

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CDL (*CONTEXTUAL
DIGITAL LITERACY*) PADA MATERI JUAL BELI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN
BULUSARI 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

ASWIN FAHRUL HIDAYAT

NPM: 2114060209

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA

2025

Skripsi oleh:
ASWIN FAHRUL HIDAYAT
NPM: 2114060209

Judul:
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CDL (*CONTEXTUAL
DIGITAL LITERACY*) PADA MATERI JUAL BELI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN
BULUSARI 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 1 Juli 2025

Pembimbing I



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

Skripsi oleh:
ASWIN FAHRUL HIDAYAT

NPM: 2114060209

Judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS CDL (*CONTEXTUAL
DIGITAL LITERACY*) PADA MATERI JUAL BELI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN BULUSARI**

3

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
3. Penguji II : Dr.. Agus Widodo, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

Motto:

“Kalau jalannya cuma lurus dan mulus,

lalu apa tantangannya?

Jadi? Nikmati saja prosesnya,

nikmati fase jatuh bangunnya.

Perkara hasil? Ya, *maybe not today, but someday.*”

~Fiersa Besari

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluarga tercinta.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aswin Fahrul Hidayat
Jenis kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 11 Juli 2002
NPM : 2114060209
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan



ASWIN FAHRUL HIDAYAT

NPM: 2114060209

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CDL (Contextual Digital Literacy) Pada Materi Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Bulusari 3” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua jurusan/prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
5. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
6. Bapak Achmad Muchlis P., S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Bulusari 3 yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian.
7. Orang tua yang senantiasa memberikan doa dan motivasi agar dapat meraih pendidikan yang tinggi serta mendukung kegiatan yang telah saya lakukan selama ini.

8. Putri Ayu Venty El Hanief, Ilham Syah Totti, Daffa Bhadra Taariq U., Awan Wicaksono, Nova Syahdan Iqbaal F., dan semua pihak yang tidak dapat penulis satu persatu sebutkan atas bantuannya. Atas segala bimbingan, motivasi dan menyempatkan waktunya, penulis mendoakan semoga amal dan bantuan saudara mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 14 Juli 2025



ASWIN FAHRUL HIDAYAT

NPM: 2114060209

ABSTRAK

Aswin Fahrul Hidayat Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CDL (*Contextual Digital Literacy*) Pada Materi Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Bulusari 3, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Literasi Digital, Jual Beli, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan di SDN Bulusari 3 kelas IV mata pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli yang menunjukkan hasil bahwa siswa kelas IV masih kesulitan memahami materi yang dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa adalah 43. Salah satu penyebabnya adalah guru cenderung menggunakan bahan ajar yang kurang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini maka perlu dikembangkan bahan ajar yang inovatif sesuai dengan materi.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kevalidan, 2) kepraktisan, dan 3) keefektifan bahan ajar literasi digital. Metode yang digunakan adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan melalui angket validasi bahan ajar dan materi, angket respon siswa, serta *pretest* dan *posttest* yang dilakukan siswa.

Melalui hasil validasi ahli bahan ajar dan materi didapatkan presentase 86% dan 89% yang dapat dikatakan bahan ajar sudah valid. Selanjutnya pada pemberian angket respon siswa didapatkan skor presentase 90% yang menyatakan bahwa bahan ajar sudah praktis digunakan. Pada *pretest* yang dikerjakan siswa didapatkan nilai rata-rata 54. Sedangkan *posttest* yang dikerjakan siswa didapatkan nilai rata-rata 80. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, maka bahan ajar literasi digital dapat dikatakan sudah efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis CDL (*Contextual Digital Literacy*) pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dapat disimpulkan sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada kevalidan memperoleh skor 87,5%, kepraktisan memperoleh skor 90%, serta keefektifan memperoleh skor rata-rata *pretest* 54 dan skor rata-rata *posttest* 80.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori.....	9
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	24
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Desain Pengembangan	27
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	40
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	46

