



Pengembangan Desain Pembelajaran Bersama Orang Tua Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Berorientasi Produk Bernilai Kearifan Lokal dengan Integrasi Karakter dalam Konteks Merdeka Belajar di Rumah Untuk SD Kelas 1

Charisma Arianto Putri, Sa'dun Akbar *, Putri Mahanani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: sadun.akbar.fip@um.ac.id

Paper received: 3-12-2021; revised: 18-12-2021; accepted: 22-12-2021

Abstract

Pandemic covid 19 resulted in learning activities disrupted, so learning is carried out at home. The implementation of online learning at SDN Pandanwangi 01 Malang City experienced obstacles such as the material delivered has not been maximal, and parents cannot accompany children, so it requires appropriate learning design. The purpose of this development resulted in a valid, practical, and effective learning design product using the Thiagarajan 4D model (1974). On the results of expert validation test material 89.6 percent criteria are very valid, media expert validation data 88 percent criteria are very valid, practicality test data 84 percent criteria are quite practical, and the effectiveness test data of grade 88 average scores and teacher response analysis data 86 percent categories are very effective, and parental response analysis data 87.2 percent assessment categories are very effective and student response analysis 87.5 percent assessment category is very effective. Based on the results of these data, students produce products worth local wisdom, with the appearance of student character, namely the character of independence, honesty, and responsibility.

Keywords: development of learning design; local wisdom; character integration; freedom of learning

Abstrak

Pandemi covid 19 mengakibatkan aktivitas belajar terganggu, sehingga pembelajaran dilaksanakan di rumah. Pelaksanaan pembelajaran daring di SDN Pandanwangi 01 Kota Malang mengalami kendala seperti materi yang disampaikan belum maksimal, dan orang tua tidak dapat mendampingi anak, sehingga membutuhkan desain pembelajaran yang sesuai. Tujuan pengembangan ini menghasilkan produk desain pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan model 4D Thiagarajan (1974). Pada hasil uji validasi ahli materi 89,6 persen kriteria sangat valid, data validasi ahli media 88 persen kriteria sangat valid, data uji kepraktisan 84 persen kriteria cukup praktis, dan data uji keefektifan nilai rata-rata kelas 88 dan data analisis respon guru 86 persen kategori sangat efektif, dan data analisis respon orang tua 87,2 persen kategori penilaian sangat efektif serta analisis respon siswa 87,5 persen kategori penilaian sangat efektif. Berdasarkan hasil data tersebut siswa menghasilkan produk bernilai kearifan lokal, dengan memunculkan karakter siswa yaitu karakter kemandirian, kejujuran dan tanggung jawab.

Kata kunci: pengembangan desain pembelajaran; kearifan lokal; integrasi karakter; merdeka belajar

1. Pendahuluan

Berdasarkan surat edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, sehingga pandemi covid 19 ini mengakibatkan

aktivitas belajar mengajar terganggu dan pembelajaran dilaksanakan di rumah. Pada pelaksanaan pembelajaran daring dapat memanfaatkan perangkat elektronik, seperti HP atau PC yang terkoneksi dengan internet seperti penggunaan google meeting, google formulir, zoom, edmodo.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas 1A yang telah dilakukan di SDN Pandanwangi 01 Kota Malang bahwa pelaksanaan pembelajaran di rumah terdapat kendala seperti kurang maksimalnya dalam penyampaian materi, sehingga siswa tidak mengerti materi yang disampaikan oleh guru, serta orang tua tidak dapat mendampingi belajar anak secara penuh. Pada permasalahan tersebut desain pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang inovatif, sehingga perlu adanya alternatif lain seperti mengembangkan desain pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas tersebut, hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena (2020) bahwa desain pembelajaran merupakan penyusunan proses perangkat pembelajaran secara sistematis, untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar sehingga tercapainya tujuan yang optimal..

Pada permasalahan yang terjadi di kelas 1, perlu adanya desain pembelajaran yang menarik, sehingga desain pembelajaran berupa RPP dan LKPD menghasilkan produk bernilai kearifan lokal cocok digunakan untuk kondisi di kelas tersebut. Desain pembelajaran yang digunakan menggunakan tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk mempermudah siswa dalam membuat dan mengenalkan produk bernilai kearifan lokal tersebut. Tujuan dalam pengembangan desain pembelajaran ini untuk menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif, yang memudahkan guru, siswa dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran di rumah dengan menggunakan produk desain pembelajaran yang sudah dikembangkan. Produk desain pembelajaran ini dengan mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar.

