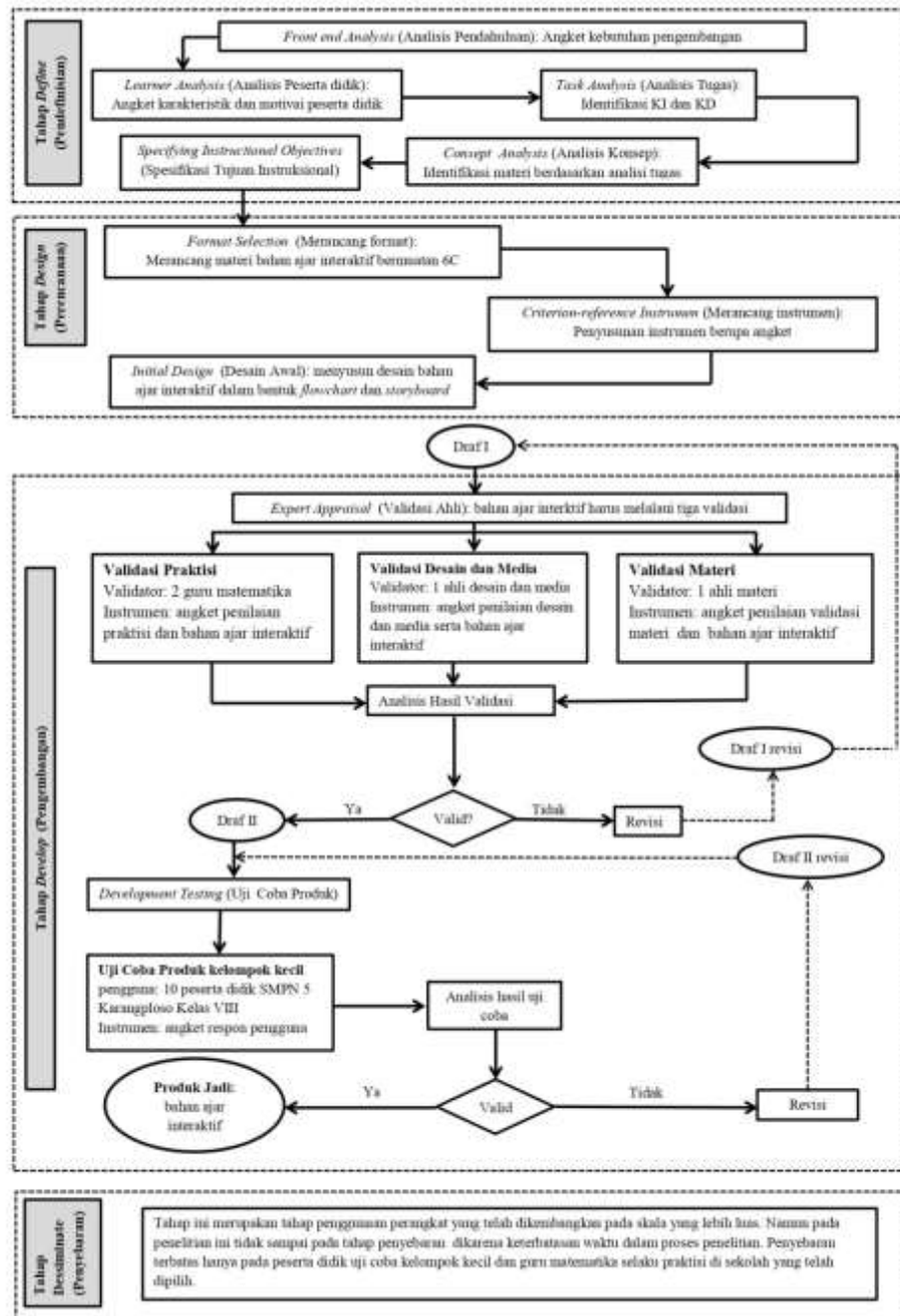
Dalam memenuhi kebutuhan akan 6C tersebut maka dibutuhkan suatu sarana yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan dapat digunakan akan kondisi saat ini. Jika dilihat dari keefektifan dalam menjelaskan materi kepada peserta didik maka dibutuhkan bahan ajar yang dapat diakses secara mudah oleh peserta didik. Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang terdapat interaksi antara peserta didik dan bahan ajar tersebut sehingga menciptakan situasi timbal balik menurut Nana (2019:2).

