

Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI IPS SMAN 8 Kota Jambi

Yan Fitra Pradeva Zebua¹, Irwan², Dona Sariani³

**yanfitrapradevazebua@gmail.com, irwansyawir@gmail.com, donasariani@unja.ac.id.
Universitas Jambi**

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya permasalahan yang dialami oleh siswa kelas XI IPS SMAN 8 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2021/2022 proses kegiatan belajar mengajar siswa mengalami kesulitan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 8 Kota Jambi pada 17 Oktober 2022. Data penelitian diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada siswa (sebagai data utama) dan wawancara guru bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (sebagai data penunjang). Setelah angket dikembalikan, data di analisis secara kuantitatif dan kualitatif dengan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi dikarenakan kurangnya bahan ajar yang membuat siswa tertarik. Nilai rata-rata yang tidak mencapai KKM mencapai 132 atau 54% siswa dan yang mencapai KKM hanya 112 atau 46% siswa. ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), mengembangkan bahan ajar buku saku digital pemberian tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, tanggapan guru, dan siswa serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan memberikan tes berupa angket hasil belajar siswa pada kegiatan akhir pelajaran diperoleh 28 orang siswa yang nilainya tuntas dan hanya 2 orang siswa yang tidak tuntas dari jumlah siswa sebanyak 30 orang siswa sehingga memperoleh sebesar 93% siswa yang mencapai KKM. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar buku saku digital yang dibuat sudah dapat meningkatkan belajar siswa sehingga bahan ajar buku saku digital ini dapat digunakan guru dan siswa kelas XI IPS SMAN 8 Kota Jambi pada materi PPKn.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Buku Saku Digital

***Abstract:** This study aims to find out if there are problems experienced by class XI IPS students at SMAN 8 Jambi City for the 2021/2022 academic year when students experience teaching and learning activities. This research was conducted at SMAN 8 Jambi City on October 17 2022. The research data was obtained by distributing questionnaires to students (as the main data) and interviewing teachers in the field of Pancasila and Citizenship Education (as supporting data). After the questionnaire was returned, the data was analyzed quantitatively and qualitatively by percentage. The results showed that in the*

Submitted: 03-06-2023	Revised: 28-06-2023	Accepted: 01-07-2023
-----------------------	---------------------	----------------------

process of teaching and learning activities students did not pay attention when the teacher explained the material due to the lack of teaching materials that made students interested. The average score that did not reach the KKM was 132 or 54% of students and only 112 or 46% of students who reached the KKM. it uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), develops digital pocket book teaching materials for administering tests to determine student learning outcomes. The instruments used in this study were media expert assessment questionnaires, material experts, linguists, teacher and student responses as well as student learning outcomes. Based on the results of research conducted by giving tests in the form of questionnaires on student learning outcomes at the end of the lesson, 28 students obtained complete grades and only 2 students did not complete out of a total of 30 students so that 93% of students achieved KKM. Based on the description above, it can be concluded that the digital pocket book teaching materials that have been made can improve student learning so that this digital pocket book teaching material can be used by teachers and students of class XI IPS SMAN 8 Jambi City on PPKn material.

Keywords : *Teaching Materials, Digital Pocket Books*

--	--	--

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi akhir-akhir ini telah memberikan dampak yang signifikan bagi masyarakat, sehingga telah mengubah cara kita mendapatkan informasi. Kita juga bisa mencari informasi dari sumber lain, seperti internet. Salah satu faktor yang membantu mengembangkan teknologi ini adalah cara pendidikan dilakukan. Guru menggunakan alat informasi dan komunikasi untuk berbagi informasi pendidikan penting dengan siswa mereka. Guru juga mengandalkan media untuk menyajikan ide dan konten kepada siswa. Dan terakhir, siswa juga merupakan bagian besar dari proses tersebut, karena mereka membantu mengembangkan dan menggunakan teknologi. (Oetomo & Priyogutomo, 2004).

