

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Iis Junayah¹, Asep Sukenda Egok², Donni Pestalozi³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
iisjunayah@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis *discovery learning* yang memenuhi kriteria valid, praktis dan juga efektif. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan 4D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator diperoleh hasil validasi bahan ajar *discovery learning* sebesar 0,86 dengan kategori tinggi. Sedangkan untuk uji coba kelompok kecil serta guru kelas yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Sukamaju diketahui bahwa kepraktisan bahan ajar berbasis *discovery learning* sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji coba keefektifan dilakukan pada kelompok besar pada siswa kelas IV SD Negeri Sukamaju yang berjumlah 14 orang dilakukan uji coba *pretest* dan *posttest* yang diperoleh hasil untuk *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 37, sedangkan untuk uji coba *posttest* menunjukkan hasil rata-rata 81 dengan nilai *N-gain* 0,69 kategori sedang. Simpulan penelitian ini bahwa Bahan ajar berbasis *discovery learning* pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Berbasis *Discovery Learning*, IPS, Pengembangan

ABSTRACT

*This research aims to determine the development of discovery learning-based teaching materials that meet the criteria of being valid, practical, and effective. This research uses the research and development learning method which refers to the 4D development model. The research results showed that the validation test results carried out by 3 validators obtained validation results for discovery learning teaching materials of 0.86 in the high category. Meanwhile, for small group and class teacher trials conducted in class IV of Sukamaju State Elementary School, it was found that the practicality of discovery learning-based teaching materials was 90% with very practical criteria. In the effectiveness trial carried out on a large group of 14 grade IV students at Sukamaju State Elementary School, pretest and posttest trials were carried out, the results obtained for the pretest showed an average score of 37, while for the posttest trial showed an average result of 81 with a score *N-gain* 0.69 medium category. The conclusion of this research is that discovery learning-based teaching materials in grade IV social studies learning in elementary schools can be used in the teaching and learning process in elementary schools.*

Keywords: *Development, Discovery Learning-Based Teaching Materials, IPS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bentuk kegiatan yang universal dalam kehidupan yang pada dasarnya mempunyai suatu makna yaitu suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar agar terciptanya siswa yang memiliki seperangkat ilmu pengetahuan dan budi pekerti yang luhur sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan memberikan informasi dan pengetahuan yang luas bagi seseorang, dimana untuk menciptakan generasi yang cerdas dan kompetitif, oleh karena itu saat proses pembelajaran perlu adanya pembaruan dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada proses pembelajaran guru memberikan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik, salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar yaitu pembelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang telah dipelajari mulai dari bangku sekolah dasar, sekolah menengah sampai perguruan tinggi, yang mana sangat erat berkaitan dengan permasalahan sosial di masyarakat. Pembelajaran IPS sangat berguna bagi para siswa, akan tetapi, banyak siswa yang kurang minat dan menyukai mata pelajaran IPS, dikarenakan faktor guru yang mengajar yang membosankan

serta penggunaan bahan belajar yang kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Sukamaju dengan Ibu ERLY, S.Pd.SD selaku wali kelas IV mengatakan bahwa murid kelas IV di SD Negeri Sukamaju berjumlah 20 siswa dengan 11 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki. Pada sekolah SD Negeri Sukamaju menggunakan kurikulum 2013, namun saat proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan kurikulum KTSP belum menerapkan kurikulum 2013 secara sempurna, dimana guru dalam mengajar masih menggunakan cara yang monoton, proses pembelajaran terpaku pada guru dan siswa tidak diberikan kesempatan untuk berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak dapat mengeksplorasi kemampuan dan kreativitas.

Sehingga rata-rata nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS masih banyak yang tidak mencapai nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70. Banyaknya siswa yang hasil pembelajarannya tidak mencapai nilai KKM yaitu 8 siswa dari 20 siswa, dengan persentase 40%, sedangkan rata-rata nilai ulangan hariannya adalah 67, sehingga masih banyak nilai para siswa dibawah rata-rata.

