



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 262 - 268

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Bahan Ajar Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 Berbasis Cerita Bergambar di Sekolah Dasar

Vina Amilia Suganda <sup>1✉</sup>, Toybah<sup>2</sup>, Laihat<sup>3</sup>, Mitra Oktavia<sup>4</sup>, Maharani<sup>5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: [vinaamilia@fkip.unsri.ac.id](mailto:vinaamilia@fkip.unsri.ac.id)<sup>1</sup>, [toybah@fkip.unsri.ac.id](mailto:toybah@fkip.unsri.ac.id)<sup>2</sup>, [laihat@fkip.unsri.ac.id](mailto:laihat@fkip.unsri.ac.id)<sup>3</sup>, [mitraoktavia1@gmail.com](mailto:mitraoktavia1@gmail.com)<sup>4</sup>, [maharani.rhm.19@gmail.com](mailto:maharani.rhm.19@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar dikembangkan dengan memuat materi pembelajaran matematika di kelas tinggi Sekolah Dasar. Kegiatan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan yang dimaksud meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Evaluasi *prototipe* dilakukan dengan tahapan: *self evaluation, expert reviews, one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahan ajar pembelajaran matematika kurikulum 2013 berbasis cerita bergambar di Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid oleh 2 validator ahli materi dan bahasa serta 1 orang praktisi dengan rata-rata persentase 88,6% . Hasil uji coba pada tahap *one to one* dan *small group* menunjukkan bahwa bahan ajar ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik yaitu dengan persentase masing-masing 82,1% dan 81,2 % . Kemudian diketahui bahwa dari uji keefektivitasan buku ajar yang dikembangkan efektif dalam membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan kategori sedang yaitu dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,5.

**Kata Kunci:** bahan ajar, cerita bergambar, pembelajaran matematika, sekolah dasar.

### Abstract

*Pictorial Story-Based Teaching Materials are developed by loading math learning materials in elementary school high classes. This research activity is a development research using the ADDIE development model. The development stages in question include Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Prototype evaluation is carried out with stages: self evaluation, expert reviews, one-to-one evaluation, small group evaluation, and field test evaluation. Based on the results of research and discussion can be concluded math learning materials curriculum 2013 based on pictorial stories in elementary school developed declared valid by 2 valid material and language expert validators and 1 practitioner with an average percentage of 88.6%. The results of trials at stage one to one and small group showed that this teaching material has an excellent level of practicality with percentages of 82.1% and 81.2% respectively. Then it is known that from the test the effectiveness of the teaching book developed effectively in helping students in understanding the medium category lecture material, namely with an N-Gain value of 0.5.*

**Keywords:** teaching materials, pictorial stories, math learning, elementary school.

Copyright (c) 2022 Vina Amilia Suganda M, Toybah, Laihat,  
Mitra Oktavia, Maharani

✉Corresponding author :

Email : [vinaamilia@fkip.unsri.ac.id](mailto:vinaamilia@fkip.unsri.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1849>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat Sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Di samping itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu (Magdalena et al., 2020). *Learning materials are a number of tools, media, instructions, and guidelines that students and teachers will use in the learning process* (Peranganing et al., 2019).

Berdasarkan teknologi yang digunakan, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu: (a) bahan cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/ maket; (b) bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*; (c) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video *compact disk*, film; dan (d) bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) seperti *compact disk* interaktif. Beberapa jenis bahan ajar tersebut sangat beragam, maka pengajar dapat memilih salah satu atau beberapa dari jenis-jenis di atas untuk dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar (Satrianawati, 2017).

*A learning material plays important roles to help students in the teaching and learning process* (Silaban et al., 2018) (Prastitasari et al., 2018). *It could be used as a complete source of knowledge and the contents in the learning material is easily adjusted with the students' development* (Situmorang et al., 2015). *A well-designed learning material help the students to understand the concept. Various learning material have been used in the teaching and learning activities such as textbook, module, and booklet* (Semingson et al., 2015). *It is known that printed learning material is a very genuine a learning resource and it plays an important role in teaching and learning process* (Abed & Al-Absi, 2015). *The information in the learning material can be used to strengthen and support the learning topic being taught. It also very helpful as it can be repeated to focus a specific subject.*

Bahan ajar sangat berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran, memenuhi standar kompetensi, serta dapat memberikan informasi yang cepat bagi siswa. Selain itu, bahan ajar dapat dimanfaatkan untuk memicu pembelajaran yang lebih menarik, siswa lebih mandiri dalam belajar, serta membangun komunikasi yang efektif antara siswa dan guru (Oktarina et al., 2019).

