



Pembelajaran guru SLB dalam mendesain media *e-modul of math* berbasis kearifan lokal

Novianti¹, Salpina^{2*}, T. Rafli Abdillah³

Universitas Almuslim, Aceh, Indonesia

*email Koresponden Penulis: salpinasimahate@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2023-09-02

Diterima: 2023-10-02

Diterbitkan: 2023-10-20



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2023 Penulis

ABSTRAK

Mutu Pendidikan di Kota Lhokseumawe saat ini menjadi pusat perhatian bagi masyarakat setempat khususnya bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Dalam perundang-undangan, pendidikan bagi anak ABK memiliki hak dan kesempatan yang sama dengan yang lain. Banyak potensi-potensi besar yang dimiliki oleh guru dan siswa yang belum bisa dimanfaatkan dengan baik. Seandainya mendapat pembekalan dan pelatihan dengan baik maka dapat meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas sehingga dapat memahami karakteristik anak berkebutuhan khusus terutama Tuna grahita. Metode pengabdian ini adalah pendampingan terhadap mitra dalam pembuatan bahan ajar. Permasalahan pada pengabdian ini adalah: 1) Kurangnya mengkaji bahan ajar matematika yang berisi tentang susunan materi yang mudah dipahami bagi anak berkebutuhan khusus; 2) Permasalahan perangkat pembelajaran yang membantu proses pembelajaran; 3) Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan keterbatasan kemampuan pengetahuan guru guru dalam mengembangkan media interaktif matematika *e-modul of math*. Tujuan dari permasalahan tersebut adalah: 1) Para guru dapat mengkaji dan menyusun bahan ajar dengan menganalisis materi matematika berbasis budaya lokal Aceh; 2) Dapat membantu dan menambah fasilitas di Sekolah Luar Biasa sehingga terlaksananya kegiatan pengabdian; 3) Guru dapat membuat dan mengembangkan media *e-modul of math* sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

Kata Kunci: ABK; *e-modul of math*; budaya Aceh

Cara mensitasi artikel:

Novianti, Salpina, & Abdillah, T. R. (2023). Pembelajaran guru SLB dalam mendesain media *e-modul of math* berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(2), 499-507. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i2.20519>

PENDAHULUAN

Bahan ajar memiliki peranan penting dalam dunia Pendidikan, karena adanya bahan ajar bertujuan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Bahkan bahan ajar dapat diartikan pula sebagai aspek penting yang dapat menunjang meningkatnya mutu pembelajaran (Widodo & Jasmadi, 2013). Segala yang digunakan guru dalam berlangsungnya proses pembelajaran dapat disebut bahan ajar (Kalana & Pratama, 2009). Namun menurut Prastowo terdapat empat karakteristik benda yang dapat dikatakan sebagai bahan ajar yaitu, aktif, menarik atau menyenangkan, holistik, dan autentik. Aktif artinya bahan harus

mampu mendorong rasa ingin tahu dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan tetap memperhatikan minat dan kemampuan peserta didik. Menarik atau menyenangkan artinya bahan ajar memiliki sifat mempesona, merangsang, nyaman dilihat dan banyak manfaatnya sehingga mendorong peserta didik untuk terus belajar, bahkan siswa sampai terlibat asyik dengan bahan ajar tersebut sampai lupa waktu, karena penuh tantangan. Holistik artinya bahan ajar memuat kajian suatu fenomena dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-katik. Dengan demikian, keberadaan bahan ajar tersebut memungkinkan siswa untuk dapat memahami suatu fenomena dari segala sisi. Kemudian autentik artinya bahan ajar harus mampu memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (Prastowo, 2018).

Dalam penyusunan bahan ajar, terdapat beberapa tujuan dari bahan ajar yaitu untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mempelajari isi dan materi, memberikan pilihan bagi peserta didik, memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memberikan suasana belajar yang menarik (Majid et al., 2015). Kemudian dalam penerapannya, guru dapat mengembangkan bahan ajar dan memperkaya materi sesuai kebutuhan siswa, guru harus mampu mengemas bahan ajar semenarik mungkin agar minat belajar peserta didik semakin meningkat dan peserta didik bersedia dengan suka rela berlama-lama mempelajari materi.