Permasalahan-permasalahan sebelumnya sejalan dengan kebutuhan peserta didik di SMP Negeri 5 Karangploso, MTs. Al Ma'arif 03 Singosari dan MTs. Ibnu Hajar Gondanglegi yang telah disurvei oleh peneliti yaitu, 79,5 % peserta didik berpendapat fasilitas buku/referensi yang ada di sekolah belum cukup untuk mendukung kegiatan pembelajaran. 65,8 % peserta didik lebih senang apabila menggunakan bahan ajar interaktif. Jawaban sangat sesuai yaitu 22,3 % dan sesuai yaitu 61,6% peserta didik memerlukan bahan ajar interaktif bermuatan 6C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, and Citizenship*) materi pola bilangan yang bisa dijadikan referensi untuk belajar sendiri (mandiri) dengan bimbingan yang minimal dari guru.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, and Citizenship*) Pada Materi Pola Bilangan Kelas VIII".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*). Peneliti memilih penelitian jenis ini dikarenakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh peneliti, yaitu menghasilkan produk sekaligus memvalidasi produk tersebut. Sedangkan model yang digunakan oleh peneliti adalah model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Sedangkan prosedur pengembangan disesuaikan dengan model yang digunakan yaitu 4D. Adapun langkah – langkah model 4D disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Gambar 1. Flowchart Penelitian Pengembangan diadopsi dari Thiagarajan, dkk (1974:6-9)

Instrument dalam penelitian pengembangan ini adalah angket yang terbagi menjadi 5 yaitu: (1) angket kebutuhan guru dan peserta didik; (2) angket validator materi; (3) angket validator desain dan media; (4) angket uji coba praktisi; dan (5) angket uji coba user. Pada setiap instrument tersebut dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

a) Per item

$$M = \frac{\sum X_i}{n}$$

Diadaptasi dari Sudjana (2013:109)

Keterangan :

M : rata-rata per aspek

$\sum X_i$: total keseluruhan skor pada per item

n : banyak butir dari pernyataan

b) Per aspek

$$K = \frac{\sum M_i}{n}$$

Diadaptasi dari Sudjana (2013:109)

Keterangan :

K : rata-rata total

$\sum X_i$: total rata-rata keseluruhan skor pada per aspek

n : banyak aspek dari pernyataan

Sedangkan pedoman untuk menginterpretasikan hasil analisis ini diuraikan dalam Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Interpretasi Hasil Analisis Validasi Ahli

Rata-rata	Kriteria	Keputusan
$3 \leq K \leq 4$	Valid/Praktis	Produk dapat dikatakan valid/praktis dan tidak perlu revisi.
$2 \leq K < 3$	Kurang Valid/Praktis	Produk dapat dikatakan kurang valid/praktis dengan sedikit revisi.
$1 \leq K < 2$	Tidak Valid/Praktis	Produk dapat dikatakan tidak valid/praktis dengan banyak revisi.

(diadaptasi dari Widoyoko, 2013:243).

HASIL

1. Untuk menjawab rumusan masalah proses pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan 6C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, and Citizenship*) pada materi pola bilangan kelas VIII.

Peneliti menggunakan model 4D dalam mengembangkan produk bahan ajar interaktif bermuatan 6C.

Berikut merupakan penjabaran dari hasil produk pengembangan berdasarkan langkah-langkah model 4D.

1) Tahap Define

Pada tahap ini terdapat 5 langkah yang masing-masing prosesnya dijabarkan sebagai berikut.

1. Front-end analysis (analisis pendahuluan)

Analisis pendahuluan dilakukan proses penyebaran angket kebutuhan guru dan peserta didik. Pada angket melibatkan 4 guru dan 73 peserta didik dengan 3 sekolah yang berbeda, yaitu SMPN 5 Karangploso, MTs. Al Ma'arif 03 Singosari dan MTs. Ibnu Hajar. Hasil dari analisis kebutuhan tersebut diperoleh persentase sebesar 77,57% untuk analisis kebutuhan guru dan 82,01% untuk analisis kebutuhan peserta didik. Sehingga, diperoleh kesimpulan bahwa guru maupun peserta didik membutuhkan bahan ajar interaktif bermuatan 6C pada materi pola bilangan kelas VIII.