*On average, a picture book is 32 pages in length and contains illustrations on every page or every page spread. Picture books appeal to readers of all ages and while they are shorter than a novel, many are highly sophisticated. Recently, there has been a proliferation of exciting new genres in the professional field of picture books. These genres include but are not limited to: the post-modern picture book highlighting design features such as strategic text placement, varied font sizes and dimensionality of illustrations, non-traditional* (Ciecierski et al., 2017).

Bahan ajar cerita bergambar dikembangkan dengan dasar bahwa siswa di kelas tinggi sekolah dasar yang sudah mulai mengarah ke abstrak, dirasa masih membutuhkan penyajian yang terkait dengan kehidupan sehari-harinya yang disajikan secara menarik. (Susilawati et al., 2020) menyatakan bahwa guru memiliki kendala dalam pembelajaran tematik, salah satunya adalah ketersediaan bahan ajar. Bahan ajar dari pemerintah dinilai guru masih ada kekurangan, sedangkan buku tersebut adalah buku utama sebagai pegangan guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga diperkuat bahwa pemberian masalah kontekstual dapat dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran, ditengah pembelajaran maupun diakhir kegiatan pembelajaran. Karakteristik masalah ialah nyata, rumit dan menarik. Artinya, mampu mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan, mengetahui informasi yang ada dan belum ada, menumbuhkan ketertarikan akan kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Belia, 2021).

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini tidak dapat dimungkiri bahwa matematika memegang peran penting dalam bidang pendidikan. Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, matematika dimasukkan dalam kelompok dasar untuk membekali peserta didik agar mempunyai kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama (Anggraeni et al., 2020). Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu : (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun. (b) tahap operasional usia 2-6 tahun. (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun. (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas (Septianti & Afiani, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peserta didik kelas tinggi di sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi. Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri, di mana dalam proses berfikirnya, mereka belum dapat dipisahkan dari dunia kongkrit atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama di mana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati, karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan. Pada usia ini mereka masuk sekolah umum, proses belajar mereka tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, karena mereka sudah diperkenalkan dalam kehidupan yang nyata di dalam lingkungan masyarakat (Septianti & Afiani, 2020).

Dalam proses belajar, anak mengalami kesulitan untuk memahami sesuatu yang bersifat abstrak, dengan kata lain anak membutuhkan objek yang konkret agar bisa berpikir secara logis (Zakiah & Khairi, 2019). Pada masa ini anak mulai memiliki kemampuan untuk mengetahui simbol-simbol matematis, namun belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak. Pada masa ini egosentris anak mulai berkurang menjadi sosiosentris dan biasanya mulai membentuk *peer group* (Syarifin, 2017). Siswa di kelas tinggi mulai diarahkan untuk menuju pembelajaran yang semi abstrak, dengan pelan-pelan mulai dengan semi konkret atau gambar, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putrislia & Airlanda, 2021) bahwa *e-book* cerita bergambar yang berjudul “Proses Terjadinya Hujan” untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 3 SD layak untuk digunakan. Kemudian hasil penelitian oleh (Andini et al., 2021) dalam proses pembelajaran menggunakan model desain kreatif dan inovatif baik dilakukan, karena dengan dikembangkan model pembelajaran, pembelajaran bersifat aktif dan berpusat pada siswa, hingga siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut. Jika siswa telah berpartisipasi dan memancing sifat ingin tahu dan memunculkan kreatifitas pada diri siswa.