Untuk memastikan kualitas pendidikan tetap tinggi, kita harus melakukan perubahan di setiap tingkatan, berdasarkan apa yang diketahui tentang bagaimana meningkatkan kecerdasan dan membantu setiap orang tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Menurut UUD RI, 20 Tahun 2003, sistem pendidikan nasional “Pendidikan adalah cara untuk membantu siswa belajar sebanyak mungkin sehingga mereka dapat berhasil dalam kehidupan. Pendidikan membantu siswa belajar bagaimana menggunakan otak mereka, mengembangkan kekuatan mereka, dan bagaimana bertanggung jawab”.

Seiring dengan perkembangan zaman siswa akan menghadapi masalah yang semakin rumit sesuai dengan kurikulum pembelajarannya. Rata-rata kurikulum pembelajaran yang dipakai adalah K13 (KURTIAS). Kurikulum 2013 memiliki tujuan agar memperlancar dan memperaktifkan para siswa dalam pembelajarannya serta mampu menyelesaikan masalah yang diberikan. Kurikulum 2013 yang digunakan saat ini sifat pembelajarannya masih berorientasi pada buku teks.

Menurut Depdiknas (2017) dalam Rahmita bahan ajar merupakan sebuah perangkat yang berisi materi pelajaran yang disusun untuk membantu memudahkan siswa dalam belajar. Bahan ajar bisa sangat membantu dalam proses pembelajaran, terutama dalam kurikulum baru. Mereka dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dan berhasil dalam pembelajaran mereka, seperti yang ditentukan oleh tujuan yang digariskan dalam kurikulum 2013. Namun, terkadang guru mengalami kesulitan dalam membuat bahan ajar. Guru PKn masih banyak yang menggunakan metode atau ceramah, padahal saat ini banyak sekali cara untuk belajar PKn selain tradisional sehingga dapat menimbulkan materi yang kurang menarik dan efektif. Hal ini dapat disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak begitu terlibat ketika mereka belajar dengan cara ini, dan komputer juga dapat digunakan secara kurang efektif ketika digunakan dengan cara ini.

Pada UU 20 tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib dalam semua kurikulum. Artinya, penting untuk memastikan sekolah dan perkuliahan kita meningkatkan proses pembelajaran PPKn.

Pendidikan kewarganegaraan dirancang untuk membantu masyarakat memahami norma dan hukum yang akan berlaku dari kurikulum sekolah. Cara kerja pembelajaran adalah beberapa materi perlu dikemas secara menarik sehingga siswa lebih cenderung ingin mempelajarinya. Saat ini, orang tidak suka menggunakan buku karena dianggap membosankan. Suatu cara agar belajar bisa lebih menarik dengan membuat materi mengajar buku saku berbasis android. (Amendola, 2013: 109).

Pengembangan bahan ajar menggunakan buku saku berbasis aplikasi android ini adalah pembelajaran yang saat ini menjadi suatu performa terbaik. Ini termasuk hal-hal seperti kartu flash dan buku yang disimpan di saku siswa. Guru tidak perlu berada di sekitar untuk jenis pembelajaran ini, karena dapat terjadi sepenuhnya dengan sendirinya, berdasarkan apa yang siap untuk siswa. Penelitian ini sangat menarik bagi peneliti sehingga akan ditindaklanjuti dengan melaksanakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi di SMAN 8 Kota Jambi. Peneliti menemukan beberapa persoalan dari dampak kurangnya fasilitas dan bahan ajar yang digunakan guru terutama soal elektronik.

Selanjutnya, peneliti juga memperoleh data nilai akhir ujian pada mata pelajaran pkn pada kelas XI IPS, yaitu sebagai berikut:

<i>No</i>	<i>Kelas</i>	<i>Jumlah Siswa</i>	<i>Tuntas</i>	<i>Tidak Tuntas</i>	<i>Nilai Rata-rata</i>
1	<i>XI IPS 1</i>	30	13	17	67
2	<i>XI IPS 2</i>	29	5	24	60
3	<i>XI IPS 3</i>	32	14	18	66
4	<i>XI IPS 4</i>	29	16	13	67
5	<i>XI IPS 5</i>	30	15	15	64
6	<i>XI IPS 6</i>	30	16	14	68
7	<i>XI IPS 7</i>	32	10	22	62
8	<i>XI IPS 8</i>	32	23	9	71

Metode Penelitian

R&D adalah berbagai rangkaian step yang menghasilkan penelitian terbaru untuk mengembangkan penelitian yang sudah ada menjadi lebih baik lagi dari produk sebelumnya.

