

INOVASI BAHAN AJAR E-HANDOUT BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA TOPIK KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Ridha Nur Azizah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

Email: ridhanurazizah@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan ini dilatar belakangi oleh minimnya pengetahuan anak pada kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri, selain mengenalkan kearifan lokal daerah pengembangan ini juga bertujuan sebagai untuk mengetahui perkembangan bahan ajar materi IPAS kelas IV di SD Islam Al-Hikmah Sugihwaras. Serta untuk mengetahui validasi kelayakan dari bahan ajar yang telah dikembangkan pada materi Cerita tentang daerah ku kelas IV. Peneliti menggunakan metode penelitian R&D (research and development). Penelitian jenis ini mengacu pada penelitian pengembangan dengan Metode ADDIE. Metode ini terdiri dari lima tahap, yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Bahan ajar yang dikembangkan adalah E-Handout berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran IPAS kelas IV. Media tersebut dapat digunakan baik dalam pembelajaran secara daring maupun tatap muka. Bahan ajar E-Handout berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Budaya Indonesia telah melalui tahap uji validitas dari 3 ahli. Uji validitas bahan ajar mendapatkan presentase 92,5% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Selanjutnya adalah uji validitas dari ahli bahasa, pada uji validitas ini bahan ajar E-Handout mendapat presentase sebesar 97,5% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Kemudian uji validitas dari ahli materi yang mendapatkan presentase sebesar 100% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar E-Handout yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan dapat membantu peserta didik dalam mengenalkan kearifan lokal daerah mereka, yakni daerah Bojonegoro

Kata kunci: *Bahan Ajar Elektronik, E-Handout berbasis kearifan lokal, Materi Cerita Tentang Daerahku IPAS kelas IV SD/MI*

Abstrac: This development is motivated by the lack of knowledge of children on local wisdom in their own area, in addition to introducing local wisdom in the development area, this development also aims to find out the development of science teaching materials for grade 4 science material at Al- Hikmah Sugihwaras Islamic Elementary School. As well as to find out the validation of the feasibility of the teaching materials that have been developed in the story material about my area for class 4 The researchers used the research method R&D (research and development). This type of research refers to development research with the ADDIE Method, This type of research refers to development research.. This method consists of five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The teaching materials developed are E-Handouts based on local wisdom for class IV science subjects. This media can be used both in online and face-to-face learning. 2. E-Handout teaching materials based on local wisdom on Indonesian Cultural Diversity material have gone through the validity test stage of 3 experts. Test the validity of teaching materials to get a percentage of 92.5% and declared very feasible to use. Next is the validity test from the linguist, in this validity test the E-Handout teaching material gets a percentage of 97.5% and is declared very feasible to use. Then test the validity of the material

experts who get a percentage of 100% and are declared very feasible to use. So it can be concluded that the E-Handout teaching materials that have been developed by researchers are very interesting and can help students introduce the local wisdom of their area, namely the Bojonegoro area

Keywords: Electronic Teaching Materials, E-Handouts based on local wisdom, Story Materials About My Area Science class IV elementary school / MI

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses belajar dan penyesuaian yang dilalui seseorang secara terus menerus dalam menghadapi nilai budaya dan cita-cita masyarakat untuk mempersiapkan seseorang agar mampu menghadapi sebuah tantangan yang akan dihadapi dimasa yang akan datang.

Sedangkan Pendidikan muatan lokal memiliki makna suatu proses kegiatan pembelajaran dimana dalam pembelajaran tersebut yang muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Pendidikan muatan lokal ini berpotensi sebagai pelengkap materi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Tujuan adanya pendidikan muatan lokal ini adalah sebagai bentuk upaya tenaga pendidik untuk memperkenalkan budaya, kekayaan serta keunikan daerah lokal.