2. Metode

Pendekatan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan atau Research Development (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah penelitian yang berupa menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut dengan tujuan agar pengembangan produk tersebut dapat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran (Sugiyono, 2017). Subjek penelitian yang akan digunakan dalam pengembangan desain pembelajaran menggunakan siswa di kelas 1A di SDN Pandanwangi 01 Kota Malang sejumlah 28 siswa, guru kelas 1A, dan orang tua dari kelas 1A.

Metode yang akan digunakan dalam pengembangan ini, menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan (1974) yang meliputi Define, Design, Develop dan Disseminate. Namun, pada pengembangan desain pembelajaran ini hanya menggunakan pada tahap 3D saja, dan menghilangkan tahap disseminate dikarenakan memiliki keterbatasan waktu dan biaya.

Pengembangan desain pembelajaran ini berupa perangkat pembelajaran yaitu RPP dan LKPD, hal tersebut sejalan dengan pendapat Mahanani (2020) bahwa perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan RPP dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Desain pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan pembelajaran tematik yaitu meleburkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema hal tersebut sejalan dengan pendapat Akbar dkk (2016) bahwa pembelajaran tematik merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang diintegrasikan dari

berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema, untuk tercapainya proses pembelajaran yang bermakna. Pengembangan desain pembelajaran ini juga menggunakan model dari PjBL yaitu siswa akan menghasilkan produk sesuai dengan kreasinya, hal ini juga sejalan dengan pendapat Mahanani (2019) bahwa penerapan PjBL ini dapat membantu mengoptimal siswa dan dapat bermanfaat. Pada pengembangan desain pembelajaran menggunakan tehnik analisis data berupa data kualitatif yaitu saran dan komentar dari para ahli terhadap produk yang dihasilkan. Hasil analisis akan diperoleh melalui telaah seluruh data, menganalisis data, menyimpulkan hasil analisis, dan untuk data kuantitatif berupa skor hasil validasi dari para ahli kemudia dianalisis dengan menggunakan rumus. Tehnik analisis yang akan digunakan sebagai kriteria penilaian menggunakan dari Akbar (2013) sebagai berikut ini:

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Va = Validitas dari ahli

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Kemudian dicocokkan dengan kriterian kelayakan untuk menilai validitas, kepraktisan dan keefektifan menggunakan kriteria kelayakan dari Akbar (2013) sebagai berikut:

Pencapaian (%)	Validitas	Keterangan
0 - 50	Tidak valid/tidak praktis/tidak efektif	Tidak layak.
51,01 - 69,00	Kurang valid/kurang praktis/kurang efektif	Kurang Layak.
70,01 - 84,00	Cukup valid/cukup praktis/cukup efektif	Cukup Layak
85,01 - 100,00	Sangat valid/sangat praktis/sangat efektif	Sangat layak.

Setelah didapatkan data yang telah diolah dengan menggunakan rumus, hasil temuan tersebut akan dicocokkan dengan kriteria kelayakan. Pengambilan data kuantitatif untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan mengenai Pengembangan Desain Pembelajaran Bersama Orang Tua Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Berorientasi Produk Bernilai Kearifan Lokal dengan Integrasi Karakter Dalam Konteks Merdeka Belajar di Rumah Untuk SD Kelas 1. Pada hasil ini berupa langkah-langkah yang telah dilakukan dalam pembuatan produk yaitu menggunakan model 4D dari Thiagarajan (1974) sebagai berikut ini:

2.1. Tahap Define

Pada tahapan ini bertujuan untuk menentukan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran di SD kelas 1 dengan menganalisis tujuan dan Batasan materi yang akan dikembangkan. Pada pengembangan ini menggunakan materi pada tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku, yang mencakup pada 5 langkah pokok yaitu a) analisis ujung depan, b) analisis siswa, c) analisis tugas, d) analisis konsep.