Pengujian atau verifikasi kemudian dapat dilakukan untuk efektivitas hasil yang didapatkan. Pada penelitian ini, SMAN 8 Kota Jambi mengembangkan produk bahan ajar diary digital pada bahan ajar PKn.

R&D adalah jenis penelitian yang melibatkan pengembangan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Jenis penelitian ini sering dilakukan untuk memvalidasi keefektifannya, dan untuk memastikan bahwa produk tersebut aman. (Sugiyono. 2016:65).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ;

- a. Data *kualitatif* data yang diperoleh dari proses bimbingan pada tahap validasi produk, berupa saran, kritikan dan tanggapan dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan siswa yang akan diujicobakan serta digunakan untuk memperbaiki produk.
- b. Data *kuantitatif* data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru dan siswa, serta nilai akhir belajar siswa.

Dalam mencari data peneliti menggunakan instrumen yang mereka pilih dan gunakan. Waktu penelitian di SMAN 8 Kota Jambi, instrumen yang digunakan adalah wawancara kepada guru, dan membagikan lembar angket. Angket terbuka diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dan ujicoba perorangan untuk melihat tanggapan respon siswa terhadap bahan ajar serta memberikan tes di dalam angket tersebut untuk mengetahui perbedaan siswa setelah memakai materi pembelajaran buku saku digital.

Teknik analisis data

Penelitian ini memperoleh hasil skor total yang didapatkan melalui penelitian angket validator (tim ahli), guru dan siswa. Grading adalah proses mengubah analisis instrumental berkaitan dengan nilai numerik dari jawaban pertanyaan dalam instrumen. Pemberian skor pada setiap unit analisis dalam suatu penelitian memungkinkan adanya gambaran tentang nilai atau harga suatu variabel untuk setiap kelompok. Skor maksimum pada skala sikap untuk suatu unit analisis adalah jumlah item pada skala sikap dikalikan dengan skor tertinggi, sedangkan skor minimum adalah jumlah item pada skala sikap dikalikan dengan skor terendah. (Sudaryono, 2017:185).

Uji validasi Instrumen

Pada penelitian ini kuesioner digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar buku saku digital. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan siswa, karakteristik siswa, validasi media, validasi materi, validasi bahasa, dan penilaian guru. Siswa menanggapi kuesioner, memberikan informasi yang membantu untuk meningkatkan kelayakan bahan tersebut.

Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan sebuah penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan alur prosedur sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan observasi awal untuk menentukan sebuah judul mengangkat dari permasalahan disekolah pada saat proses kegiatan belajar mengajar yang ada di Sman 8 Kota Jambi
2. Peneliti mendapatkan judul penelitian, dan melakukan penyusunan proposal penelitian dan menentukan jenis penelitian apa yang akan diambil, menjelaskan latar belakang penelitian, menyiapkan teori, dan juga kerangka berpikir serta metode penelitian yang akan diambil
3. Peneliti menyiapkan indikator penelitian dan kisi-kisi instrument penelitian yang akan digunakan sebagai alat penelitian.
4. Peneliti menunjuk tiga dosen validator instrument penelitian setelah melaksanakan revisi proposal seminar
5. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan penelitian diawali dengan observasi, penyebaran angket, lalu wawancara, dan dokumentasi, sesuai dengan tata cara penelitian pengembangan, dengan instrumen kualitatif dan kuantitatif.
6. Peneliti melakukan pengolahan data yang telah diperoleh, melakukan teknik pengolahan data, yaitu mempresentasikan hasil validasi, respon guru dan respon siswa.
7. Peneliti melakukan penyajian data, ditampilkan dalam tabel untuk mendeskripsikan data yang telah diperoleh oleh peneliti selama penelitian berlangsung, agar mudah dipahami oleh pembaca.
8. Peneliti mempresentasikan hasil penelitian di meja sidang.

