



Journal of Professional Elementary Education JPEE

Vol. 4, No. 2, September 2025 hal. 122-132

Journal Page is available to <http://jpee.lppmbinabangsa.id/index.php/home>



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip-Book* digital Pada Subtema "Aku Anak Mandiri" di Kelas 3 Sekolah Dasar

Mohammad Anggi Nopian¹, Ismatullah², Popi Dayurni³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

Email: agiebelo02@gmail.com, ismatnawas@gmail.com, popi.unp@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low use of digital learning media at SDN Ketileng 1, especially in thematic learning for grade III. Teachers tend to use lecture methods and textbooks, which cause students to be less active and get bored quickly. To overcome this, a digital Flip-Book-based learning media was developed on Theme 8 Subtheme 2 "I am an Independent Child". The research method used is Research and Development (R&D) according to Sugiyono, modified into six stages: problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, and product trial. The digital Flip-Book media developed includes PPKn, Indonesian, and Mathematics materials, adjusted to Basic Competencies and learning indicators. The validation results by media experts showed an average feasibility of 75.95%, while validation by material experts reached an average of 84.6%, both of which are in the "Feasible" to "Very Feasible" categories. Limited trials on grade III students resulted in a positive response with a percentage of 86.88%, indicating that this media is very good for use in learning. Thus, this digital Flip-Book effectively increases student engagement and understanding in thematic learning.

Keywords: development, learning, flip book, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran digital di SDN Ketileng 1, khususnya dalam pembelajaran tematik kelas III. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku paket, yang menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat bosan. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis Flip-Book digital pada Tema 8 Subtema 2 "Aku Anak Mandiri". Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) menurut Sugiyono, dimodifikasi menjadi enam tahap: analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Media Flip-Book digital yang dikembangkan mencakup materi PPKn, Bahasa Indonesia, dan Matematika, disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 75,95%, sedangkan validasi oleh ahli materi mencapai rata-rata 84,6%, keduanya masuk dalam kategori "Layak" hingga "Sangat Layak". Uji coba terbatas kepada siswa kelas III menghasilkan respon positif dengan persentase 86,88%, menunjukkan bahwa media ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, Flip-Book digital ini efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik. Kata Kunci : pengembangan media, pembelajaran, flip book, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Strategi yang dilakukan guru dalam mendukung kegiatan proses pembelajaran supaya menarik perhatian siswa ialah dengan guru menggunakan media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam pembuatan media pembelajaran, guru harus kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih dikarenakan pembelajaran sekarang sudah masuk kedalam pembelajaran abad 21 (Kurniawati et al., 2024; Mahendra et al., 2023).

Sejak tahun 2013 pemerintah telah mengeluarkan kebijakan baru mengenai perubahan kurikulum yang kemudian dikenal dengan Kurikulum 2013. Pemberlakuan kurikulum 2013 ini digunakan sebagai pengembangan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) berbasis kompetensi. Pengembangan kurikulum ini bermaksud untuk mengubah orientasi pembelajaran dari yang bertujuan pada hasil atau menguasai materi pembelajaran ke pembelajaran yang bertujuan sebagai proses. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran guru harus melibatkan siswa dengan menggunakan pendekatan saintifik, agar siswa mampu memperoleh pengetahuan yang lebih banyak dalam menguasai kompetensi tertentu. dalam kurikulum memiliki tujuan yaitu mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, pada kurikulum ini siswa bukan lagi dijadikan sebagai objek tetapi menjadikan siswa sebagai subjek (Hasyim, 2015; Nisa, 2023; Pawero, 2018).

Menurut pandangan dari kurikulum ini yang berbasis kompetensi, guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran atau pengetahuan saja kepada siswa, tetapi guru juga harus menjadi fasilitator yang bertugas dalam memberikan kemudahan belajar (*fasilitator of learning*) kepada siswa untuk memberikan ruang untuk siswa ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya yaitu agar terciptanya suasana belajar yang dapat menyenangkan, interaktif, kreatif dan dapat menginspirasi dan memotivasi belajar siswa. Hal yang membedakan program ini dengan sebelumnya adalah proses pembelajarannya (Mulyawan, Basrowi, Kurniawati, et al., 2024; Mulyawan, Kurniawati, et al., 2024).