2. Analisis Peserta didik

Proses yang dilakukan pada analisis ini adalah menyebarkan angket motivasi dan karakteristik belajar peserta didik. Terdapat 73 peserta didik sebagai responden dari tiga sekolah berbeda yaitu SMPN 5 Karangploso, MTs. Al Ma'arif 03 Singosari dan MTs. Ibnu Hajar. Berdasarkan hasil penyebaran angket motivasi dan karakteristik diperoleh persentase 82,12% dan 62,68%, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik termotivasi dalam belajar apabila menggunakan bahan ajar interaktif bermuatan 6C dan peserta didik masih kurang memahami materi pola bilangan jika hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak.

3. Analisis Tugas

Pada analisis tugas, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 pada lampiran Permendikbud No.37 Tahun 2018 digunakan pada bahan ajar interaktif bermuatan 6C pada materi pola bilangan kelas VIII ini. Berdasarkan KI dan KD tersebut, hasil dari analisis tugas, yaitu: (1) peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan macam-macam pola bilangan; (2) peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan barisan bilangan dan pola konfigurasi objek; (3) peserta didik dapat menyelesaikan masalah berdasarkan indikator ketrampilan 6C pada materi pola bilangan.

4. Analisis Konsep

Analisis konsep diperoleh dari Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang diturunkan dari KD 3.1 (membuat generalisasi dari pola barisan bilangan dan barisan konfigurasi objek) dan 4.1 (Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pola pada barisan bilangan dan barisan konfigurasi objek). Berdasarkan IPK dan KD tersebut, hasil analisis konsep, yaitu: (1) bahan ajar interaktif terbagi menjadi

tiga bagian; (2) sebelum pada bagian pertama diuraikan apersepsi tentang pentingnya belajar matematika khususnya materi pola bilangan; (3) pada bagian kegiatan pembelajaran satu dijelaskan mengenai pengertian dan macam-macam pola bilangan; (4) pada kegiatan pembelajaran dua dan tiga berturut turut menjelaskan tentang barisan bilangan dan pola konfigurasi objek; (4) terdapat bagian 6C yang di dalamnya memuat masing-masing keterampilan dari *critical thinking*, *creative thinking*, *collaboration*, *communication*, *character*, dan *citizenship*.

5. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Pada proses ini, dilakukan perincian tujuan pembelajaran yang mana disusun berdasarkan IPK. Dimana peserta didik dapat menyelesaikan apa yang telah diuraikan dalam indikator pencapaian kompetensi. Berdasarkan hasil analisis diperoleh kesimpulan, yaitu: (1) peserta didik dapat menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian dan macam-macam pola bilangan; (2) peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pola pada barisan bilangan dan konfigurasi objek.

2) Tahap *design*

Tahap ini meliputi perancangan format bahan ajar interaktif bermuatan 6C pada materi pola bilangan kelas VIII dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, pembuatan desain awal dan penyusunan instrumen penelitian yang terdiri atas 5 angket, diantaranya: 1) angket validasi instrumen; (2) Angket ahli materi, (3) Angket ahli desain dan media, (4) Angket uji coba praktisi dan (5) Angket uji coba *user/pengguna*.

Dalam pembuatan desain awal peneliti menggunakan *software iSpring Suite 8*. Adapun tampilan yang telah dipindah ke layar monitor adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Halaman Cover



Gambar 3. Halaman Petunjuk



Gambar 4. Video Contoh Permasalahan



Gambar 5. Literasi Perpustakaan



Gambar 6. Halaman Inti Latihan Soal



Gambar 7. Halaman Citizenship



Gambar 8. Halaman Inti Uji Kompetensi

3) Tahap *development*

Tahap ini meliputi proses pembuatan produk bahan ajar interaktif bermuatan 6C pada materi pola bilangan kelas VIII serta proses validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli desain dan media. Setelah bahan ajar interaktif bermuatan 6C pada materi pola bilangan kelas VIII dinyatakan valid oleh para validator, maka bahan ajar tersebut akan diujicobakan kepada ahli praktisi dan *user/pengguna*. Produk diujicobakan pada dua praktisi dan 10 peserta didik kelas VIII SMPN 5 Karangploso.