Civic Education Perspective Journal FKIP

Universitas Jambi:

Submitted: 03-06-2023	Revised: 28-06-2023	Accepted: 01-07-2023
-----------------------	---------------------	----------------------

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat bahan ajar digital pada topik pendidikan kewarganegaraan, seperti norma dan keadilan. Bahan-bahan ini akan dirancang untuk digunakan dalam buku saku, membuatnya lebih mudah diakses dan nyaman bagi siswa. Produk akhir dari pengembangan ini adalah berbentuk aplikasi yang didalamnya terdapat berupa teks, video animasi. Sehingga produk atau media pembelajaran ini dapat dijalankan melalui *smartphone* atau *link web* yang harus diinstal dan di akses terlebih dahulu. Model ADDIE adalah cara untuk membantu anak-anak mempelajari cara menggunakan teknologi baru. Ini mencakup lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pada tahap analisis yang dilakukan observasi secara langsung serta menyebarkan angket kebutuhan siswa. Informasi yang didapat dianalisis dari segi kebutuhan siswa, karakteristik siswa, analisis materi dan sumber daya teknologi. Berdasarkan dari hasil angket analisis kebutuhan dan berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat disimpulkan bahwa dikelas XI IPS SMAN 8 Kota Jambi membutuhkan materi pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa belajar lebih efektif.

Sarana dan prasana di SMAN 8 Kota Jambi mencukupi tapi belum memaksimalkan yang seperti tersedianya laboratorium komputer dan *LDC proyektor* yang disediakan oleh sekolah untuk digunakan pada kegiatan dalam proses pembelajaran. Namun masih menggunakan berbagai alat yang terbatas untuk membantu mengajar seperti buku paket, LKS dan *lcd projector*. Maka dari permasalahan yang ada peneliti ingin mengembangkan bahan ajar buku saku berbasis android yang didalamnya menggabungkan antara teks, audio, gambar-gambar, video dan evaluasi soal membuat siswa antusias dalam dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap desain (*design*), hal yang dilakukan adalah membuat *storyboard* (halaman) sebagai rancangan awal untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya tahap pengembangan (*Development*) pada tahap ini pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan flowchart dan storyboard yaang telah dibuat sebelumnya sehingga nanti jadi produk awal. Produk awal ini yang nantinya akan dilakukan validasi oleh tim ahli. Produk bahan ajar *buku saku berbasis android* validasi akan dilakukan untuk menentukan kelayakan berupa validasi media, validasi materi dan validasi bahasa.

Civic Education Perspective Journal FKIP

Universitas Jambi:

Submitted: 03-06-2023	Revised: 28-06-2023	Accepted: 01-07-2023
-----------------------	---------------------	----------------------

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan teknik skala Likert yang digunakan oleh Sugiyono (2019), ditemukan bahwa sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok individu relatif dekat satu sama lain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital mata pelajaran PPkn sangat nyaman digunakan sebagai sumber ajar dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas PPkn di Kelas XI IPS SMAN 8 Kota Jambi.

Untuk tahap evaluasi media dinilai dengan evaluasi formatif dan sumatif yang membantu perbaikan media sedangkan evaluasi sumatif menentukan hasil belajar dengan menggunakan bahan ajar buku saku. Tujuan penelitian tercapai jika hasil belajar siswa telah mencapai tingkat yang diinginkan.

Tercapainya tujuan penelitian merupakan hasil yang diketahui dari mahasiswa yang mengikuti pembelajaran yang memakai bahan ajar buku saku digital pada semua materi semester satu di kelas XI IPS SMAN 8 Kota Jambi. Penilaian aktivitas dan tanggapan Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku saku digital pada materi dapat disimpulkan bahwa bahan ajar diterima dengan baik oleh siswa atau siswa menanggapi secara positif. pada semua materi PPkn pada semester satu sangat layak untuk diterapkan di SMAN 8 Kota Jambi dan juga dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Simpulan

Bahan ajar buku saku digital dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini membantu untuk memastikan bahwa bahan yang efektif dan efisien dalam membantu siswa belajar. Pada tahap Analisis, peneliti mempelajari kebutuhan siswa, melihat karakteristik mereka, menganalisis materi yang mereka gunakan, dan mempertimbangkan ketersediaan sumber daya teknologi. Selanjutnya pada tahap Design, peneliti merencanakan media apa yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Selanjutnya pada tahap pengembangan ketiga adalah tahap dimana peneliti mengembangkan bahan ajar berdasarkan desain awal yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakannya sebelum diujicobakan. Langkah selanjutnya dalam penerapan bahan ajar ini adalah penilaian oleh guru. Penilaian ini dirancang untuk menguji seberapa baik materi dipahami oleh siswa. Setelah itu, tahap terakhir adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan. Hal ini dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan untuk memastikan bahwa materi tersebut efektif.