Kearifan lokal ialah pandangan hidup, pengetahuan dan strategi kehidupan yang berbentuk aktivitas masyarakat setempat dalam pemenuhan kehidupan sehari-hari (Sriyatin,2013:10). Kebudayaan atau kearifan lokal adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Khususnya siswa yang berada di wilayah Bojonegoro, setiap harinya tentu saja mereka akan berinteraksi secara langsung dengan kebudayaan yang ada di Bojonegoro. Namun sayangnya seiring dengan perkembangan zaman kebudayaan ini perlahan dilupakan, mengapa hal itu dapat terjadi ? karena kebanyakan masyarakat atau siswa bojonegoro lebih mencintai budaya luar daerah atau bahkan luar negeri.

Dari beberapa sekolah yang pernah peneliti kunjungi terdapat sekitar 10 siswa dari 26 peserta didik pada masing-masing kelas 4 di beberapa sekolah SD dan MI, mereka lebih bangga jika menggunakan barang-barang dari luar daerah dari pada barang-barang yang ada di Bojonegoro, seperti batik, kebanyakan mereka lebih memilih membeli dan menggunakan batik solo ketimbang batik Bojonegoro sendiri. Sejujurnya itu bukan masalah besar, karena menggunakan batik solo pun sudah menjadi suatu bentuk kecintaan terhadap produk dalam negeri. Namun jauh lebih baik jika kita menggunakan produk daerah kita sendiri seperti batik Bojonegoro, karena menggunakan produk lokal itu termasuk dalam bentuk usaha kita untuk melestarikan produk lokal. Oleh karena itu perlu dilakukan usaha untuk menanamkan dan meningkatkan pengetahuan tentang budaya tersebut. Salah satunya dengan cara memberikan pengetahuan lebih terkait budaya daerah bojonegoro melalui pendidikan disekolah. Upaya pengenalan kebudayaan daerah merupakan salah satu bentuk penanaman

jiwa nasionalisme pada peserta didik.

Upaya penguatan nasionalisme dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pendidikan disekolah, hal ini bertujuan agar peserta didik mampu berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam membendung hal-hal negatif yang dapat melunturkan rasa nasionalisme masyarakat di daerah Bojonegoro demi terjaganya kelestarian budaya lokal serta agar tetap terjaganya persatuan dan kesatuan Negara Republik Indonesia. Untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, tenaga pendidik membutuhkan upaya pembuatan bahan ajar agar materi yang disampaikan dapat menarik perhatian peserta didik.

Bahan ajar yang baik dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip *instruksional*. Guru dapat menulis sendiri bahan ajar yang ingin digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembuatan bahan ajar guru harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Musfiquon, 2012). Selain menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, guru juga harus memperhatikan media yang tepat agar media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Media yang baik merupakan media yang sesuai dengan konteks materi pembelajaran serta mengikuti perkembangan zaman, setiap saat media dapat berkembang, dan demi terwujudnya pembelajaran yang baik dan sesuai dengan harapan, guru harus mampu untuk mengikuti perkembangan tersebut.

Bahan ajar sendiri terdiri dari berbagai macam, salah satunya adalah *E-Handout*. *E-Handout* adalah bahan ajar yang ditampilkan dalam bentuk format elektronik yang berisi tentang poin-poin penting materi yang akan dipresentasikan atau diajarkan oleh tenaga pendidik. Nantinya bahan ajar itu akan diberikan kepada para peserta didik untuk memudahkan mereka memahami materi yang akan diajarkan di dalam kelas. Poin-poin penting yang dituliskan di *E-Handout* berasal dari literatur-literatur yang relevan dengan materi yang akan diajarkan (Ela suhaelash). *E-Handout* ini banyak digunakan oleh tenaga didik karena sifatnya yang ringkas dan ekonomis. Selain ekonomis *E-Handout* juga dapat dibuat dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan apa yang diinginkan oleh tenaga pendidik dan kebutuhan peserta didik, tenaga pendidik akan lebih mudah menuangkan semua ide kreatif yang ia miliki ke dalam bahan ajar ini.