Tingkat Sekolah Dasar (SD/MI) sudah menetapkan kepada kurikulum sekarang ini yang di dalam nya menggabungkan tujuh muatan mata pelajaran yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Matematika, Seni Budaya, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang dipadukan menjadi suatu tema, ini lah yang dinamakan pembelajaran tematik. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik guru harus bisa menyambungkan dalam menjelaskan materi antar mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya supaya tidak begitu jelas adanya perubahan pada setiap mata pembelajarannya, agar siswa dengan mudah memahami isi materi yang disampaikan oleh guru (Erviana et al., 2024; Mulyawan, 2020; Mulyawan, Basrowi, Dayurni, et al., 2024).

Namun faktanya dari wawancara yang dilakukan yaitu bahwa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, guru hanya menjelaskan materi pembelajaran tersebut dengan menggunakan metode ceramah dan hanya terpaku

kepada buku siswa. Disini terlihat yang lebih aktif yaitu guru nya, seharusnya yang lebih aktif yaitu siswanya. Guru tidak hanya menjadikan siswa sebagai objek melainkan sebagai subjek, sehingga siswa ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini yang membuat siswa hanya dapat mendengarkan dan mendapatkan informasi saja, sehingga membuat siswa tidak antusias dalam pembelajaran, cepat bosan dan kesulitan dalam memahami pada saat guru menjelaskan materi yang disampaikan (Prasetyo & Rosy, 2021; Wuwung, 2020).

Oleh sebab itu, untuk mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan yaitu dengan cara guru menggunakan media pembelajaran dalam menerangkan isi materi tersebut, karena media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang mendukung.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital sangat penting salah satunya yaitu *Flip-Book* untuk menjelaskan materi pada tema 8 subtema 2 “Aku Anak Mandiri” di kelas 3 Sekolah Dasar supaya siswa lebih mudah memahami materi-materi yang disampaikan oleh gurunya, sehingga menjadikan siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dan untuk media nya, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu *Flip-Book*. *Flip-Book* merupakan format dari buku digital atau biasa disebut dengan *e-book*. *Flip-Book* digital ini merupakan salah satu bentuk penyajian suatu materi dalam bentuk digital yang menyerupai sebuah buku.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode yang digunakan peneliti untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Kurniawati et al., 2024). Oleh karena itu, untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut .

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode RnD menurut Sugiyono yang telah dimodifikasi dengan langkah-langkah yang dilakukan hanya sampai langkah ke enam, yaitu uji coba produk pada skala kecil (analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk) (Mulyawan, Kurniawati, et al., 2024)

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil tempat di SDN Ketileng 1 tahun ajaran 2023-2024. Mulai observasi pada bulan Mei 2024. Penelitian dilakukan selama 1 bulan sampai bulan Juni 2024. SDN Ketileng 1 adalah sebuah sekolah negeri yang terletak di Jl. KH. Abdul Aziz, Ketileng Timur. Kecamatan Cilegon, Kota Cilegon, Provinsi Banten.

Table 1. Kisi-kisi Angket Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1.	Aspek Grafika	a. Tampilan Umum	4
		b. Tampilan Khusus	3

2.	Aspek Penyajian	a. Memberikan judul pada media	1
		b. Ketertarikan tampilan awal	1
		c. Ketepatan dalam pemilihan media	1
		d. Kemudahan dalam penggunaan media	1
		e. Tingkat kualitas media	1
		f. Tingkat Kepraktisan media	1
3.	Aspek Efektifitas	a. Media dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan	1
		b. Media dapat memudahkan pemahaman siswa	1

Tabel 2. Kisi kisi angket ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1.	Ketepatan Materi	a. Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator	2
		b. Keakuratan Materi	3
		c. Mendorong rasa ingin tahu	2

2.	Kejelasan Materi	a. Teknik Penyajian	2
		b. Penyajian pembelajaran	2
		c. Koherensi dan keruntutan alur	2
3.	Cakupan Materi	a. Hakikat Kontekstual	2
JUMLAH			15

Tabel 3. Kriteria kelayakan

No.	Presentase Penilaian (%)	Interprestasi
1.	81 % - 100%	Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi
2.	61% - 80 %	Layak, dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	41 % - 60 %	Cukup layak, dapat digunakan namun perlu revisi
4.	21 % - 40%	Kurang layak, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
5.	0% - 20%	Tidak layak, tidak boleh dipergunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *Flip-Book* digital untuk kelas 3 SD pada Tema 8 Subtema 2 (Aku Anak Mandiri) dan pembelajaran ke 6. Penelitian ini dilakukan di kelas 3A SDN Ketileng 1 yang beralamatkan di Jl. KH. Abdul Aziz, Ketileng Timur. Kecamatan Cilegon, Kota Cilegon, Provinsi Banten. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini di lakukan berdasarkan prosedur pengembangan yang mengacu pada metode yang sudah ditetapkan pada bab sebelumnya yaitu menggunakan metode RnD menurut Sugiono yang telah dimodifikasi menjadi 6 tahap yaitu (1) Analisis Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain/ Uji Ahli, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Produk.