Civic Education Perspective Journal FKIP

Universitas Jambi:

Submitted: 03-06-2023	Revised: 28-06-2023	Accepted: 01-07-2023
-----------------------	---------------------	----------------------

Bahan ajar buku saku digital dinilai oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian oleh validator ahli media menghasilkan persentase 90% pada kategori “Tepat”, penilaian oleh ahli materi menghasilkan persentase 93% pada kategori “Sangat Layak”, dan penilaian oleh ahli bahasa menghasilkan persentase 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Oleh karena itu, bahan ajar buku saku digital dianggap layak dan sangat layak untuk digunakan di ruang kelas. Guru PKn yang menilai produk sebelum diujicobakan kepada siswa memberikan penilaian “Sangat Praktis” 95%. Hasil angket dari uji coba kelompok kecil terhadap 10 siswa menunjukkan bahwa 92% dari mereka menganggap materi “Sangat Praktis”. Dalam uji coba kelompok yang lebih besar dari 28 siswa, 93% menemukan materi "Sangat Praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa produk tersebut praktis dan bermanfaat untuk pembelajaran PKn.

Penilaian aktivitas dan tanggapan siswa dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan bahan ajar buku saku digital pada PPKn kelas XI dapat disimpulkan bahwa media bereaksi sangat positif atau respon siswa terhadap kebijakan baru tersebut bahan ajar buku saku digital sangat positif.

Civic Education Perspective Journal FKIP

Universitas Jambi:

Submitted: 03-06-2023	Revised: 28-06-2023	Accepted: 01-07-2023
-----------------------	---------------------	----------------------

Daftar Pustaka

- BNSP. (2008). Deskripsi Butir Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMP, SMA, SMK. Jakarta : Komponen Keagrafikan.
- Borg & Gall "*Pengembangan Bahan Ajar*"
- Dhimas Ardiansyah dan Lusya Rakhmawati (2013: 328) "*Buku Saku digital*"
- Depdiknas (2017) dalam Rahmita "*Bahan ajar*"
- Hamidah Nursidik, I. R. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire . *Jurnal Matematika, ISSN : 2613-9081* , 1.
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Huda, S. (2020). Penanaman Pendidikan Karakter Peserta Didik Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dan Guru Pendidikan Jasmani. *Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 2(1), 42-70
- Husniyatus Salamah Zainiyati. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Jakarta : Kencana.
- Irawan, D. B. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 188-197.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:185), "*Buku Saku digital*"
- Kertih (2015:77-79), "*Pendidikan Kewarganegaraan*"
- Khodijah, Nyayu. (2017). Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Lee & Owen, (2013:93) : "*Design Pengembangan*"
- Mamelio, Idris, & Dedy, 2021, hal. 32 (*Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 No 1 Tahun 2022*)
- National Center for Vocational Education Research Ltd/ National Center for Competency Based Training "*Bahan Ajar*"
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas x

Civic Education Perspective Journal FKIP Universitas Jambi:

Submitted: 03-06-2023	Revised: 28-06-2023	Accepted: 01-07-2023
-----------------------	---------------------	----------------------

akuntansi dan keuangan lembaga smk negeri 1 tempel tahun ajaran
2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97-111.

Modifikasi Azhar Arsyad, 2019:219: “*Modifikasi Instrumen*”

Modifikasi Sugiyono, (2019:147): “*Modifikasi Instrumen Penelitian*”

Mulyanitiningsih, 2016: “*Model ADDIE*”

Neolaka & Neolaka, 2017, hal. 16-17. (*Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3 No 1 ; 2022*)

Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1), 88-93.