Seperti halnya dengan peneliti yang telah merancang sebuah pengembangan bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal guna memenuhi kebutuhan pendidikan peserta didik dalam mengenalkan ragam budaya lokal di Bojonegoro. *E-Handout* kearifan lokal sendiri memiliki makna bahan ajar elektronik yang dibuat oleh tenaga pendidik sebagai perantara agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, khususnya pada pembahasan keberagaman budaya Indonesia khususnya pada materi cerita tentang daerahku kelas 4 SD/MI. *E-Handout* ini berisi tentang kearifan lokal pada daerah tempat tinggal peserta didik yaitu Bojonegoro, kearifan lokal dalam hal ini meliputi banyak hal, seperti sejarah dari Bojonegoro, keberagaman serta keindahan Bojonegoro, makanan khas Bojonegoro, dan masih banyak lagi. Agar *E-Handout* ini dapat diterima dengan baik

oleh peserta didik, maka tenaga pendidik dapat menambah variasi animasi kartun dalam *E- Handout*. *E-Handout* di buat semenarik mungkin dengan materi yang lebih luas sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan juga menambah wawasan peserta didik dalam materi Keberagaman Budaya Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi serta untuk mengetahui pengembangan bahan ajar menggunakan *E-Handout* maka, peneliti merasa tertarik mengangkat permasalahan tersebut menjadikan judul skripsi “Pengembangan E-Handout berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SD/MI”.

Metode

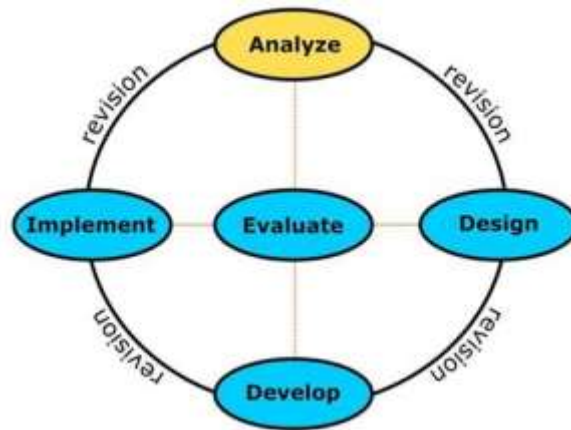
Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Penelitian (*R&D*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018:299). Metode penelitian pengembangan merupakan cara yang digunakan oleh penelitian pengembangan merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian (Arikunto, 2006:16). Pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan *ADDIE*.

Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisi (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*, bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan *ADDIE*. Materi dalam media yang akan didesain olehn peneliti merupakan materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Cerita Tentang Daerahku kelas 4 SD/MI. Model Pembelajaran *ADDIE* dilakukan secara sistematis dan sistemik. Diharapkan dapat membantu guru dan instruktur dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli yang diantaranya (angket ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa), lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru pada proses pembelajaran berlangsung, angket respon peserta didik, dan tes (hasil belajar).

Gambar 1

Model pengembangan *ADDIE*



Sumber : [gambar addie - Bing images](#)

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan utama dari pengembangan bahan ajar *E- Handout* berbasis kearifan lokal menggunakan *ADDIE* :

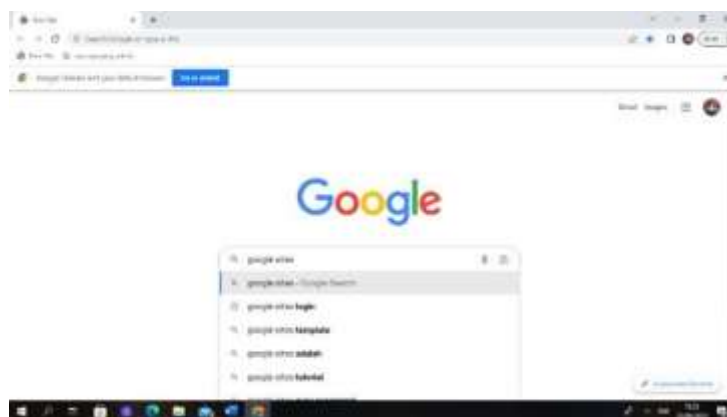
1. Tahap Analisis (*Analysis*). Tahap analisis ini merupakan tahap awal yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis kebutuhan awal sebagai dasar pengembangan bahan ajar *E- Handout*. Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis masalah dan kebutuhan peserta didik serta analisis bahan ajar.
2. Tahap perencanaan (*Design*). Tahap berikutnya merupakan membuat rancangan produk. Pada tahap ini terdiri atas beberapa tahapan produk terkait perencanaan

lebih detail dalam bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dan merancang materi dalam *E-Handout*. Rancangan bahan ajar yang disusun menggunakan google sites sedangkan desain gambar dan tampilan menarik lainnya menggunakan canva.