B. Data Uji Coba.....	56
C. Analisis Data	60
D. Revisi Produk.....	66
E. Kajian Produk Akhir	72
BAB V PENUTUP.....	78
A. Simpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Draft</i> Bahan Ajar	28
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Bahan Ajar	34
Tabel 3.3 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi	34
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi	35
Tabel 3.5 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi	36
Tabel 3.6 Lembar Angket Kepraktisan Siswa	36
Tabel 3.7 Jenis Data Penelitian R&D	38
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kevalidan	39
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Kepraktisan	39
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Kevalidan	41
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Kepraktisan	42
Tabel 4.1 <i>Draft</i> Bahan Ajar	47
Tabel 4.2 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Bahan Ajar	53
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa	55
Tabel 4.5 Nilai <i>Pretest</i> Uji Coba Terbatas	56
Tabel 4.6 Nilai <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	57
Tabel 4.7 Nilai <i>Pretest</i> Uji Coba Luas	58
Tabel 4.8 Nilai <i>Posttest</i> Uji Coba Luas	59
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Materi oleh Ahli Materi	61
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Bahan Ajar oleh Ahli Bahan Ajar	61
Tabel 4.11 Kriteria Penilaian Kevalidan	62
Tabel 4.12 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	63
Tabel 4.14 Kriteria Penilaian Kepraktisan	63
Tabel 4.15 Hasil <i>Pretest</i> Uji Coba Terbatas	64
Tabel 4.16 Hasil <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	64
Tabel 4.17 Hasil <i>Pretest</i> Uji Coba Luas	65
Tabel 4.18 Hasil <i>Posttest</i> Uji Coba Luas	66
Tabel 4.19 Revisi Produk	66
Tabel 4.20 Produk Akhir	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur ADDIE. (Sumber: Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022).	24
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : SURAT PERMOHONAN PENELITIAN	88
LAMPIRAN 2 : BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	89
LAMPIRAN 3 : LEMBAR PENGAJUAN JUDUL	91
LAMPIRAN 4 : SURAT KETERANGAN PENELITIAN	93
LAMPIRAN 5 : LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI.....	95
LAMPIRAN 6 : LEMBAR VALIDASI AHLI BAHAN AJAR.....	97
LAMPIRAN 7 : ANGKET KEPRAKTISAN SISWA	99
LAMPIRAN 8 : HASIL PRETEST-POSTTEST SISWA	101
LAMPIRAN 9 : FOTO HASIL KEGIATAN	104
LAMPIRAN 10 : SOAL PRETEST.....	107
LAMPIRAN 11 : SOAL POSTTEST	109
LAMPIRAN 12 : PERANGKAT PEMBELAJARAN	111
LAMPIRAN 13 : LEMBAR OBSERVASI	117
LAMPIRAN 14 : PEDOMAN WAWANCARA	118
LAMPIRAN 15 : HASIL CEK PLAGIASI.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses dimana orang mencari informasi untuk meningkatkan kemampuan mereka agar menjadi lebih baik. Keberhasilan sumber daya yang dikembangkan juga bergantung pada bagaimana proses pembelajaran ini dilakukan. Sebagai tolak ukur pembangunan suatu bangsa, indeks mutu pendidikan digunakan untuk menilai mutu sumber daya manusia. Munandar (2020), berpendapat bahwa sekolah berkualitas mengembangkan dimensi kognitif (perolehan pengetahuan berdasarkan bakat dan minat siswa). Dalam melaksanakan sistem manajemen sekolah, pedoman kurikulum sekolah merupakan isi utama rencana sekolah. Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu faktor penilaian yang digunakan untuk menghitung indeks mutu pendidikan.

Mempelajari ilmu pengetahuan sosial berarti mempelajari bagaimana orang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut pendapat Ulhaq et al., (2023), melalui pengajaran ilmu sosial, siswa dapat berhasil dan efisien memenuhi tujuan pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS melibatkan pemberian pengalaman melalui aktivitas berbasis masyarakat yang relevan. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga siswa dapat menangani berbagai tantangan masyarakat, sehingga mereka dapat mengembangkan kompetensi dengan tingkat kreativitas yang tinggi (Azizah, 2021). Pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD, kegiatan jual beli adalah salah satu materi yang dipelajari. Siswa yang mempelajari kegiatan jual beli akan belajar tentang sejarah jual beli, berbagai lokasi tempat kegiatan jual beli terjadi, dan keuntungan terlibat dalam kegiatan jual beli. Dengan adanya berbagai materi tersebut, siswa dapat memahami sepenuhnya materi yang disampaikan, dan guru menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. (Rosyida, 2019). Materi pembelajaran pada jual beli meliputi pengertian kegiatan jual beli, proses terjadinya kegiatan jual beli, syarat kegiatan jual beli, tempat dilakukannya kegiatan jual beli, dan manfaat kegiatan jual beli.