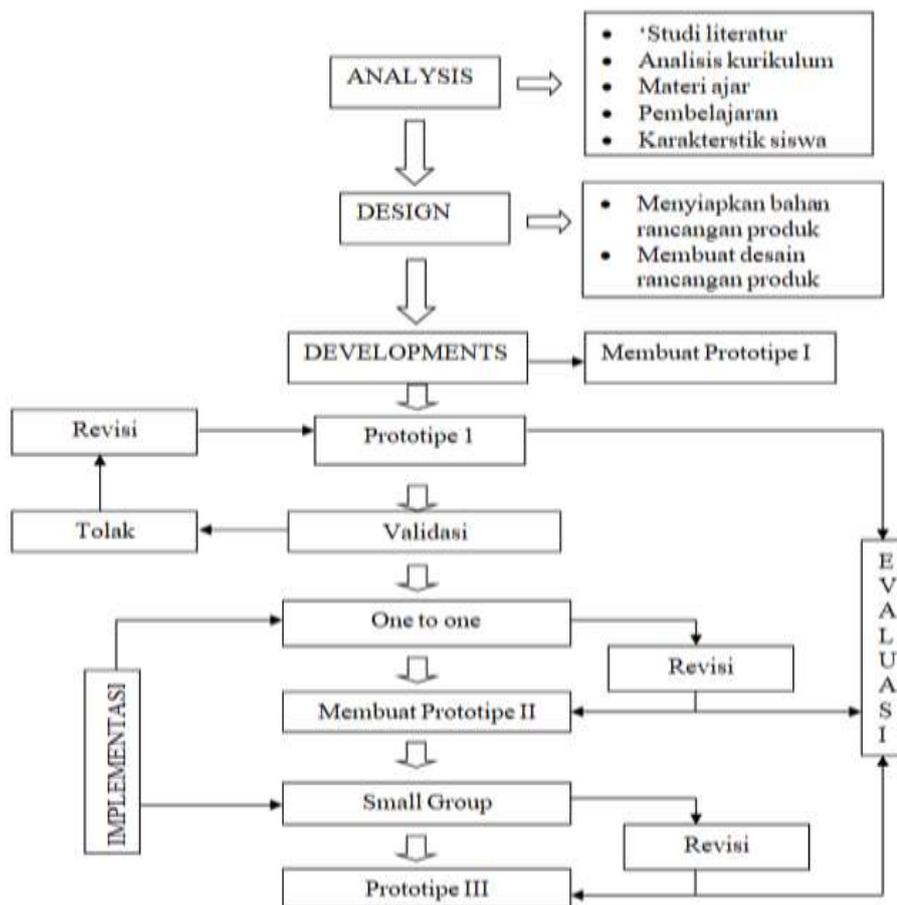
Berdasarkan penjelasan diatas, bukan berarti bahwa setiap tahapan usia 7-11 tahun, anak-anak memiliki kemampuan yang sama. Penjelasan menurut Piaget tersebut hanya menggambarkan secara umum bahwa pada saat anak-anak menginjak usia operasional konkret, anak-anak memiliki kemampuan sebagaimana yang dijelaskan. Setiap tingkatan usia, anak-anak tentu memiliki kemampuan yang berbeda-beda baik kemampuan dalam bernalar, berfikir logis, mengingat, menghafal, memahami dan menganalisis. Anak-anak memiliki kemampuan berfikir tentang suatu hal dengan tingkat kesukaran yang berbeda dan perbedaan-perbedaan itu yang menjadi dasar dalam menentukan tingkat kesukaran materi ajar, strategi, model dan metode pembelajaran di SD/MI. Dari hasil penelitian sebelumnya terkait dengan kemampuan berfikir siswa bahwa penyelesaian masalah yang dilakukan secara individu membuat siswa dapat memberikan ide atau gagasan tanpa dipengaruhi oleh ide atau gagasan siapapun sehingga menghasilkan solusi yang unik dan orisinal (Umam & Jiddiyah, 2020).

Dengan mengembangkan bahan ajar berbasis cerita bergambar ini, diharapkan dapat mendukung ketercapaian proses pembelajaran di sekolah dasar karena telah disesuaikan dengan tahapan perkembangan siswa di sekolah dasar serta melengkapi perangkat dalam pembelajaran. Hal ini terkait dengan penelitian sebelumnya, dimana masih sedikit yang meneliti bahan ajar berbasis cerita bergambar. Pada penelitian

sebelumnya mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa (Apriliani & Radia, 2020). Kemudian penelitian lainnya yaitu peningkatan hasil belajar keterampilan menulis puisi menggunakan media gambar pada siswa kelas IV MIN 4 Padang Pariaman (Agusrita et al., 2020).

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Pemilihan metode pengembangan ini adalah sebagai kebutuhan peneliti untuk melakukan pengembangan dan menghasilkan produk dari objek yang dikembangkan. Adapun model R&D yang ditetapkan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE (Morrison, dkk, 2011). Dengan demikian, prosedur penelitian dilakukan menurut bagan alir yang tampak pada Gambar 1 berikut.