3. Tahap pengembangan (*Development*). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal sesuai dengan kebutuhan dan juga dinyatakan valid oleh ahli (*Validator*).
4. Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini produk diujicobakan kepada subjek penelitian melalui uji coba produk, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan oleh peneliti.
5. Evaluasi (*Evaluation*). Tahapan yang terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan serta diujicobakan pada subjek penelitian dengan cara memberikan angket respon dan kemenarikan produk.

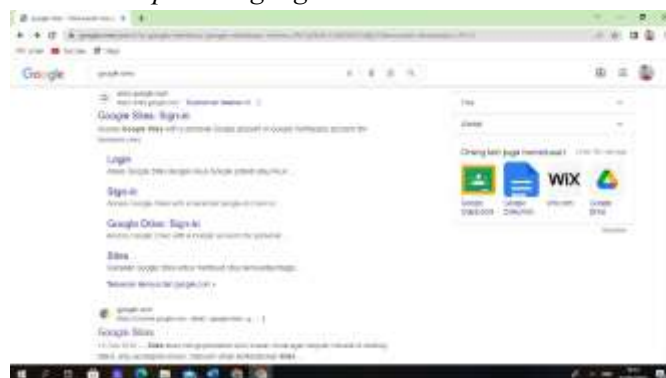
Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal:

1. Sebelum membuat *E-Handout* menggunakan *google sites*, pembuat websites harus sudah memiliki *email* terlebih dahulu
2. Langkah awal masuk ke *google Crome*, kemudian ketik “*Google Sites*”



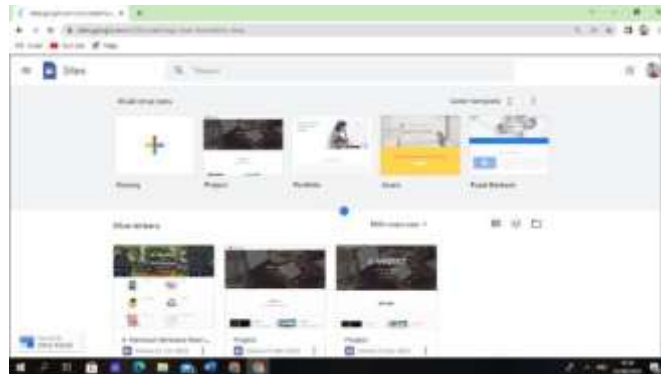
Gambar 1 Gambar website Google

3. Kemudian pilih situs “<http://sites.google.com>”



Gambar 2 pencarian *google sites*

4. Lalu pilih bagian “kosong” untuk mulai membuat *E-Handout*



Gambar 3 tampilan utama *google sites*

5. Setelah masuk ke Google sites, masukkan judul pada pojok kiri atas yang bertuliskan “Situs tanpa judul” menjadi “*E-Handout*” atau sesuai dengan judul yang diinginkan