1) Analisis Masalah

Pada tahap analisis ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang pernah dilakukan oleh peneliti terhadap guru, bahwa peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terdapat di kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Dalam proses pembelajarannya, guru hanya sekedar menjelaskan materi hanya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan menggunakan buku paket/siswa sebagai media pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa hanya dapat mendengarkan materi dari guru, dan membuat siswa merasa cepat bosan dan jenuh. Maka dari itu peneliti melakukan analisis kebutuhan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan bahwa sebenarnya siswa memerlukan sebuah alat bantu berupa media pembelajaran yang dibawa oleh gurunya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, agar siswa lebih mudah memahami materi secara utuh dalam pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya dan pembelajaran juga menjadi efektif dan efisien.

2) Pengumpulan Data

Pada tahap selanjutnya yaitu pengumpulan informasi atau data. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pengumpulan informasi data berupa angket, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk memperoleh data di lapangan, peneliti mengambil berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas 3 di SDN Ketileng 1 yaitu Ibu Noni Rizawati, S.Pd. Tujuan dari wawancara tersebut untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dan kebutuhan apa saja yang ada di sekolah tersebut.

Pada hasil data wawancara di peroleh dari jawaban pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada narasumber yaitu bahwa pada kegiatan pembelajaran guru biasanya hanya sekedar menjelaskan materi hanya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan minimnya guru dalam penggunaan media, guru biasanya hanya menggunakan buku yang sudah disediakan dari sekolah seperti buku paket/siswa dan guru juga pernah menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran di dalam proses pembelajarannya.

Selain hasil dari data wawancara, adapun data yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengumpulkan beberapa referensi materi untuk media pembelajaran baik berupa buku acuan seperti buku guru dan siswa mengenai tema 8 atau jurnal yang relevan. Kemudian referensi tersebut dijadikan bahan dasar untuk menentukan dan merancang media yang dibuat setelah didapatkan beberapa referensi, peneliti menganalisis materi yang disajikan dalam media pembelajaran agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa tanpa mengurangi unsur materi asli.

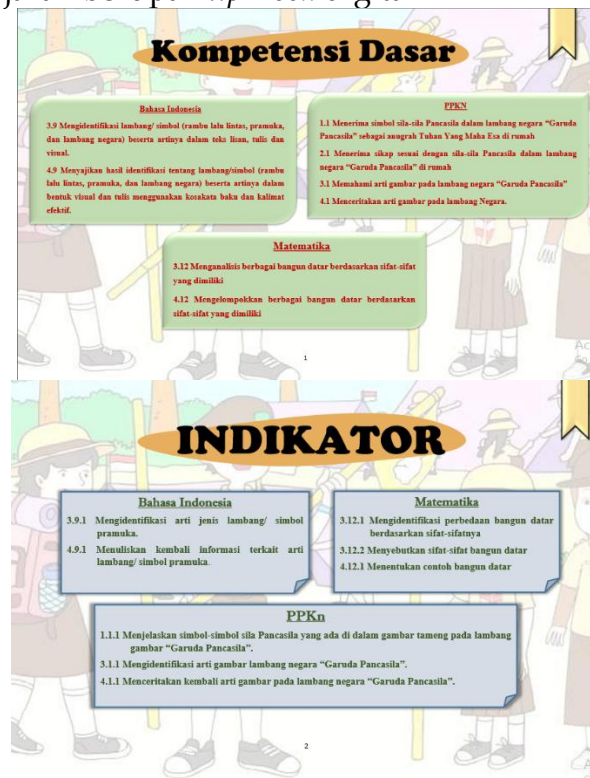
3) Desain Produk

Pada tahap ini dilakukan perencanaan dan penyusunan dalam pembuatan media pembelajaran *Flip-Book* digital. Media *Flip-Book* digital terdapat beberapa materi sesuai dengan yang ada di tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6. Merancang media pembelajaran *Flip-Book* digital menyesuaikan dengan KD dan Indikator.