Bahan ajar dapat digunakan peserta didik dalam mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Terlepas dari semua itu kita perlu melakukan pengembangan terhadap bahan ajar, namun pengembangan bahan ajar yang hendaknya memperhatikan aspek konstruktivisme yang memperhatikan keterlibatan peran siswa dalam menemukan konsep suatu materi dapat

tersimpan dalam ingatan. Siswa dapat mengeksplorasi kemampuan dan kreativitas dalam menyusun rancangan penemuan suatu materi. Salah satu cara mendukung proses konstruktivisme adalah menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Keefektifan penerapan metode pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Petandung (2017) dan Ardiani, (2020) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *discovery learning* yang diterapkan pada kelompok eksperimen dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa akan lebih bersemangat di dalam kelas saat mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SD Negeri Sukamaju kelas IV pada mata pelajaran IPS diperlukannya bahan ajar yang dapat menunjang kebutuhan siswa dan guru dalam belajar, dimana guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajarnya serta mampu meningkatkan kreativitas berfikir siswa dan memperoleh hasil yang lebih baik. Adapun penggunaan bahan ajar yang dapat digunakan yaitu Bahan Ajar berbasis *discovery learning*. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Khamidah dkk (2019) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dengan model *discovery learning* berpengaruh positif terhadap prestasi siswa serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian penggunaan bahan ajar dengan model *discovery learning* bisa digunakan oleh guru untuk mengakomodasi kemampuan kognitif siswa sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah

bagaimana proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV, sehingga dengan judul penelitian pengembangan Bahan Ajar berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV di SD Negeri Sukamaju.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dan jenis model penelitian yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* dengan tujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berbasis *discovery learning* yang berkualitas. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakan dengan validasi, kepraktisan dan keefektifan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning*.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis sesuai dengan variabel yang akan diukur, analisis data dilakukan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam analisis data pada bahan ajar berbasis *discovery learning* ialah sebagai berikut.

Menentukan uji coba kevalidan bahan ajar dengan menggunakan pemberian nilai validitas dengan rumus berikut:

$$V = \frac{\sum s}{[n(C - 1)]}$$

Keterangan:

N = jumlah responden

S = r-1o

- 1o = Angka penilaian validasi yang terendah (1)
 C = Angka penilaian validasi yang tertinggi (5)
 r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

Mencocokkan rata-rata nilai validasi dengan kriteria kevalidan bahan ajar berbasis *Discovery Learning*:

Tabel 3.1 Interpretasi Validitas Aiken's V

Koefesiansi Korelasi	Interprestasi Validasi
>0,80	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Tabel 3.2. Skor dan Jawaban Review Validator

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Uji coba kepraktisan bahan ajar dengan menggunakan: Pendoman skor untuk kepraktikan guru menggunakan skala *likert* sedangkan untuk siswa menggunakan skala *guttman*.

Tabel 3.3. Skor dan Jawaban respon guru dengan skala *Likert*

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3.4. Skor dan Jawaban respon siswa dengan skala *Guttman*

Pilihan Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus berikut:

$$\text{tingkat kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan bahan ajar.

Tabel 3.5. Kriteria praktikalitas Bahan Ajar berbasis *Discovery Learning*

Koefesiansi Korelasi	Interprestasi Praktikalitas
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Uji coba keefektifan dilakukan pada siswa kelompok besar dengan cara memberikan soal *pretest* dan *posttest*. berjumlah 15 soal pilihan ganda. Menentukan nilai akhir dengan rumus, yaitu:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Menentukan nilai rata-rata atau *mean*.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

- \bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek
 $\sum x$ = Jumlah rata-rata seluruh aspek
 N = Banyaknya siswa

Hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain*

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Spotest} - \text{Spretest}}{\text{Smaksimal} - \text{Spretest}}$$

Keterangan:

- N-gain* (g) = *Normalized*
Spotest = Skor *Posttest* (dalam rata-rata)
Spretest = Skor *Pretest* (dalam rata-rata)
Smaksimal = Skor Maksimum

Setelah itu hasil *N-gain* (*g*) akan dikategorikan pada pedoman untuk keefektifan dari data hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat diketahui efektivitas dari Bahan Ajar berbasis *Discovery Learning*.