Gambar 4 Desain judul *E-Handout*

6. Setelah itu tambahkan logo sekolah yang diinginkan pada bagian pojok kiri atas
“Tambahkan logo”



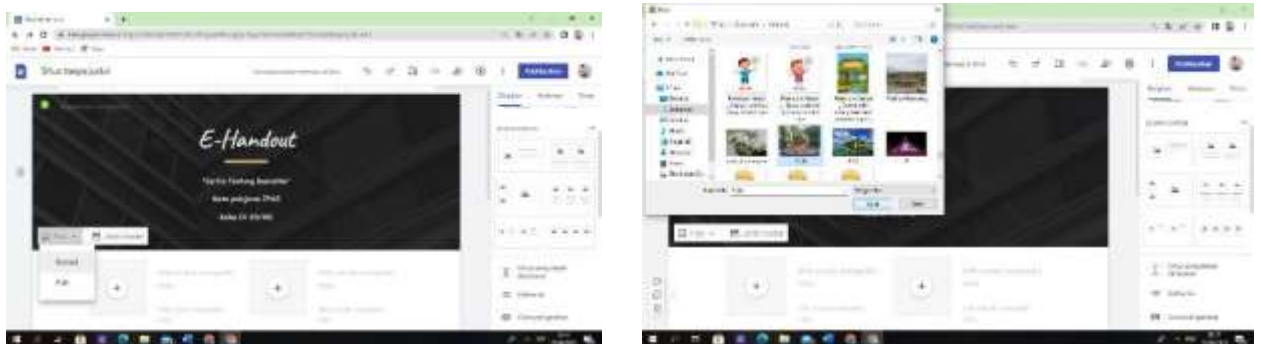
Gambar 5 Desain Sub Judul *E-Handout*

7. Klik “tambahkan logo” lalu pada jendela logo klik “Upload”



Gambar 6 Penambahan logo sekolah atau *Universitas*

8. Untuk mengubah background klik jendela bagian kiri “Foto”, kemudian akan diarahkan pada gambar yang telah tersimpan di Laptop. Pilih gambar yang sesuai dengan materi kemudian klik “Buka”



Gambar 7 tampilan mengubah *Background*

9. Halaman Awal



Gambar 8 Tampilan halaman awal E-Handout

Setelah mendesain background dari *E-Handout* Langkah selanjutnya adalah membuat tampilan pada

halaman awal, pada halaman awal terdapat beberapa menu utama seperti soal pretest, materi, games edukatif dan lain-lain. Untuk membuat tampilan seperti pada gambar. langkah yang harus kita lakukan adalah klik jendela “Sisipkan” kemudian “pilih kotak teks”, kita bisa menyesuaikan berapa banyak kotak yang kita butuhkan, setelah selesai tahap selanjutnya adalah memberi animasi foto pada bagian kotak agar terlihat lebih menarik, serta merubah tulisan sesuai dengan yang dibutuhkan.

10. Tampilan *Pretest*



Gambar 9 Tampilan soal *pretest*

Pada tampilan pretest ini terdapat 3 link dimana link tersebut akan langsung terkoneksi pada soal yang sudah peneliti buat pada website *google form*. Pada tampilan ini terdapat 3 bagian, yaitu pretest topik A,B, dan C. Agar tampilan lebih menarik, peneliti menambahkan gambar animasi.

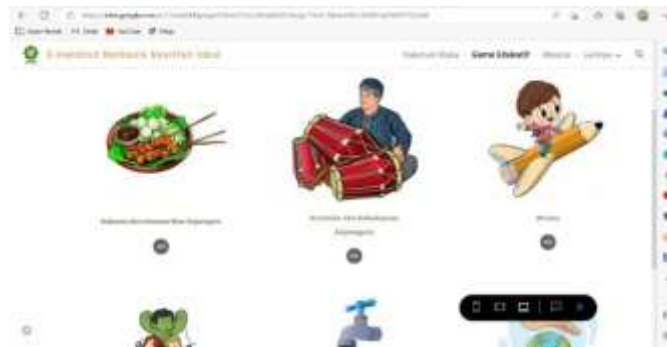
11. Tampilan Topik Pembelajaran

Tampilan selanjutnya adalah tampilan materi atau pembelajaran, pada tampilan ini terdapat 3 bagian yaitu materi Topik A, B, dan C. Untuk desain tampilan pada menu ini sama ketika mendesai menu utama pada halaman awal, yaitu dengan cara menyisipkan kotak teks sesuai dengan kebutuhan, karena dalam tampilan ini terdapat 3 materi maka kotak yang disisipkan sebanyak 3 pula. Setelah menyisipkan kotak langkah selanjutnya adalah mendesai agar tampilan tampak menarik, yaitu dengan menambahkan gambar animasi yang sesuai dengan isi materi pembelajaran.