Adapun pengembangan materi dalam bahan ajar dapat dilakukan pada berbagai mata Pelajaran, salah satunya adalah pembelajaran matematika. Terutama terkait dengan materi geometri saat ini menjadi salah satu materi yang sulit bagi peserta didik, sehingga dituntut pemahaman para guru untuk menyampaikan materi dengan semenarik mungkin sehingga para peserta didik mudah menerimanya. Penerapan model pembelajaran SOLE (*Self, Organize, Learning dan Environment*) menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah geometri, khususnya geometri analiti bidang (Novianti et al., 2022). Matematika merupakan dasar ilmu dasar bagi ilmu lainnya. Matematika dikenal dengan mata pelajaran yang sulit menurut kalangan peserta didik, sehingga dalam pemberian materi matematika guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya sehingga stigma matematika sulit dapat dihilangkan dari pemikiran peserta didik. salah satu caranya adalah dengan menyediakan bahan ajar yang menarik dan dapat dilakukan menggunakan bahan ajar yang berbasis budaya lokal/kearifan lokal setempat. Hal ini sekaligus memperkenalkan budaya lokal peserta didik.

Pengabdian ini dilakukan di Sekolah Luas Biasa kota Lhokseumawe. Saat ini, anak-anak berkebutuhan khusus menjadi sasaran Masyarakat setempat dengan perkembangan dan hasil dari proses pembelajaran. Pada dasarnya anak berkebutuhan khusus memiliki perkembangan baik fisik maupun non fisik yang lebih lambat atau lebih cepat dari usia anak-anak yang lain. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang dalam proses pertumbuhan atau perkembangan mengalami kelainan atau penyimpangan fisik mental-intelektual sosial atau emosional dibanding dengan anak-anak lain seusianya, sehingga mereka memerlukan pelayanan khusus (Astuti et al., 2019). Walaupun memiliki

keterbatasan dalam proses pembelajaran dan melakukan aktivitas sehari-hari banyak anak-anak berkebutuhan khusus layak untuk ditingkatkan hasil pembelajarannya di tengah-tengah perkembangan teknologi Informasi yang semakin canggih. Karena sejatinya setiap anak berhak mendapatkan stimulus perkembangannya masing-masing yang sama dengan anak normal, misal anak *down syndrome* dalam perkembangannya memerlukan latihan-latihan gerak, maka ia berhak diberikan latihan tersebut (Simahate & Munip, 2020). Termasuk juga penggunaan model-model pembelajaran yang tentu dapat menunjang perkembangan anak berkebutuhan khusus menjadi lebih baik, misal dengan menggunakan model *Pull Out*, dimana pada model ini anak di biarkan belajar bersama di kelas regular namun pada waktu tertentu anak di tarik dari kelas tersebut untuk di dampingi lebih lanjut, agar pemahaman anak sama dengan yang lain (Salpina & Putri, 2023). Begitu juga hak mendapatkan pemberian media, bahan ajar dan lainnya yang sama dengan anak normal.

Adapun hasil Observasi awal didapatkan bahwa selama ini media yang digunakan pada pelajaran matematika hanya menggunakan benda-benda konkrit khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan hanya menunjukan benda-benda yang ada dikelas dan diajarkan dengan focus kepada setiap anak. Ada beberapa guru yang mencoba mendownload dari youtube untuk melakukan inovasi lainnya dalam pembelajaran, akan tetapi pembelajaran tersebut mempunyai keterbatasan karena anak-anak cepat bosan dan ada beberapa anak yang harus diterjemahkan ulang karena kurang memahami Bahasa Indonesia. dengan adanya pengulangan dengan isi pembelajaran yang sama Karena para guru tidak bisa mengedit video - video yang sudah didownload sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, dengan adanya pembekalan dan pelatihan dengan baik maka dapat meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas. Selain itu, persaingan intelektual yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang canggih maka diharapkan guru dan siswa mampu beradaptasi dari perubahan yang ada. Penggunaan TI dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap mutu dan hasil belajar siswa. Penggunaan TI tersebut dapat berupa penggunaan media belajar yang memanfaatkan aplikasi, pembelajaran secara Daring (dalam jaringan), pembelajaran e-learning. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa saat ini tidak harus membawa buku (bahan ajar) yang banyak ke sekolah akan tetapi sudah ada media pembelajaran yang lebih efisien dan efektif dengan memanfaatkan aplikasi. Secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik dan komputer yang mampu merangsang siswa untuk belajar (Elviana, 2019). Multimedia pembelajaran haruslah memenuhi beberapa karakteristik. Karakteristik multimedia pembelajaran, Pertama memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; Kedua bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; Ketiga bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan

kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Arsyad, 2014).

Berdasarkan hasil observasi awal di SLB Lhokseumawe, bahwa guru-guru di Lembaga tersebut belum mampu membuat bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Adapun identifikasi permasalahannya yaitu 2 orang guru kurang mampu mengkaji bahan ajar dengan menganalisis materi matematika sesuai kearifan lokal Aceh, 5 orang guru kurang mampu menyikapi semua karakteristik setiap anak berkebutuhan khusus dalam proses pembelajaran sesuai kebutuhan masing-masing anak, 8 orang guru kurang mampu mengembangkan modul digital matematika (*e-modul of math*) terintegrasi budaya lokal Aceh baik dari segi Bahasa Aceh, adat Aceh dan kain kasab Aceh.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan agar 1) Para guru di SLB Kota Lhokseumawe dapat mengkaji dan menyusun bahan ajar dengan menganalisis materi matematika berbasis budaya local Aceh; 2) Dapat membantu dan menambah fasilitas di Sekolah Luar Biasa sehingga terlaksananya kegiatan pengabdian; 3) Guru dapat membuat dan mengembangkan media *e-modul of math* sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

METODE

Dalam pengabdian ini metode yang digunakan adalah metode PAR (*Participatory Action Research*) dimana suatu metode pengabdian yang melibatkan partisipasi secara aktif dari peserta dalam suatu kegiatan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi setiap perubahan yang ada (Syaribanun, 2019). Dengan melakukan pendampingan terhadap mitra. Pendampingan ini ditujukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra terkait bahan ajar *e-modul of math*. Tahap-tahap yang dilakukan pada kegiatan PKM ini yaitu Tim Peneliti melakukan survey ke Sekolah Luar Biasa yang ada di Kota Lhokseumawe. Survey ini bertujuan untuk mencari informasi terhadap permasalahan yang terjadi di lembaga mitra. Hasil survey awal ini didapatkan beberapa permasalahan diantaranya adalah masalah dalam pembelajaran matematika. Untuk menindaklanjuti kegiatan yang sudah direncanakan, tim peneliti menemui Kepala Sekolah SLB Kota Lhokseumawe. Kelompok Guru-guru di Sekolah ini menjadi sampel karena Guru –guru tersebut merupakan guru yang mendidik anak tuna grahita disekolah tersebut. Upaya yang dilakukan dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika yaitu peneliti akan memberikan pelatihan tentang pembelajaran multimedia interaktif matematika berbantuan canva dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pengabdian ini adalah Observasi awal terkait bahan ajar matematika, Workshop penyusunan bahan ajar matematika berbasis budaya lokal Aceh bagi guru-guru SLB, Melakukan analisis materi berbasis budaya Aceh baik dari segi Bahasa, rumah khas Aceh dan kain kasab Aceh, Penyusunan materi ajar dengan inovasi terbaru, Memberikan arahan kepada guru untuk mempersiapkan materi disimpan dalam microsoft word, Memberikan arahan kepada guru untuk mempersiapkan video pembelajaran sendiri yang sebelumnya telah direkam yang nantinya akan dikombinasikan dengan materi

dalam microsfot word dan *e-modul of math*, Memberikan arahan kepada guru untuk mempersiapkan instrument penilaian berupa soal latihan dan tugas-tugas terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada umumnya berbagai media berbasis digital saat ini menjadi salah solusi dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Baik itu modul digital (*e-modul*), buku digital (*e-book*), video pembelajaran dan yang lainnya. Penggunaan video learning berbantuan aplikasi Renderforest dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik (Ravilla et al., 2023). Begitu juga dengan pengembangan media e-modul, Menurut hasil penelitian (Novianti et al., 2023) Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran e-modul dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Selain kemampnan berfikir kritis yang dapat diatasi, kemampuan pemecahan masalah juga dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran Model pembelajaran Talking Stick Oleh karena itu berbagai pengembangan media dapat dikembangkan diberbagai sekolah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan peningkatkan berbagai jenis kemampuan siswa (Hasanah et al., 2023).