2.2. Tahap Design

Pada tahapan ini bertujuan untuk menentukan perencanaan dalam pengembangan desain pembelajaran di SD kelas 1, dengan menentukan tema yang digunakan dan dengan menggunakan 3 subtema yang didesain sesuai dengan pembelajaran di rumah. Langkah-

langkah pada tahapan desain ini yaitu: a) penyusunan tes, b) pemilihan media, c) pemilihan format, d) membuat rancangan awal sesuai dengan format yang dipilih. Pada tahapan design merancang cover untuk RPP dan LKPD yang sesuai dengan tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku.

2.3. Tahap Develop

Pada tahapan ini bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD kelas 1 Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku yang telah divalidasi oleh ahli, dan merevisi berdasarkan saran dan masukan, kemudian dilanjutkan merancang bersama orang tua. Tahapan ini memiliki 2 langkah yaitu a) validasi ahli, b) uji coba produk. Pada tahapan validasi ahli dilakukan oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media, setelah itu dilakukan uji coba produk secara terbatas dan secara luas. Pada tahapan uji coba produk secara terbatas menggunakan 2 siswa sebagai subjek data dari kelas 1A, kemudian merevisi produk berdasarkan saran dan masukan, dan dilanjutkan ke uji coba secara luas dengan menggunakan subjek data sebanyak 28 siswa di kelas 1A. Pada tahapan disseminate tidak dilakukan karena memiliki keterbatasan dan juga pada tahapan tersebut perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut analisis pengguna, penentuan strategi dan tema penyebaran, pemilihan waktu dan pemilihan media penyebaran, sehingga memiliki keterbatasan biaya dan waktu.

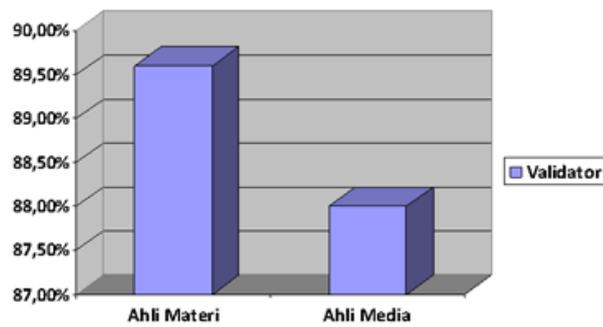
3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Pandanwangi 01 Kota Malang yaitu penelitian dalam bentuk pengembangan desain pembelajaran bersama orang tua yang bernilai kearifan lokal dengan integrasi karakter dalam konteks merdeka belajar di rumah. Desain pembelajaran yang dikembangkan berupa RPP 1 Tema dan LKPS 1 Tema dengan menggunakan tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku. Desain pembelajaran ini dirancang dalam bentuk hardfile atau dalam bentuk cetak. Berikut tampilan cover untuk RPP dan LKPD dari hasil penilaian uji validasi oleh ahli materi mengenai desain pembelajaran tersebut mendapatkan hasil data pada Gambar 1 Cover RPP dan LKPD.



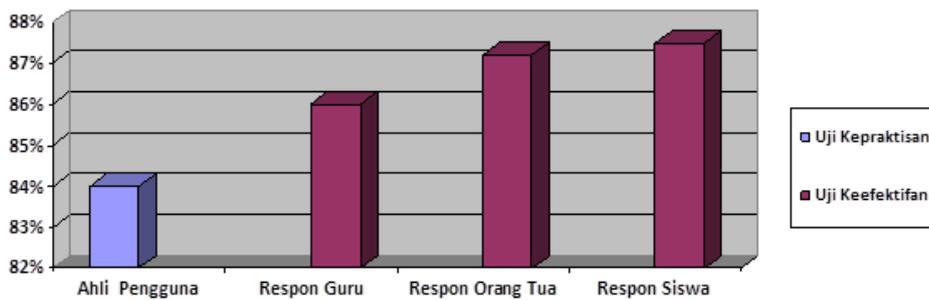
Gambar 1. Cover RPP dan LKPD

Pembuatan desain pembelajaran, tahapan selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dirancang bersama orang tua. Pada data validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Drs. Imam Nawawi, M.Si pada tanggal 21 April 2021. Berikut penilaian validasi ahli yang disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. penilaian desain pembelajaran