Gambar 10 Tampilan topik pembahasan

12. Tampilan *Games* Edukatif



Gambar 11 Tampilan *Games* Edukatif

Tampilan ke dua belas adalah tampilan *games* edukatif, tampilan edukatif ini peneliti desain hampir sama dengan yang sebelumnya, pada langkah awal peneliti menyisipkan 6 kotak teks, setelah itu memberikan gambar animasi agar terlihat lebih menarik, selain gambar, peneliti juga menyisipkan link games yang akan langsung terhubung dengan games online yang peneliti buat di *wordwall* dan *Educandy*.

13. Tampilan Absensi



Gambar 12 Tampilan Absensi

Selain materi, latihan soal, dan games *E-Handout* berbasis kearifan lokal ini juga dilengkapi dengan absensi, absensi ini dibuat melalui google form yang kemudian link dari goole form tersebut disispkan pada *E-Handout*.

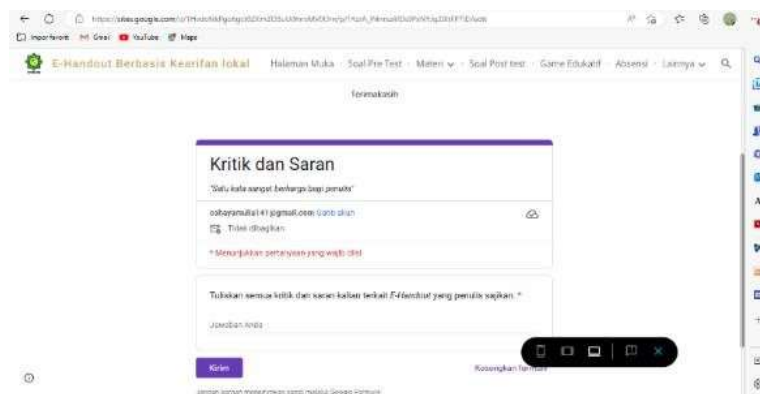
14. Tampilan *Post Test*



Gambar 13 Tampilan *Post test*

Selanjutnya adalah tampilan posttest. Posttest dibuat dengan cara yang sama seperti tampilan pretest, yang membedakan hanyalah pada jenis soal. Latihan soal posttest ini terdiri dari dua jenis soal yaitu soal pilihan ganda dan soal essay.

15. Kritik dan Saran



Gambar 14 Kritik dan Saran

Menu selanjutnya adalah kritik dan saran, kritik dan saran ini dibuat di google form kemudian link tersebut dicantumkan pada bahan ajar E-Handout.

16. Profil Penulis

Menu terakhir adalah profil penulis, pembuatan tampilan ini sangatlah sederhana, dimana peneliti hanya memasukkan biodata peneliti pada kolom teks yang sudah disiapkan, kemudian mendesain bentuk tulisan dan warna tulisan sesuai dengan yang diinginkan. Selain berisi tentang biodata penulis, tampilan ini juga disertakan dengan link media sosial yang telah peneliti cantumkan pada tampilan ini.



Pembahasan

Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan produk bahan ajar berupa *E- Handout* berbasis kearifan lokal. Prosedur pengembangan yang dipilih adalah *ADDIE*. Tujuan pemilihan model *ADDIE* untuk menghasilkan produk dan prosedur yang diuji coba di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki, sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan terkait keefektifan, kualitas dan standart yang ditetapkan. Model *ADDIE* ini sering digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang dinamis dan efektif.