Langkah awal dalam desain produk yaitu dengan menyusun dan membuat instrumen penilaian yang digunakan untuk memvalidasi hasil pengembangan dari produk media *Flip-Book* digital. Instrumen terdiri dari instrumen ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Instrumen penilaian ahli media terdiri dari beberapa aspek penilaian yaitu aspek grafika, aspek penyajian dan aspek efektifitas. (lampiran B3).

Kemudian untuk instrumen ahli materi terdiri dari aspek ketepatan materi, kejelasan materi dan cakupan materi. (lampiran B4). Selanjutnya untuk instrumen penilaian ahli bahasa terdapat beberapa aspek yaitu aspek kesesuaian bahasa, keterbacaan dan kekomunikatifan, lugas dan dialogis dan interaktif. (lampiran B5).

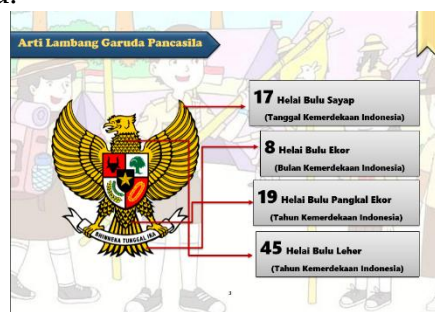
Langkah selanjutnya yaitu menentukan dan membuat desain produk media *Flip-Book* digital pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6. Berikut adalah gambarana dari produk media pembelajaran berupa *Flip-Book* digital



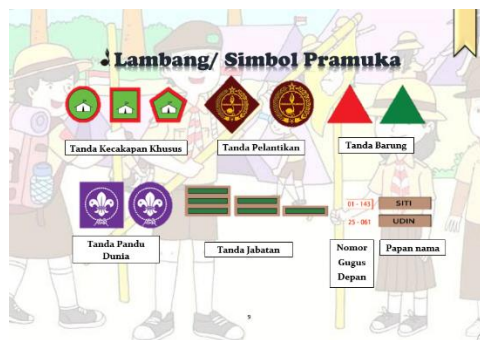
Gambar 4.2 KD dan Indikator

KD dan indikator yang dibuat dalam media *Flip-Book* digital ini disesuaikan dengan tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6 yaitu memuat pelajaran bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika. Adapun materinya sebagai berikut.

(1) Dibagian pertama, menjelaskan mengenai arti lambang garuda pancasila dan makna lambang pancasila.



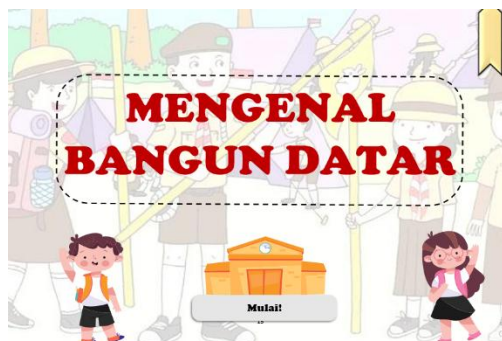
(2) Bagian selanjutnya, menjelaskan mengenai arti dari lambang/ simbol Pramuka dan arti Tanda kecakapan Khusus (TKK) yang ada dalam Pramuka.



(3) Kemudian pada bagian ini menjelaskan mengenai penggunaan tanda/ atribut yang digunakan pada seragam pramuka siaga putra dan putri.



(4) Bagian terakhir, menjelaskan mengenai macam-macam dan sifat-sifat bangun datar.



Gambar 4.3 Materi

Dengan materi pembelajaran menggunakan Media *Flip-Book* digital diatas, diharapkan dapat menarik rasa ingin tahu siswa dan ketertarikan siswa untuk membaca materi yang akan dipelajari. Tidak lupa juga media *Flip-Book* digital ini disertakan dengan referensi/ sumber.

Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek	Hasil Penilaian Ahli Media	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
1.	Aspek Grafika	21	30
2.	Aspek Penyajian	21	26

3	Aspek Efektifitas	7	9
Jumlah		49	65
Presentase Nilai % (SKOR = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{75} \times 100\%$)		65,3%	86,6%

Berdasarkan tabel hasil diatas menunjukkan presentase hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media 1 sebesar 65,3% dengan kategori “Layak”, dan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media 2 sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun rata-rata presentase kelayakan dari seluruh aspek yang diperoleh dari dua validator ahli media adalah 75,95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flip-Book* ini dikategorikan “Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji kelayakan atau validasi ahli materi ini dilakukan oleh dua validator Penentuan validator ahli materi ini telah sesuai dengan kriteria validator ahli materi yaitu memiliki kemampuan di bidang materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran di kelas 3. Data hasil dari validasi ahli materi ini dapat dilihat dari tiga aspek yaitu aspek ketepatan materi, aspek kejelasan materi dan aspek cakupan materi. Aspek tersebut terangkum pada 15 butir indikator. Berikut hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli materi berdasarkan peninjauan aspek tersebut.

Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Hasil Penilaian Ahli Materi	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
1.	Aspek Ketepatan Materi	27	32
2.	Aspek Kejelasan Materi	24	26
3	Aspek Cakupan Materi	7	68
Jumlah		58	65
Presentase Nilai % (SKOR = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{75} \times 100\%$)		77,3%	90,7%

Berdasarkan tabel hasil diatas menunjukkan presentase hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi 1 sebesar 77,3% dengan kategori “Layak”, dan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi 2 sebesar 90,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun rata-rata presentase kelayakan dari seluruh aspek yang diperoleh dari dua validator ahli materi adalah 84,6%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan untuk siswa kelas 3 khususnya pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6 dalam media pembelajaran *Flip-Book* digital dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba terhadap media *Flip-Book* digital pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6 di kelas 3 SDN Ketileng 1 dapat dipaparkan sebagai berikut. Pengembangan media *Flip-Book* digital disusun menggunakan metode penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono yang telah di modifikasi menjadi 6 tahap yaitu (1) Analisis Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain/ Uji Ahli, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk. Produk akhir yang dikembangkan berupa media *Flip-Book* digital pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6 di kelas 3 dengan materi arti lambang garuda pancasila, arti simbol pramuka dan sifat-sifat bangun datar.

Pengembangan produk berupa media *Flip-Book* digital telah melalui uji validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli tersebut diperoleh rata-rata presentase sebesar 74,76% yang masuk pada kategori “Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flip-Book* digital layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada tema 8 subtema 2 pembelajaran ke-6 pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

Respon siswa terhadap media *Flip-Book* digital berdasarkan uji coba terbatas yang dapat diukur dengan menggunakan angket. Hasil angket siswa yang sudah diakumulasikan menunjukkan presentase sebesar 86,88%. Presentase tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Erviana, Y., Kasanah, U., Sari, N., Munawir, A. N. E. R., Mahendra, Y., Munawaroh, S., Maulidia, L. N., Fajrinur, F., Mulyawan, G., & Mulyani, N. S. R. D. (2024). *Perkembangan Anak Usia Dini: Kunci untuk Orang Tua dan Pendidik. Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Hasyim, F. (2015). *Kurikulum pendidikan agama Islam: Filosofi pengembangan kurikulum transformatif antara KTSP dan Kurikulum 2013*. Madani Media.
- Kurniawati, D. A., Mulyawan, G., & Sunarti, T. (2024). Development of the SERIBU (Sex Education, Friendly and Interactive) Application as a Guidance Service Media for Preventive Efforts from Sexual Abuse. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 11(2), 179-186.
- Mahendra, Y., Mulyawan, G., & Putri, V. K. (2023). Transformasi Pembelajaran Sosiologi: Peran Keterampilan 4c Di Abad Ke-21: Indonesia. *P2M STKIP Siliwangi*, 10(2), 120-131.

- Mulyawan, G. (2020). *Nonformal Khususnya Pendidikan Kesetaraan (Equivalency Education)*. 5(october 1997), 1–4.
- Mulyawan, G., Basrowi, B., Dayurni, P., Maulia, D. A., & Wasid, A. (2024). Upaya Pencegahan Sexual Harrasment Dan Cyber Bullying Pada Remaja Tengah. *Prosiding Seminar Umum Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 16–22.
- Mulyawan, G., Basrowi, B., Kurniawati, D. A., & Sari, M. (2024). Overview of Fine Motor Skills in Early Childhood. *ICoCSE Proceedings*, 1.
- Mulyawan, G., Kurniawati, D. A., & Sari, M. (2024). *Pengembangan Buku Bertekstur dalam Menstimulus Motorik Halus Anak*. 8(4), 749–756. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6028>
- Nisa, K. (2023). Analisis Kritis Kebijakan Kurikulum: Antara KBK, KTSP, K13 Dan Kurikulum Merdeka. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 118–126.
- Pawero, A. M. V. D. (2018). Analisis kritis kebijakan kurikulum antara KBK, KTSP, dan K-13. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(1), 42–59.
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model pembelajaran inkuiri sebagai strategi mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120.
- Wuwung, O. C. (2020). *Strategi pembelajaran & kecerdasan emosional*. Scopindo Media Pustaka.