Berdasarkan dari hasil data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil data untuk penilaian desain pembelajaran menunjukkan skor yang diperoleh sebesar 89,6% menurut ahli materi/isi dengan kriteria penilaian sangat valid dan hasil data untuk penilaian desain pembelajaran menunjukkan skor sebesar 88% menurut ahli media dengan kriteria penilaian sangat valid. Pada hasil penilaian uji kepraktisan oleh guru kelas 1A serta penilaian uji kepraktisan dan keefektifan mengenai desain pembelajaran dapat disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Penilaian kepraktisan terhadap desain pembelajaran

Berdasarkan dari hasil data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil data untuk penilaian kepraktisan terhadap desain pembelajaran menunjukkan skor yang diperoleh sebesar 84% dengan kriteria penilaian cukup praktis. Pada hasil penilaian uji keefektifan oleh guru kelas 1A mengenai desain pembelajaran tersebut melalui Uji Kompetensi mendapatkan hasil data sebagai berikut ini:

Nilai rata-rata

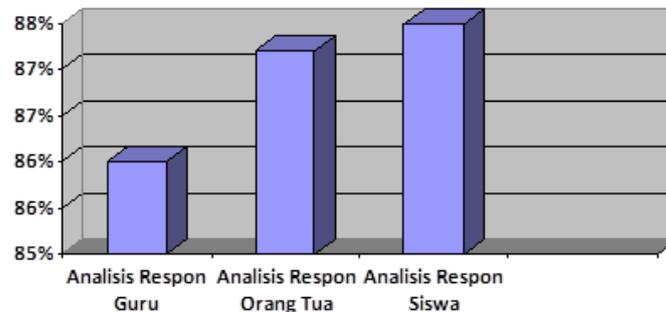
$$(85+80+95+75+100+80+100+93+100+98+85+80+100+83+70+100+80+80+90+100+85+100+80+90+90+75+75+95)$$

$$Nilai\ rata - rata = \frac{2464}{28}$$

Nilai rata-rata = 88

Berdasarkan dari hasil data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil data untuk penilaian keefektifan terhadap desain pembelajaran menunjukkan skor sebesar 88% dengan kriteria penilaian sangat efektif. Pada penilaian keefektifan juga dapat diperoleh data melalui analisis

respon terhadap desain pembelajaran. Analisis respon ini ditujukan untuk guru, orang tua dan siswa di kelas 1A SDN Pandanwangi 01 Kota Malang untuk menilai desain pembelajaran yang sudah di buat. Berikut ini hasil data yang dapat disajikan:



Gambar 4. Penilaian analisis respon guru terhadap desain pembelajaran

Dari Gambar 4 menunjukkan bahwa untuk penilaian analisis respon guru terhadap desain pembelajaran menunjukkan skor sebesar 86% dengan kriteria penilaian sangat efektif, data analisis respon orang tua terhadap desain pembelajaran menunjukkan skor sebesar 87,2% dengan kriteria penilaian sangat efektif, serta untuk penilaian analisis respon siswa terhadap desain pembelajaran menunjukkan skor sebesar 87,5% dengan kriteria penilaian sangat efektif. Berdasarkan hasil data penilaian terhadap pengembangan desain pembelajaran bahwa pada penilaian uji validasi materi/isi mendapatkan 89,6% dari ahli materi/isi, pada penilaian uji validasi media mendapatkan 88% dari ahli media desain pembelajaran, dan pada penilaian kepraktisan mendapatkan 84% dari ahli pengguna (guru kelas 1A), dan pada penilaian keefektifan untuk Uji Kompetensi rata-rata kelas 88, analisis respon guru 86%, analisis respon orang tua 87,2 dan analisis respon siswa 87,5%.