ADDIE sendiri merupakan kependekan dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan yang terdiri atas 5 tahapan yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan dilakukan untuk menjawab kebutuhan peserta didik, dapat dilihat melalui analisis mata pelajaran, analisis karakteristik peserta didik, analisis masalah dan kebutuhan peserta didik dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SD Islam Al-Hikmah Sugihwaras memiliki tingkat pemahaman dan antusias dalam mengenal kearifan lokal daerah Bojonegoro yang kurang. Bahan ajar yang digunakanpun masih terbilang jarang sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mempelajari serta memahami kearifan lokal daerah Bojonegoro. Selain materi dalam bahan ajar ini peneliti menyajikan beberapa fitur menarik seperti games edukatif, video pendek, gambar, dll. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik untuk lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal dinyatakan valid dan efektif dengan nilai validasi bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal sebesar 92,5%, kemudian ahli bahasa dengan rata-rata nilai sebesar 97,5% dan dinyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Rusdiana, cahyani, tahun 2021.¹ Dengan judul Pengembangan *E-Handout* berbasis *Flipbook Maker* berorientasi keterampilan proses sains pada konsep hewan vertebrata kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *handout* elektronik (*e-handout*) berbasis *Flipbook maker* memperoleh nilai validitas 89,74% dan kepraktisan 89,58%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *handout* elektronik (*e-handout*) berbasis *Flipbook maker* yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dan sangat praktis. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu terletak pada pada jenis Media yang dikembangkan yaitu *E-Handout*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada materi dan sasaran penelitian, jika peneliti memilih sekolah tingkat dasar SD/MI, maka dalam penelitian rusdiana,cahyani menggunakan subjek SMAN.

Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dilakukan menggunakan metode *R&D (Research and Development)*, adapun model yang digunakan adalah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pengembangan E-Handout berbasis kearifan lokal pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SD/MI serta bagaimana hasil dari pengembangan ini terhadap peserta didik.

Bahan ajar *E-Handout* berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Budaya Indonesia telah melalui tahap uji validitas dari 3 ahli. Uji validitas bahan ajar mendapatkan presentase 92,5% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Selanjutnya adalah uji validitas dari ahli bahasa, pada uji validitas ini bahan ajar *E-Handout* mendapat presentase sebesar 97,5% dan dinyatakan sangat layak digunakan. Kemudian uji validitas dari ahli materi yang mendapatkan presentase sebesar 100% dan dinyatakan sangat layak digunakan, yang terakhir adalah uji kemenarikan bahan ajar dilihat dari angket respon peserta didik, dari uji kemenarikan ini bahan ajar E-Handout berbasis kearifan lokal mendapat presentase sebesar 96 % dan dinyatakan sangat menarik.

Daftar Pustaka

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta., 2006, hal 16.
- Andi prastowo, “Pengembangan Bahan Ajar Tematik”, Panduan Lengkap Aplikatif, Yogyakarta, Diva Press. 2013.
- Cahyani Rusdiana, “pengembangan e-handout berbasis flipbook maker berorientasi keterampilan proses sains pada konsep hewan vertebrata kelas p X,” 2021.
- Ela Suhaelah Ana Nurhasanah Zerri Rahman Hakim, “Pengembangan Bahan Ajar E-Handout Berbasis Budaya Banten,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2021)
- E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2020), hal.3.
- Ela Suhaelah Ana Nurhasanah Zerri Rahman Hakim, “Pengembangan Bahan Ajar E-Handout Berbasis Budaya Banten,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2021)
- Hera, Rufa, Khairil dan Hasanuddin. *Pengembangan E-Handout Pembelajaran Embriologi Berbasis kontekstual Pada Perkuliahan Perkembangan Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Banda Aceh*. *Jurnal Bio Tropika*. 2014.
- Mahoni, *Kamus Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris (JAKARTA TIMUR; BSE., 2021)*.
- Maria Imelda Ende Ermelida Yosefa Awe, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutoso Di Kabupaten Ngada Ende”, 2019.
- Musfiquon.. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya. 2012

Nanda Saputra, Eksranasi Karya Sastra Dan Pembelajarannya (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2019).hal.58

Musfiqon.. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya. 2012

Sriyatin, Penanaman Dan Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Lokal Di Sdn Dersono Iii Pacitan (Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah: Surakarta, 2013)

Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Bandung: Alfabeta, Cet. Ke 8,hal. 137.
2009

Sugiiarti, Bahan Ajar, Media, Teknologi Pembelajaran (Tanggerang Selatan: Pascal Book, 2021).hal.7.