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan melakukan pelatihan atau pendampingan guru SLB Kota Lhokseumawe dalam pembuatan modul dengan menyampaikan peran penting bahan ajar modul dalam pembelajaran matematika, definisi bahan ajar menurut berbagai pendapat ahli, tahapan penting dalam penyusunan bahan ajar berbasis e-modul, pendekatan pembelajaran dalam membuat modul agar menarik berabasis budaya lokal Aceh, memberi motivasi agar guru kreatif dalam membuat modul. Pemberian motivasi diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran guru-guru SLB Kota Lhokseumawe terhadap pentingnya penggunaan Teknologi dalam pembelajaran. (Husain, 2014) sepakat dengan pendapat pemberian motivasi ini, pendapatnya bahwa dalam agar pemanfaatan TIK dapat terealisasi dengan baik dalam pembelajaran salah satu Upaya yang bisa di lakukan adalah dengan memberikan motivasi terhadap guru. Hal ini serupa dengan pendapat (Zuriah et al., 2016) bahwa proses pelaksanaan pengabdian melalui workshop yang berbasis praktek akan menjadikan proses pelaksanaannya lebih interaktif dan dinamis. Beberapa tahapan yang telah dilakukan dimulai dari awal kegiatan sampai selesai.

Tabel 1. Alur kegiatan pengabdian

No.	Kegiatan	Uraian	Dokumentasi
1	Observasi Awal	Kegiatan ini dilakukan dengan mensurvey awal terkait permasalahan dan kebutuhan mitra	

- | | | |
|---|--|---|
| 2 | Perencanaan | Berkoordinasi dengan tim, terkait dengan persiapan media yang akan diajarkan disekolah mitra |
| 3 | Pendampingan | Melakukan arahan bagi guru-guru SLB untuk menyesuaikan kebutuhan media-media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus |
| 4 | Praktik mendesai modul matematika | Kunjungan kesekolah mitra dan melakukan pelatihan atau pendampingan dalam mendesai modul ajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan syarat: adanya judul/tema dari materi, kata pengantar, penjelasan materi disertai dengan contoh-contoh yang berbasis kearifan lokal , Latihan dan Daftar pustaka. |
| 5 | Praktik dalam mendesain media <i>e-modul of math</i> | <p>Beberapa alur yang dilakukan terkait dengan mendesain media <i>e-modul of math</i> yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Modul yang sudah dipersiapkan dari microsoft word 2. Mengubah modul dakam bentuk flip book yang interaktif dengan menggunakan aplikasi Heyzine yang terintegrasi dengan Canva <p>Pada Aplikasi Heyzine juga bisa mengkombinasikan video pembelajaran sendiri dan akan d sudah dishare dalam bentuk link website atau platform media sosial</p> |
| 6 | Evaluasi | Mengevaluasi kegiatan |



Adapun hasil dari Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah Meningkatnya pengetahuan dalam mengkaji bahan ajar dalam menganalisis materi matematika, Meningkatnya pengetahuan penyusunan bahan ajar yang terintegrasi kebudayaan Aceh, Meningkatnya kualitas keterampilan mitra dalam Menyusun bahan ajar yang akan dikembangkan menjadi media *e-modul of math*, Adanya peningkatan pengetahuan tambahan guru terhadap perbedaan media pembelajaran konkrit dan multimedia interaktif lainnya. Berikut contoh modul ajar matematika berbasis budaya lokal Aceh:



Gambar 1. Contoh media e-modul of math

Dari contoh modul ajar diatas terlihat bahwa gambar-gambar yang dicantumkan untuk mengkaji pembahasan materi matematika, digunakan gambar-gambar yang bernuansa budaya lokal Aceh. Hal ini sekaligus memberikan pengenalan terhadap peserta didik terkait budaya lokal Aceh, yang kini hampir hilang di telan bumi. Betapa pentingnya menanamkan budaya lokal pada Pendidikan, (Salpina et al., 2023) menjelaskan bahkan penerapan budaya lokal Aceh seharusnya dimasukkan dalam bentuk kurikulum, agar peserta didik tetap mengenal dan mengetahui nilai-nilai budaya terutama nilai budaya Islami di Aceh. Berikut foto bersama pelaksanaan pendampingan guru SLB Lhokseumawe:



Gambar 2. Foto bersama kegiatan pengabdian

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Dengan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kesadaran dan pemahaman guru-guru SLB Kota Lhokseumawe tentang pentingnya menggunakan bahan ajar semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi guru-guru dalam menguasai dan mengikuti perkembangan teknologi yang digunakan dan dapat membuat pembelajaran jadi lebih mudah, praktis dan lebih terarah serta tujuan dan kualitas pembelajaran dapat tercapai.

Adapun saran dan rekomendasi terkait dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah (1) Penyebaran mitra di Sekolah SLB lainnya di kota

Lhokseumawe sehingga adanya perbandingan kemampuan guru, (2) Adanya sarana dan prasarana yang memadai disekolah sehingga para guru dapat melakukan inovasi terbaru terkait pembelajaran, (3) Adanya dukungan dari pemerintah setempat untuk melakukan berbagai pelatihan bagi guru-guru sehingga dapat mendesain media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, E. Y., Sari, D. Y., & Saloko, A. (2019). Implementasi metode deteksi dini tumbuh kembang dalam identifikasi anak berkebutuhan khusus usia dini. *Inclusive: Journal of Special Education*, 5(2), 129–141. <https://doi.org/10.30999/jse.v5i2.884>
- Elviana. (2019). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *TAKAMMUL: Jurnal Studi Gender Dan Islam Serta Perlindungan Anak*, 8(1), 16–32. <https://doi.org/10.22373/takamul.v8i1.4745>
- Hasanah, S., Wahyuni, R., & Novianti, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan menggunakan Model Talking Stick berbantuan Video Pembelajaran di MTs Swasta Pandrah. *JUMPER : Journal of Educational Multidisiplinary Research*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.56921/jumper.v2i1.63>
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v2i2.1917>
- Kalana, J. B., & Pratama, F. (2009). *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. LEKKAS.
- Majid, A., Rochman, C., & Kuswandi, E. (2015). *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013* (E. Kuswandi (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Novianti, N., Khaulah, S., & Rahma, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environment) Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 6(2), 159–166. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v6i2.4915>
- Novianti, N., Zaiyar, M., Khaulah, S., Fitri, H., & Jannah, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(3), 2369–2375. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5370>
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya disekolah/madrasah*. Prenadamedia Group.
- Ravilla, T. D., Rahma, R., & Novianti, N. (2023). Pengembangan Video Learning Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Renderforest Pada Materi Pythagoras. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 12–18. <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1907>
- Salpina, S., & Putri, D. A. J. (2023). Implementation of The Pull Out Learning Model In Inclusive Education Programs to Optimize The Development of Children

- With Special Needs at Pelangi Anak Negeri Yogyakarta Islamic Kindergarten. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 5(2), 16–23. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i2.20528>
- Salpina, Sukiman, Hibana, & Naimah. (2023). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Syariat Islam di Aceh. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPPAUD)*, 10(1), 59–74. <https://doi.org/10.30870/jppppaud.v10i1.13787>
- Simahate, S., & Munip, A. (2020). Latihan Gerak Lokomotor Sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Down Syndrome. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 236–248. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7656>
- Syaribanun, C. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode PAR (Participatory Action Research) di RA Qurratun A'yun Durung Kecamatan Mesjid Raya Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 5(1), 91–109. <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/aulad/article/view/74>
- Widodo, C., & Jasmadi. (2013). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. PT Elex Media Komputindo.
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IbM Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Dedikasi*, 13, 39–49. <https://doi.org/10.22219/dedikasi.v13i0.3136>