Tabel 3.6. Kriteria keefektifan Bahan Ajar berbasis *Discovery Learning*

Rentang <i>N-gain</i> (<i>g</i>)	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

HASIL PENELITIAN

Hasil Analisis Uji Validasi

Tabel 4.11. Hasil Analisis Ahli Bahasa

No	Subjek Penelitian	Aspek Penilaian		Kriteria
		Kebahasaan		
1	Ahli Bahasa	22		0,91

Tabel 4.12. Hasil Analisis Ahli Materi

No	Subjek Penelitian	Aspek Penilaian		Kriteria
		Kelayakan Isi	Kelayakan Penyajian	
1	Ahli Materi	16	14	0,83

Tabel 4.13. Hasil Analisis Ahli Media

No	Subjek Penilaian	Aspek Penilaian			Kriteria
		Ukuran Bahan Ajar	Desain Sampul	Desain Isi	
1	Ahli Media	8	9	17	0,85

Tabel 4.15 Hasil Validitas Seluruh Ahli

No	Validator	Skor	Koefisiensi	Interprestasi
1	Ahli Bahasa	22	0,91	Tinggi
2	Ahli Materi	30	0,83	Tinggi
3	Ahli Media	34	0,85	Tinggi
	Rata-rata		0,86	Tinggi

Hasil Analisi Uji Kepraktisan

Tabel 4.16. Hasil Analisis Kelompok Kecil

No	Kode Siswa	Nomor Pertanyaan										Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	S1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	P
2	S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	SP
3	S3	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	P
4	S4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	SP
5	S5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	SP
6	S6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	SP
		Skor Rata-rata										9,16	SP

Keterangan :

S = sangat praktis

P = praktis

Skor rata-rata

$$= \frac{\text{skor } S1+S2+ S3+S4+S5+S6}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$= \frac{8+10+ 8+10+10+9}{60} \times 100\%$$

$$= \frac{55}{60} \times 100\%$$

= 92% adalah sangat praktis

Tabel 4.17. Hasil Analisis Kepraktisan Guru

No	Kode Guru	Soal										Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Guru	5	5	4	5	4	5	5	4	5	3	45	Sangat Praktis
	Jumlah											45	Sangat Praktis

$$\begin{aligned} \text{Skor rata-rata} &= \frac{G1}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\% \\ &= \frac{45}{50} \times 100\% \\ &= \frac{45}{50} \times 100\% \\ &= 90\% \text{ adalah sangat praktis} \end{aligned}$$

Tabel 4.18. Hasil Seluruh Analisis Kepraktisan Bahan Ajar

No	Penilai	Jumlah Butir Pernyataan	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kriteria
1	ERLY, S.Pd. SD	50	45	90%	Sangat Kriteria
2	6 siswa kelas SD Negeri Sukamaju	60	55	92%	Sangat Kriteria
	Total	110	100	90%	Sangat Kriteria

Hasil Analisis Uji Keefektifan**Tabel 4.19.** Hasil Analisis Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Abdurahman	53	87
2	Adelia Rahma	40	87
3	Bima Alfandi	33	80
4	Fadil Aminnasir AL Faruk	40	87
5	Gery Permatasari	33	80
6	Hana Claradita	40	80
7	Kelvin Andriyansha	53	87
8	Milda Hafifah	20	73
9	Muhammad Ilham Farisnu	20	73
10	Mustikasari	20	73
11	Okta Qiranti Azmi Adelia	27	80