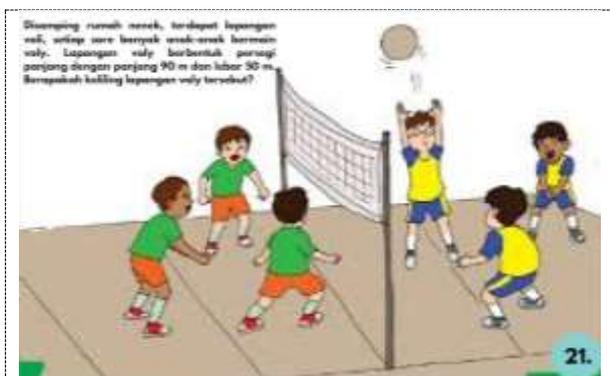


Gambar 1. Bagan Alir Kegiatan Penelitian Pengembangan Instrumen Penilaian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar berbasis pembelajaran matematika kurikulum 2013 berbasis cerita bergambar di SD telah dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk dan uji coba produk. Bahan Ajar berbasis cerita bergambar ini sudah melalui tahap *expert review* yang melibatkan dua orang validator meliputi ahli materi dan ahli bahasa serta 1 orang praktisi yaitu guru kelas V SD Negeri 5

Pedamaran. Setelah dinyatakan valid dan layak di uji coba maka dilakukan dalam tiga tahap yaitu *one to one*, *small grup* dan *field evaluation*. Adapun contoh tampilan bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.



**Gambar 2. Cerita bergambar pada materi bangun datar**



**Gambar 3. Cerita bergambar pada materi bangun ruang**

Gambar 2 dan 3 diatas merupakan salah satu contoh tampilan produk bahan ajar cerita bergambar pada pembahasan materi bangun datar dan bangun ruang di kelas tinggi Sekolah Dasar. Bahan ajar ini dihasilkan dengan melalui proses tahapan penelitian pengembangan. Pada tahap pengembangan, *prototype* bahan ajar berbasis cerita bergambar telah selesai disusun maka selanjutnya diadakan validasi oleh para validator dan praktisi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar berbasis cerita bergambar tersebut. Pada tahapan ini diperoleh rata-rata hasil validasi yaitu dengan jumlah skor 78 dari jumlah skor maksimal 88 atau dengan persentase 88,6%. Dalam penilaian validitas, terdapat komentar para ahli , komentar yang diberikan oleh para validator tersebut menjadi rujukan bagi peneliti sebelum menguji cobakan buku ajar berbasis cerita bergambar pada tahapan *field evaluation*.

Pada tahap uji coba produk, tahapan yang telah dilaksanakan adalah uji coba *one to one* dan *small group*. Pada tahap *one to one* diketahui bahwa bahan ajar berbasis cerita bergambar tersebut memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan persentase angket siswa sebesar 82,1%. Setelah tahap *one to one dilanjutkan* tahap berikutnya yaitu *small group* dengan perolehan tingkat kepraktisan bahan ajar sebesar 81,2% dengan kategori sangat baik.

Tahap akhir dari kegiatan uji coba produk adalah *field evaluation*. Pada tahap ini, sebelum membahas materi terlebih dahulu mahasiswa mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal mahasiswa secara keseluruhan sebelum diberikan materi dalam bahan ajar yang dikembangkan. Dari *pretest* yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata 37,3. Setelah diadakan *pretest*, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pembahasan materi. Setelah pembahasan materi, berikutnya mahasiswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui pemahaman mahasiswa setelah mempelajari materi melalui bahan ajar berbasis cerita bergambar yang dikembangkan sebagai bentuk efektivitas dari buku ajar tersebut. Dari rata-rata *post test* diperoleh rata-rata nilai 68,9. Berdasarkan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.5. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki efektivitas dalam rangka membantu mahasiswa untuk dapat lebih memahami materi yang dipelajari dengan kategori sedang.