Berdasarkan observasi di SD Negeri Bulusari 3, proses pembelajaran materi jual beli hanya menggunakan buku panduan sebagai sumber belajar bagi guru dan siswa. Proses pembelajaran lebih berpusat pada guru ketika sumber belajar hanya berbasis pada buku. Pemahaman siswa yang kurang ideal dipengaruhi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru (Ulhaq et al., 2023). Dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, menyebabkan partisipasi siswa yang rendah dan pembelajaran tidak efektif. Hal tersebut dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung, hanya 6 dari 23 siswa yang mengangkat tangan saat guru mengajak siswa berinteraksi (Sumber: Pengamatan yang dilakukan peneliti). Menurut pendapat Purba et al., (2020) pembelajaran merupakan aktivitas yang dapat melibatkan individu maupun kelompok dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, norma-norma positif, serta nilai-nilai yang berasal dari berbagai sumber melalui proses belajar. Selain menggunakan buku panduan, guru juga memberikan contoh langsung dari kegiatan jual beli yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari yaitu jual beli yang ada di pasar. Siswa biasanya hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi di papan tulis, proses pembelajaran cenderung berulang dan kurang menarik bagi mereka karena hanya 8 siswa yang memperhatikan (Sumber: Pengamatan yang dilakukan peneliti). Hal tersebut terjadi karena tidak melibatkan siswa pada kegiatan belajar mengajar.

Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan kegiatan wawancara bersama guru khususnya guru kelas IV SDN Bulusari 3. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru, kurikulum yang digunakan pada kelas empat yaitu kurikulum merdeka. Guru menyesuaikan model dan metode pembelajaran di kelas dengan kondisi kelas serta karakteristik siswa. Guru juga menyatakan bahwa satu-satunya sumber pengajaran yang digunakan adalah buku pedoman guru, yaitu menggunakan buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tulisan Desy Ratna J. Saat berdiskusi, ada 2 kelompok yang sangat aktif dan 4 kelompok siswa yang lebih banyak diam serta kurang memahami tujuan dari pembelajaran tersebut (Sumber: Pengamatan yang dilakukan peneliti). Di SDN Bulusari 3 terdapat dua proyektor yang disediakan sekolah namun jarang digunakan. Berdasarkan pernyataan dari guru kelas IV, para guru kelas di SDN Bulusari 3 memanfaatkan proyektor hanya menggunakan aplikasi *Canva* untuk membantu menyampaikan materi pada siswa.

Menurut pendapat Said (2023), teknologi pembelajaran menghadirkan berbagai sumber interaktif, simulasi, permainan, serta alat evaluasi yang dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa dalam berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara nyata.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diberikan kepada siswa kelas IV berupa 10 soal pilihan ganda, rata-rata nilai yang didapat dari 23 siswa yaitu 43 (Dokumen hasil pemberian soal dari peneliti). Hasil tersebut tentunya masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku pada kurikulum merdeka yang telah diterapkan di SDN 3 Bulusari yaitu >71 . Hasil angket yang disebar pada 23 siswa, terdapat 18 siswa lebih suka belajar dengan menonton video, 12 siswa merasa kesulitan dalam mata pelajaran IPS dikarenakan banyak teks daripada gambar, serta 13 siswa menyatakan lebih suka pelajaran yang banyak gambarnya dibandingkan hanya tulisan saja. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan yaitu melalui observasi selama beberapa hari, salah satu penyebab nilai yang belum memenuhi dikarenakan bahan ajar yang terpaku pada buku. Rahim et al., (2022), mengemukakan bahwa kurangnya variasi dalam penggunaan bahan ajar menyebabkan pembelajaran berlangsung secara satu arah, yang mana siswa hanya menjadi pendengar pasif terhadap penjelasan guru. Akibatnya, siswa tampak kurang aktif dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang tercantum, untuk meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran pada materi jual beli mata pelajaran IPAS kelas empat, perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat membantu mengembangkan konsep berpikir, menarik minat belajar, dan memudahkan agar siswa dapat memahaminya.