Penelitian pengembangan desain pembelajaran bersama orang tua berupa RPP dan LKPD yang digunakan sebagai pendamping pegangan guru dan pegangan siswa selama belajar di rumah untuk siswa kelas 1. Pengembangan produk ini berfungsi untuk memudahkan orang tua dalam mendampingi anak selama pelaksanaan pembelajaran di rumah untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan Rigianti (2020) bahwa tujuan pembelajaran daring akan tercapai jika guru dapat membuat kegiatan semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan desain pembelajaran bahwa desain pembelajaran yang akan dikembangkan ini dibutuhkan untuk mengenalkan nilai kearifan lokal dengan memunculkan nilai karakter pada diri siswa, hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sahabuddin (2019) bahwa perangkat pembelajaran yang berupa RPP, LKPD, dan media pembelajaran dapat dikatakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan calon pengguna yang berguna untuk keperluan belajar di sekolah dasar, sehingga desain pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang sudah diperoleh dari subjek penelitian.

Pada hasil data validasi oleh ahli materi/isi menunjukkan penilaian dengan persentase 89,5% dengan kategori sangat valid untuk desain pembelajaran bersama orang tua yang sudah dikembangkan dari segi kecukupan dan kejelasan RPP, kesesuaian materi dalam LKPD, dan kedalaman materi. Pada hasil data validasi oleh ahli media menunjukkan penilaian dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid untuk desain pembelajaran bersama orang tua

yang sudah dikembangkan dari segi tampilan RPP dan LKPD, bahasa yang digunakan, serta pemilihan jenis teks. Hasil temuan ini sejalan dengan pendapat Akbar (2013) bahwa tujuan dari validasi RPP yakni dapat mengetahui tingkat validitas dengan kesesuaian RPP berdasarkan landasan teoritisnya, sehingga RPP yang kurang valid dapat menjadi masukan perbaikan agar menjadi RPP yang berkualitas baik. Desain pembelajaran yang dikembangkan berupa RPP akan digunakan sebagai pedoman guru dan produk LKPD digunakan untuk siswa sebagai bentuk kegiatan dalam pembelajaran di rumah saja agar terlaksananya tujuan dalam pembelajaran, hal tersebut sejalan dengan pendapat Prastowo (2017) bahwa tujuan dalam pembelajaran merupakan penguasaan suatu kompetensi yang dilakukan oleh siswa untuk menunjukkan perubahan tingkah laku dalam kegiatan pembelajaran.

Pada data uji kepraktisan kepraktisan yang dilakukan oleh ahli pengguna yaitu guru di SDN Pandanwangi 01 Kota Malang kelas 1A menunjukkan penilaian kepraktisan RPP dengan persentase 80% dengan kategori penilaian cukup praktis dan pada penilaian kepraktisan LKPD dengan persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Pada hasil data secara keseluruhan pada uji praktis ini mendapatkan persentase 84% dengan kategori penilaian cukup praktis hal ini sependapat dengan Akbar (2013) bahwa uji coba pada praktik pembelajaran yakni RPP yang dikembangkan dan digunakan oleh penyusun atau guru, untuk mengetahui tingkat penggunaan RPP yang memiliki keterterapan di kelas, sehingga pengguna akan mengetahui kekurangan dan kelebihan dari RPP yang sudah dikembangkan dan dijadikan sebagai masukan perbaikan RPP.

Pada hasil data uji keefektifan dilakukan oleh guru, siswa dan orang tua di SDN Pandanwangi 01 Kota Malang kelas 1A dengan menggunakan Uji Kompetensi dan analisis respon yang ditujukan untuk guru, siswa dan orang tua. Pada hasil data uji kompetensi mendapatkan skor rata-rata kelas 88 dengan KKM 75, sehingga sudah memenuhi KKM. Pada hasil data analisis respon guru mendapatkan persentase penilaian 86% dengan kategori penilaian sangat efektif, hasil data analisis respon siswa mendapatkan presentase penilaian keseluruhan 87,5% dengan kategori penilaian sangat efektif, dan hasil data analisis respon orang tua mendapatkan persentase penilaian keseluruhan 87,2% dengan kategori penilaian sangat efektif. Berdasarkan hasil data tersebut bahwa uji kompetensi sudah di atas KKM dan hasil analisis respon mendapatkan kategori sangat efektif, dan siswa dapat menghasilkan produk bernilai kearifan lokal serta memunculkan nilai-nilai karakter seperti mandiri, kejujuran dan tanggung jawab, hal ini sependapat dengan penelitian sebelumnya dari Hanum dkk (2020) bahwa produk prototype yang sudah dikembangkan berupa RPP tematik dapat diterapkan dan diterima selama proses pembelajaran di kelas 1 SD, sehingga memberikan dampak yang menghasilkan karakter religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong dan integritas.