4) Tahap *dessiminate*

Pada tahap ini, tidak dapat dilakukan penyebaran produk secara luas karena keterbatasan waktu dan biaya. Sehingga, hanya terbatas pada guru matematika selaku praktisi dan uji coba kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik.

2. Untuk menjawab rumusan masalah hasil pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan 6C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, and Citizenship*) pada materi pola bilangan kelas VIII.

Hasil pengembangan ini berupa bahan ajar interaktif yang berbentuk digital atau *e-book* dengan judul “Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C pada Materi Pola Bilangan Kelas VIII” dengan rincian sebagai berikut.

- 1) Pada halaman *cover* memuat judul bahan ajar interaktif, logo universitas, nama pengembang, muatan bahan ajar, dan nama jurusan serta fakultas.
- 2) Pada halaman petunjuk penggunaan memuat deskripsi cara menggunakan bahan ajar interaktif.
- 3) Sebelum pada uraian materi dipaparkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan tujuan pembelajaran.
- 4) Materi yang disajikan pada bahan ajar ini merupakan materi pola bilangan VIII SMP yang mengacu pada kurikulum 2013, serta berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam lampiran Permendikbud No.37 Tahun 2018.
- 5) Pada bahan ajar terdapat 3 kegiatan pembelajaran dan bagian 6C yang terdiri dari 6 bagian.
- 6) Tiga kegiatan pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar berisi pembagian materi, yaitu (1) pengertian dan macam-macam pola bilangan, (2) barisan bilangan, dan (3) pola konfigurasi objek.
- 7) Tiga kegiatan pembelajaran di dalamnya memuat bagian materi, bagian literasi, bagian contoh soal, dan bagian latihan soal. pada bagian literasi terdapat literasi perpustakaan berupa bacaan pengetahuan tambahan dan video pembahasan contoh soal pada buku cetak dari sekolah yang dapat diakses meskipun dalam keadaan *offline*.
- 8) Pada kegiatan 6C, terdapat 6 bagian yang masing-masingnya yaitu, (1) *critical thinking*, menyelesaikan permasalahan yang disusun berdasarkan indikator berpikir kritis; (2) *creative thinking*, menyelesaikan permasalahan yang disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif; (3) *collaboration*, menyelesaikan masalah dengan menekankan pada kerjasama antar peserta didik; (4) *communication*, menyelesaikan masalah yang kemudian peserta didik dapat menyampaikan hasil jawaban yang telah diperoleh untuk melatih peserta didik dapat berkomunikasi secara baik dan efektif, serta mudah dipahami oleh orang lain; (5) *citizenship*, pada bagian ini terdapat literasi budaya dimana literasi tersebut menjadi dasar dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada bagian ini; (6) *character*, pada bagian ini terdapat sahabat keluarga dimana di dalamnya peserta didik didampingi bersama keluarga melakukan kegiatan yang terdapat pada bahan ajar yang kemudian menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kegiatan bersama keluarga, selain itu juga terdapat pesan moral dimana peserta didik dapat belajar secara bermakna.
- 9) Bagian latihan soal dan uji kompetensi dirancang secara interaktif, sehingga peserta didik dapat melihat langsung secara langsung skor yang diperoleh. Selain itu juga peserta didik dapat mereview latihan soal atau uji kompetensi karena setelah menyelesaikan latihan soal/uji kompetensi dapat melihat jawaban yang benar.
- 10) Pada bagian akhir bahan ajar terdapat profil pengembang yang berisi identitas pengembang dan halaman cover belakang berisi nama pembimbing 1 dan pembimbing 2.

3. Untuk menjawab rumusan masalah hasil uji coba produk pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan 6C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, and Citizenship*) pada materi pola bilangan kelas VIII.