Dengan demikian, dari beberapa tahapan yang sudah dilalui dalam pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran matematika di sekolah dasar ini, dapat dikatakan valid , praktis, dan memiliki efektifitas yang sedang terhadap pemahaman mahasiswa. Adapun keterbatasan atau terdapat kekurangan dalam penelitian ini yaitu saat tahapan uji efektivitas, tes tidak dilaksanakan oleh seluruh siswa,

akan tetapi sebagian siswa saja dikarenakan beberapa siswa tidak ke sekolah karena memilih untuk belajar dirumah, hal ini sesuai dengan persetujuan orang tua dengan alasan masih dalam masa *covid 19*. Bahan ajar berbasis cerita bergambar pada pembelajaran matematika di sekolah dasar yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu fokus membahas materi bangun datar dan bangun ruang di kelas tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar pembelajaran matematika kurikulum 2013 berbasis cerita bergambar di Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan valid oleh 2 validator ahli materi dan bahasa serta 1 orang praktisi dengan rata-rata persentase 88,6%. Hasil uji coba pada tahap *one to one* dan *small group* menunjukkan bahwa bahan ajar ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik yaitu dengan persentase masing-masing 82,1% dan 81,2 %. Kemudian diketahui bahwa dari uji keefektivitasan buku ajar yang dikembangkan efektif dalam membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan kategori sedang yaitu dengan nilai N-Gain sebesar 0,5.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Sriwijaya, artikel ini yang merupakan bagian dari penelitian yang didanai oleh DIPA Anggaran Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2021.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abed, E. R., & Al-Absi, M. M. (2015). Content Analysis Of Jordanian Elementary Textbooks During 1970-2013 As Case Study. *International Education Studies*, 8(3), 159–166. <https://doi.org/10.5539/ies.V8n3p159>
- Agusrita, A., Arief, D., Bagaskara, R. S., & Yunita, R. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 604–609. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i3.408>
- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). *Mendesain Pembelajaran Pkn Dan Ips Yang Inovatif Dan Kreatif Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar*. 5(6), 11.
- Anggraeni, N. A., Sunarto, A., & Saltifa, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Matematika Materi Bangun Datar Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Equation Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2), 114–123.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.492>
- Belia, S. (2021). *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Perkembangan Literasi Matematika Siswa Di Sekolah Dasar*. 5(6), 7.
- Ciecierski, L., Nageldinger, J., Bintz, W. P., & Moore, S. D. (2017). New Perspectives On Picture Books. *Athens Journal Of Education*, 4(2), 123–136. <https://doi.org/10.30958/Aje.4-2-2>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.

- 268 *Bahan Ajar Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 Berbasis Cerita Bergambar di Sekolah Dasar – Vina Amilia Suganda M, Toybah, Laihat, Mitra Oktavia, Maharani*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1849>
- Oktarina, A., Luthfiana, M., & Refianti, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Etnomatematika Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education*, 2(2), 91–101.
- Peranginangin, S. A., Saragih, S., & Siagian, P. (2019). Development Of Learning Materials Through Pbl With Karo Culture Context To Improve Students' Problem Solving Ability And Self-Efficacy. *International Electronic Journal Of Mathematics Education*, 14(2), 265–274. <https://doi.org/10.29333/iejme/5713>
- Prastitasari, Qohar, A., & Sa'dijah, C. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1599–1605.
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>
- Satrianawati. (2017). Pengembangan Materi Bangun Ruang Sisi Datar Sebagai Bagian Dari Persiapan Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 108–119. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i1.11469>
- Semingson, P., Pole, K., & Tommerdahl, J. (2015). Using Bilingual Books To Enhance Literacy Around The World. *European Scientific Journal*, 11(6), 132–139.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Silaban, W., Ambarita, B., & Hadi, U. (2018). The Development And Implementation Of Learning Material On Exposition Text To Improve Students' Achievement On Bahasa Indonesia. *International Education Studies*, 11(11), 53–61. <https://doi.org/10.5539/ies.v11n11p53>
- Situmorang, M., Sitorus, M., Hutabarat, W., & Situmorang, Z. (2015). The Development Of Innovative Chemistry Learning Material For Bilingual Senior High School Students In Indonesia. *International Education Studies*, 8(10), 72–85. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n10p72>
- Susilawati, F., Gunarhadi, G., & Hartono, H. (2020). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Peningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa. *Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 62–68. <https://doi.org/10.17509/Eh.v12i1.15068>
- Syarifin, A. (2017). Percepatan Perkembangan Kognitif Anak: Analisis Terhadap Kemungkinan Dan Persoalannya. *Al-Bahtsu*, 2(1).
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>
- Zakiah, & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *Ēl-Midad : Jurnal Pgm*, 11(1), 85–100.