Penggunaan bahan ajar dengan menggunakan literasi digital kontekstual dapat menjadi solusi yang digunakan oleh guru untuk menjabarkan dan memperjelas materi yang akan disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Nuryasana & Desiningrum (2020), bahwa peran guru dalam menyusun atau mengembangkan bahan ajar sangat memengaruhi kualitas pengajaran dan cara siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan bahan ajar kontekstual dapat berfungsi sebagai alat penghubung antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena kontekstual sendiri adalah hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Bahan ajar kontekstual ada berbagai macam, salah satunya

yaitu bahan ajar kontekstual berbasis literasi digital. Suyuti et al., (2023), menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sekaligus memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan. Banyak sekali literasi digital yang dapat dikembangkan untuk membuat bahan ajar seperti *e-book*, *komik*, *poster*, *kahoot*, dan lain sebagainya. Salah satu wujud literasi digital untuk mengembangkan bahan ajar adalah *e-book*.

Pemilihan literasi digital kontekstual menggunakan *e-book* untuk mengembangkan bahan ajar memiliki beberapa kelebihan, salah satunya yaitu *e-book* dapat dibuat dengan beberapa aplikasi atau *software* seperti *Canva*, *Google Docs*, *Microsoft Word*, dan lain sebagainya. Menurut pendapat Sukmana et al., (2022), *e-book* akan menampilkan suatu pembelajaran secara sistematis untuk meningkatkan intelektual dan kemampuan keterampilan siswa. Dengan menggunakan *e-book* untuk membuat bahan ajar literasi digital yang dipadukan dengan kontekstual, guru dapat membuat variasi *e-book* yang materinya dikaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Guru dapat membuat materi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar seperti perbedaan jual beli yang terjadi di pasar tradisional dan pasar modern. Dengan menggunakan bahan ajar yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, siswa lebih mudah memahami dikarenakan tertarik dengan bahan ajar yang digunakan.

Penggunaan literasi digital kontekstual sebagai bahan ajar memberikan manfaat bagi guru dan siswa, yaitu dapat memperkaya proses pembelajaran. Literasi digital membuat bahan ajar menjadi lebih interaktif dan menarik melalui penggunaan video dan gambar-gambar yang dapat mempermudah pemahaman terhadap materi yang sulit dipahami. Dalam *e-book* terdapat gambar-gambar yang dapat membuat siswa tidak hanya membayangkan tentang apa yang dipelajarinya. Guru juga dapat mengembangkan atau mengasah keterampilan dalam menggunakan perangkat teknologi. Penggunaan literasi digital kontekstual juga dapat membantu guru dalam pemberian materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan literasi digital dalam kegiatan belajar mengajar melalui LCD sebagai media bantu guru untuk mempermudah proses belajar mengajar (Fernanda et al.,

2020). Tujuan dari pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital kontekstual yaitu untuk membuat bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Produk bahan ajar yang dikembangkan berupa *e-book* yang dapat diakses siswa di luar sekolah.
2. Bahan pembelajaran yang dikembangkan hanya membahas pelajaran IPAS pada materi jual beli kelas IV sekolah dasar.
3. Penelitian ini dilakukan di SDN Bulusari 3 pada siswa kelas IV.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang tertera di atas, penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar berbasis CDL (*Contextual Digital Literacy*) pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Bulusari?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar berbasis CDL (*Contextual Digital Literacy*) pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Bulusari?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar berbasis CDL (*Contextual Digital Literacy*) pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Bulusari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan bahan ajar berbasis CDL (*Contextual Digital Literacy*) pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Bulusari.
2. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar berbasis CDL (*Contextual Digital Literacy*) pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Bulusari.
3. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis CDL (*Contextual Digital Literacy*) pada materi jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Bulusari.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian pengembangan bahan ajar literasi digital kontekstual berbentuk *e-book* diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini tentunya peneliti mendapat pengetahuan baru tentang bahan ajar digital untuk membantu anak dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Teman Sejawat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan atau referensi pada pengembangan bahan pembelajaran berikutnya sehingga lebih kreatif dan inovatif.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, memupuk semangat, serta mendorong motivasi siswa dalam belajar, sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

4. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung peningkatan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal pada pembelajaran IPAS agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

5. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Firdaus, A. A., & Listiani, I. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Papan Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Jual Beli SDN 1 Tranjang. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 223–230.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Arifudin, O., Hidana, R., Sormin, E., Julius, A., Doho, Y. D. B., Nurmiyanti, L., Ghazali, A., Marlina, H., Lasmono, S., & Fatmasari, R. (2020). *Psikologi Pendidikan: Tinjauan Teori Dan Praktis*. Penerbit Widina.
- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 201. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Chomsin S. Widodo, & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Cet. 1). Elex Media Komputindo.
- Darmawan, I. P. A., Arifudin, O., Renaldi, R., Rianita, N. M., Octavianus, S., Candra, L., Lestari, A. S., Satmoko, N. D., Muniarty, P., & Saputro, A. N. C. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi"*.
- Endang Puji Astuti. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.177>
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Misnawati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi literasi di sekolah dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 102–113.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah

- Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2020). Peran Kurikulum Akhlak dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam SoU Parung Bogor. *Jurnal Tematik*, 10(2), 74–80.
- Fernanda, F. F. H., Rahmawati, L. E., Putri, I. O., & Nur'aini, R. (2020). Penerapan Literasi Digital di SMP Negeri 20 Surakarta. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 141–148. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12842>
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Hanisah, Irhasyurna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68>
- Hasibuan, M. I. (2014). Model pembelajaran CTL (contextual teaching and learning). *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 2(01).
- Hastuti, R. D., Permana, E. P., & Damariswara, R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Kegiatan Siang Hari Kelas I SDN 1 Mlandangan*. <https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/11637>
- Hidayatullah, A. S., & -, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tandır Dan Media Pembelajaran Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 461–469.
<https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p461-469>
- Irwansyah, R., Darmayani, S., Mastikawati, M., Saputro, A. N. C., Wihartanti, L. V., Fauzi, A., Arifudin, O., Purandina, I. P. Y., Latifah, E. D., Septiyani, T., Pangestika, R. R., Fatayah, F., Ayuningtyas, P., Lemba, V. C., & Hartono, R. (2021). Perkembangan Peserta Didik. Dalam *CV Widina Media Utama*. CV Widina Media Utama.
- Juhji, F., Marantika, N., Gumilar, R., Palindih, L., & Apud, H. M. (2020). *Manajemen Humas Sekolah* (Vol. 5). Penerbit Widina.
- Khaerudin, D., Kusmana, S., & Khaerudin, I. R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Teks Drama Berdasarkan Pengalaman Pengarang. *Jurnal Tuturan*, 8(2).
<https://doi.org/10.33603/jt.v8i2.2867>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. Sari Fatmawati, Ed.; 1 ed.). PT Bumi Aksara.

- Lipiah, D., Septianti, N., Yuwono, R., & Atika, R. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *TSAQOFAH*, 2(1), 31–40. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i1.254>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180–187.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:241631660>
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pada era digital. *Al Maktabah*, 19(1).
- Marlya, F. A., Darmayani, S., Nendissa, S. J., Arifudin, O., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., Marantika, N., Arisah, N., Ahmad, N., & Febriani, R. (2021). *Pembelajaran digital*. Penerbit Widina.
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131–134. <https://doi.org/10.33369/pendipa.2.2.131-134>
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan ajar matematika berbasis model pembelajaran tematik terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298–306.
- Munandar, A. (2020). Manajemen Strategik dan Mutu Pendidikan Islam. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 6(2), 73–97. <https://doi.org/10.51311/nuris.v6i2.132>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mutiaramses, M., S, N., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050>
- Nadeak, B., Adiarsi, G. R., Hanika, I. M., Mustafa, M., Arifudin, O., Tanjung, R., & Choiriyati, W. (2020). *Manajemen Humas Pada Lembaga Pendidikan*.
- Nidya Nina Ichiana, Abdul Razzaq, & Andi Kamal Ahmad. (2023). Pembelajaran Geometri Berbantuan Goegebra untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), 1162–1173. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1389>
- Noviansah, A. (2020). Objek Assesment, Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 136–149.