Berdasarkan hasil dari validator ahli maka akan diperoleh rata-rata per aspek, rata-rata setiap validator dan rata-rata keseluruhan dari masing-masing indikator sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk Oleh Validator Ahli

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Per Aspek	
		x_1	x_2
1.	Aspek Materi	3,33	-
2.	Aspek Soal Atau Masalah	3	-
3.	Aspek Bahasa	3,25	-
4.	Aspek Tampilan (<i>Cover</i>)	-	3,2
5.	Aspek Tampilan (<i>Isi</i>)	-	3,75
6.	Aspek Grafis	-	3,6
7.	Aspek Tombol	-	3,5
8.	Aspek Interaktif	-	3,5

Keterangan:

x_1 : validasi dari ahli materi

x_2 : validasi dari ahli desain dan media

Sedangkan data angket oleh praktisi diperoleh hasil berupa data rata-rata aspek setiap praktisi, rata-rata setiap praktisi serta rata-rata keduanya. Adapun hasil data angket oleh praktisi dipaparkan pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Produk Oleh Praktisi

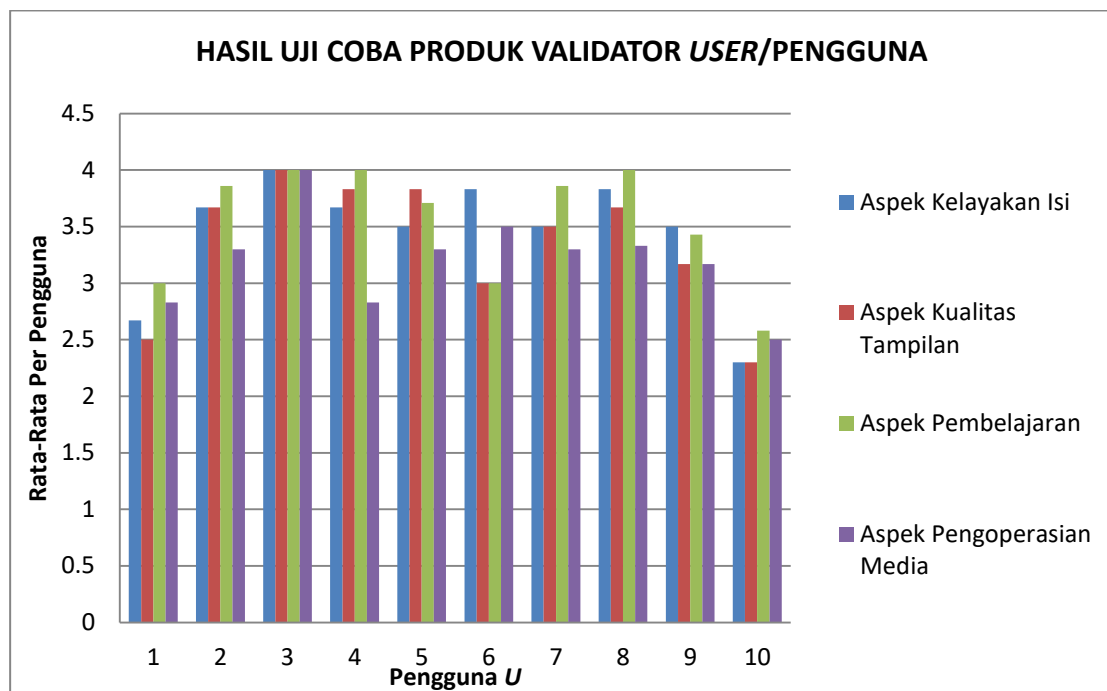
No.	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata Per Aspek	
		x_1	x_2
1.	Aspek Isi dan Tujuan	3,5	3,17
2.	Aspek Teknis	3,75	3,5
3.	Aspek Bahasa	3,2	3,4
4.	Aspek Pembelajaran	4	3
	Rata-Rata setiap praktisi	3,61	3,27

Keterangan:

x_1 : praktisi 1

x_2 : praktisi 2

Sedangkan untuk hasil uji coba produk user/pengguna diperoleh hasil berupa data rata-rata aspek setiap pengguna, rata-rata setiap pengguna serta rata-rata seluruh pengguna. Adapun hasil data uji coba kelompok kecil dipaparkan pada gambar 9. diagram berikut.



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Uji Coba *User*/Pengguna

Berdasarkan hasil uji coba produk pada 10 peserta didik kelas VIII SMP, diperoleh rata-rata semua pengguna yaitu 3.29. Sesuai dengan kriteria hasil validasi produk, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif bermuatan 6C kelas VIII dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa bahan ajar interaktif bermuatan 6C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration, Character, and Citizenship*) pada materi pola bilangan kelas VIII SMP. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan adalah berupa *electronic book*. Menurut Prastowo (2015:41) bahan ajar yang penggunaannya melalui media berupa *personal computer*. Format pada bahan ajar bermuatan 6C adalah *.html* atau *.exe*.