Berdasarkan hasil uji coba dari desain pembelajaran ini bahwa siswa dapat menghasilkan produk bernilai kearifan lokal seperti membuat benda hidup dan tak hidup menggunakan kertas origami, membuat tarian dari gerakan hewan, dan membuat kolase daun pandan menggunakan bahan alam. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sa'idah dkk (2020) bahwa kearifan lokal merupakan istilah yang memiliki kekhasan khusus pada suatu daerah. Pada pembuatan produk bernilai kearifan lokal ini, siswa diberikan kebebasan dalam berkreasi, karena desain pembelajaran yang dikembangkan berkonteks merdeka belajar, hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Saleh (2020) bahwa tujuan dalam merdeka belajar adalah untuk menciptakan suasana yang bahagia baik bagi guru, siswa maupun orang tua.

Dari hasil pengerjaan siswa di kelas 1A SDN Pandanwangi 01 Kota Malang terhadap produk desain pembelajaran yang berupa LKPD, bahwa terdapat 28 siswa yang mengerjakan produk bernilai kearifan tersebut serta mengerjakan tugas-tugas yang sudah ada di LKPD, sehingga memunculkan nilai-nilai karakter siswa seperti kemandirian, kejujuran dan tanggung jawab yang ada pada diri siswa sehingga dapat menanamkan pendidikan karakter pada diri siswa, hal tersebut sejalan dengan pendapat Akbar (2015) bahwa pendidikan karakter diajarkan dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan di kelas, dengan tujuan untuk menginternalisasi nilai inti (core values) melalui berbagai mata pelajaran.



Gambar 5. Hasil Produk Kearifan Lokal Siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dari hasil uji coba bahwa produk desain pembelajaran bersama orang tua tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku berorientasi produk bernilai kearifan lokal dalam konteks merdeka belajar mendapatkan penilaian uji validasi materi/isi mendapatkan 89,6%, pada penilaian uji validasi media mendapatkan 88%, pada penilaian kepraktisan mendapatkan 84%, dan pada penilaian keefektifan untuk Uji Kompetensi rata-rata kelas 88, analisis respon guru 86%, analisis respon orang tua 87,2% dan analisis respon siswa 87,5% dengan kriteria penilaian sangat valid, cukup praktis dan sangat efektif, serta siswa dapat menghasilkan produk bernilai kearifan lokal dan memunculkan nilai karakter kemandirian, kejujuran dan tanggung jawab. Sehingga berdasarkan hasil data uji coba tersebut bahwa produk desain pembelajaran berorientasi produk bernilai kearifan lokal dapat digunakan sebagai buku pendamping untuk mengatasi pelaksanaan pembelajaran selama di rumah di SDN Pandanwangi 01 Kota Malan kelas 1.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Akbar, S. D., Samawi, A., Arafik, M., & Hidayah, L. (2015). *Pendidikan Karakter Best Practice*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Akbar, S. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hanum, F. F., & Suprayekti, S. (2020). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Berbasis Karakter. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 29-42.
- Magdalena, I. dkk. (2020). *Desain Pembelajaran SD (Teori dan Praktik)*. Jawa Barat: CV Jejak
- Mahanani, P., Muchtar, M., & Agustina, R. T. (2020). Pembinaan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Scientific Approach bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 54-58.
- Mahanani, P., & Muchtar, M. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Menggunakan Model Inkuiri dan Project Based Learning (Pjbl) pada Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 43-49.

- Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2018 Untuk SD/MI*. Kencana.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 7(2).
- Sahabuddin, E. S., & Makkasau, A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Karakter Berbasis Kearifan Lokal. In *Seminar Nasional LP2M UNM*.
- Saleh, M. (2020, May). Merdeka belajar di tengah pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas* (Vol. 1, pp. 51-56).
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surat Edaran Mendikbud No 4 (2020) *Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19)*
- Thiagarajan, S. Dorothy, S. S. & Melvyn, I. S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.