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Postest</i>
12	Prabu Razab Baitullah	53	80
13	Rehan Al-Afghani	27	73
14	Zubaidah Marsessila	67	93
N = 14		526	1.133
Mean (Me)		37	81

$$N\text{-Gain} = \frac{Sp_{postests} - Sp_{pretest}}{Sm_{aksimal} - Sp_{pretest}}$$

$$= \frac{81-37}{100-37}$$

$$= \frac{44}{63}$$

$$= 0,69 \text{ kategori sedang}$$

PEMBAHASAN

Hasil uji validasi Bahan Ajar dengan mengisi angket oleh 3 orang validasi ahli yakni ahli bahasa Bapak Dr. M. Syahrin, M.Pd dengan memperoleh hasil koefisiensi yaitu 0,91 dengan kategori tinggi, ahli materi Ibu ERLY, S.Pd.SD dengan memperoleh hasil koefisiensi 0,83 dengan kategori tinggi. Sedangkan untuk ahli media oleh Bapak Dr. Leo Charli, M.Pd menunjukkan koefisiensi 0,85 kategori tinggi. Dari ketiga hasil validasi diperoleh hasil keseluruhan validasi ahli dengan rata-rata 0,86 kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media bahan ajar berbasis *discovery learning* sudah layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan hasil validitas yang tinggi media bahan ajar berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada anak kelas IV SD Negeri Sukamaju sudah valid untuk digunakan.

Tahap berikutnya yaitu uji coba kepraktisan bahan ajar berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran kelas IV sekolah dasar, yang pertama uji coba kepraktisan dilakukan kepada guru kelas IV SD Negeri Sukamaju oleh Ibu ERLY, S.Pd.SD yang memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya uji coba

kepraktisan dilakukan kepada kelompok kecil siswa kelas IV yang berjumlah 6 orang siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda dari yang terendah, sedang hingga tinggi, yang mana memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat praktis. Kemudian hasil dari keseluruhan hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas dan siswa memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat praktis.

Selanjutnya tahap yang terakhir adalah uji coba keefektifan yang dilakukan kepada kelompok besar siswa kelas IV yang berjumlah 14 orang siswa yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tes pertama (*pretest*) tes awal sebelum menggunakan bahan ajar berbasis *discovery learning* dan yang kedua (*postest*) tes akhir yang dilakukan setelah belajar menggunakan Bahan Ajar berbasis *Discovery Learning*. hasil uji coba *postest* menunjukkan nilai rata-rata (mean) 81 lebih tinggi dibandingkan uji coba *pretest* dengan hasil rata-rata (mean) 37 dengan nilai N-gain 0,69 kategori sedang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Khamidah, dkk (2019) menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dengan model *discovery learning* berpengaruh positif terhadap prestasi siswa serta dapat meningkatkan prestasi belajar

siswa. Dengan demikian bahan ajar berbasis *discovery learning* efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Sukamaju pada pengembangan bahan ajar berbasis *discovery learning* mata pelajaran IPS kelas IV diperoleh hasil validitas sangat tinggi dengan rata-rata 0,86, sedangkan untuk uji kepraktisan menunjukkan hasil rata-rata 90% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji coba keefektifan pada tes *posttest* menunjukkan hasil rata-rata 81 lebih tinggi dari hasil *pretets* dengan rata-rata 37 dengan N-gain 0,69 kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *discovery learning* di SD Negeri Sukamaju terbukti valid, praktis, dan juga efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. B. I. (2015). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontektual: Konsep, Landasa, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI). Prenada Media Group. Jakarta
- Ardiani, R. L., dan Purnasari, N. (2020). Kajian Metode *Discovery Learning* dan Resitasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa SD. *At-Tarbai: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*. 5(2). 83-101. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/at-tarbawi/article/view/2562>
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Gusdianna, p., Egok, A. S., & Gusdian, P., Egok, A. S. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Whell Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. *LJESE: Linggau Jurnal of Elementary Education*, 1(2),44-45. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/161>
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan LKS Berbasis RME dengan Pendekatan Problem Solving untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51-63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. (2019). *Discovery Learning: Penerapan dalam Pembelajaran IPA Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87-99. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255-269.

<https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4395>

Patandung, Y. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9.
<https://doi.org/10.26858/est.v3i1.3508>

Zuriyah, R., Listyaningsih, S. (2019). Pengembangan Game Jumanji Tiruan Sebagai Media Pembelajaran PPKN Pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut UUD KRI Tahun 1945 Bagi Peserta Didik Kelas X di SMA Al-Fatah Bangilan Tuban. *Kajian Moran dan Kewarganegaraan*. 7(2). 481-485.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/28386/25966>