Menurut Tamuri dan Hussin (2017:2) yang menjelaskan bahwa pada abad ke-21 ketrampilan khusus yang dimiliki yaitu kemampuan *creative thinking, critical thinking, communication, dan collaboration*. Selain 4 keterampilan tersebut, juga harus memiliki *character* dan *citizenship*. Hal tersebut menjadi salah satu dasar peneliti dalam mengembangkan bahan ajar interaktif bermuatan 6C.

Seperti yang dipaparkan dalam judul, bahan ajar interaktif ini bermuatan 6C. Sebelum menginjak pada kegiatan 6C, terlebih dahulu dipaparkan materi pola bilangan beserta dengan contoh soal dan latihan soalnya yang bersifat interaktif. Pada pemaparan materi juga didesain dalam bentuk link video berupa pembahasan contoh yang terdapat pada buku paket yang disediakan oleh sekolah. Video tersebut dapat diakses secara *offline*, sehingga peserta tidak perlu *mendownload* terlebih dahulu. Pada kegiatan 6C, terbagi menjadi 6 bagian yang masing-masing merupakan penggambaran dari keterampilan *critical thinking, creative thinking, collaboration, communication, character, dan citizenship*.

Berdasarkan hasil validasi produk bahan ajar interaktif bermuatan 6C, didapatkan rata-rata setiap validator pada validasi ahli materi; validasi ahli desain dan media; dan ahli praktisi secara berturut-turut adalah 3,19 dan 3,51. Berdasarkan perolehan data dari masing-masing validator ahli dan praktisi tersebut maka rata-rata dari semua validator ahli dan praktisi adalah 3,38 dengan

kesimpulan akhir yaitu produk yang dibuat telah valid dan dapat digunakan. Pada analisis uji coba oleh praktisi yang melibatkan dua praktisi yaitu guru matematika SMP diperoleh rata-rata 3,45. Sedangkan pada analisis uji coba *user*/pengguna yang melibatkan 10 peserta didik kelas VIII SMPN 5 Karangploso diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,39 dengan tingkat kemampuan kognitif yang berbeda yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan uji coba oleh praktisi dan *user* dengan perolehan rata-rata 3,37 dengan kesimpulan akhir produk praktis.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan perolehan data rata-rata dari validator ahli materi, desain dan media sebesar 3,38 serta perolehan data rata-rata ahli praktisi dan *user* sebesar 3,37 di SMP Negeri 5 Karangploso maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif bermuatan 6C pada materi pola bilangan valid dan layak sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada proses penelitian pengembangan ini, peneliti hanya menyebarkan hasil produk terbatas di SMP Negeri 5 Karangploso dan tidak melakukan uji efektifitas dikarenakan keterbatasan waktu. Oleh karenanya, disarankan kepada peneliti selanjutnya dilakukan penyebaran produk dalam skala lebih luas dan dilakukan uji efektifitas untuk mengetahui keefektifan produk.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMP Negeri 5 Karangploso, MTs. Al Ma'arif 03 Singosari, MTs. Ibnu Hajar Gondanglegi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Malang, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Tim Redaksi Jurnal Pendidikan, Penelitian dan Pembelajaran (JP3) yang telah berkenan mempublikasikan karya ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah. 2015. *Dinamika Sosiologis Indonesia*. Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara.
- Eng, James A.J (Eds). 2017. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad ke-21: Kehendak Pendidikan abad ke-21*. 2017. Malaysia: Institut Aminuddin Baki Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. 2018. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nana. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Lakeisha.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surat Edaran Menteri No.4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19), (Online), (<http://pgdipmen.kemendikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020>, diakses 10 Mei 2020).
- Tamuri, Ab. Halim, dan Hussin, N. Hanani. 2017. *Pembelajaran Abad Ke 21 dalam Kepelbagaian Budaya: Harapan dan Cabaran. Kertas Kerja Ucputama Seminar Pedagogi Antarabangsa*, 8, 1-12.
- Thiagarajan S, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exeptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Widoyoko, S. Eko. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.