- Nurani, S. M. I., & Ardiyanta, A. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran e-modul kelas maya sistem komunikasi digital. *Journal of Education and Information Communication Technology*, 3(1), 47–54.
- Nurhayati, H., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Jual Beli. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 270–283.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Permana, M. S., Damiri, D. J., & Bunyamin, H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 11(2), 254–263. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.254>
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., & Chamidah, D. (2020). *Pengantar media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahim, R., Siregar, R. F., Ramadhani, R., & Anisa, Y. (2022). Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di SD Amalyatul Huda Medan. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 519–524. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.621>
- Rahmawati, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ebook Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Kontekstual Untuk Smk. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(3).
- Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD gugus VI. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 3.
- Rithaudin, A., & Sari, I. P. T. P. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sma/smk di daerah istimewa yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33–40. <https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.25490>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3). <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>

- Rodhiah, S. A., & Roza, L. (2020). *Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Berbasis Multipel Representasi*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:229048752>
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), 47–63.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 7(1), 71–81. <https://doi.org/10.35438/e.v7i1.164>
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Salamiyah, Z., & Kholiq, Abd. (2020). Pengembangan Ecthing (E-Book Creative Thinking) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Smk Pada Materi Hukum Ohm. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 342–348. <https://doi.org/10.26740/ipf.v9n3.p342-348>
- Sari, R. P., Sahari, S., & Widodo, A. (2024). Keefektifan Media Pembelajaran Ketami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 7, 1003–1009.
- Sasmita, W. S., Widodo, A., Pristiani, Y. D., Andyastuti, E., Suratman, S., Nursalim, N., & Wiranata, I. H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital untuk Menumbuhkan Budaya Akademik Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6, 19–32.
- Sekarsari, R. A., Ardiyanto, A., & Rofian, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Literasi Digital Sebagai Suplemen SBDP Kelas I Tema 3. *Dimensi Pendidikan*, 18(3).
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sugiyono (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., Dayanti, E., Maulani, I., Mukhlis, I., Rizki Azhari, M. H., Muhammad Isa, H., & Maulana Amin, I. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), 161. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>

- Sukardi, H. M. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (R. Damayanti, Ed.; Revisi). Bumi Aksara.
- Sukmana, I., Supriatna, A. R., & Wardhani, P. A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1275–1281.
- Suparman, A. (2012). Desain instruksional modern: panduan para pengajar dan inovator pendidikan. *Jakarta: Erlangga*.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.
- Triana, D., & Oktavianto, W. O. (2013). Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil Terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi di Provinsi Banten. *Fondasi : Jurnal Teknik Sipil*, 2(2). <https://doi.org/10.36055/jft.v2i2.1732>
- Tuna, Y. (2022). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar*.
- Ulhaq, D. L., Permana, E. P., & Wahyudi. (2023). *Pengembangan Media Pop-Up Book Kayu Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Bangsa*. <https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/9026>
- Undang-Undang Republik Indonesia, No. 20. (2003). Sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS). *Jakarta: Sinar Grafika*.
- Utama, D. G., & Heldisari, H. P. (2021). Pembelajaran Dinamika pada Ansambel Gitar Ditinjau dari Aspek Afektif, Kognitif, dan Psikomotor. *Journal of Music Education and Performing Arts*, 1(1), 16–22.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran IPS. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Wiratama, N. A., Fatimah, I. D., & Widiyati, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3428–3434. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2527>

- Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Keefektifan pembelajaran ipa berbantuan virtual reality untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP di abad 21: Review artikel. *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 106–115.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan pendidikan merdeka belajar (telaah metode pembelajaran). *Jurnal ilmiah mandala education*, 6(1), 126–136.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yusuf, M. A., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Monopoly Pop-Up Pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2126–2135.
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>