



## Pengembangan E-Module berbasis Google Sites berbantu Kartun pada Materi Elastisitas Bahan

Received  
06052024

Revised  
12072024

Accepted for Publication  
23102024

Published  
22112024

**Maulani Azzahra<sup>1\*</sup>, Ade Yeti Nuryantini<sup>2</sup>, dan Endah Kurnia Yuningsih<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Fisika, FMIPA, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Jl. A.H Nasution No. 105, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung, 40614, Indonesia

\*corresponding author: maulaniazahra68@gmail.com



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### Abstract

Currently, technology has great urgency in supporting the educational process. So this media was developed to get a product in the form of an electronic module (E-Module) based on Google Sites with the help of cartoons which can be used as an independent learning resource. The objective of this research is to determine the feasibility of the Google Sites-based E-Module aided by cartoons in teaching the subject of Material Elasticity. The study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were obtained from expert validation in both media and subject matter domains. Six assessment aspects of the media were considered: presentation, comprehensiveness, media utility, introduction, content, and evaluation. The validation results showed an average score of 85% (highly feasible) for the presentation aspect, 100% (highly feasible) for comprehensiveness, 88% (highly feasible) for media utility, 88% (highly feasible) for the introduction, 85% (highly feasible) for the content, and 75% (feasible) for evaluation. In conclusion, the Google Sites-based E-Module supported by cartoons is highly feasible for use in teaching Material Elasticity in Physics.

**Keywords:** E-Module, Google Sites, Cartoons, Elasticity of Materials

### Abstrak

Saat ini teknologi memiliki urgensi yang besar dalam menunjang proses pendidikan. Maka dilakukan pengembangan media ini agar mendapatkan sebuah produk berupa E-Module berbasis Google Sites berbantu kartun yang digunakan sebagai sumber pembelajaran mandiri. Tujuan penelitian ini untuk menentukan kelayakan E-Module berbasis Google Sites berbantu kartun pada materi Elastisitas Bahan. Penelitian ini menggunakan pendekatan (R&D) jenis ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Terdapat 6 aspek penilaian pada media yaitu aspek tampilan, aspek kelengkapan sajian, aspek manfaat media, aspek pendahuluan, aspek isi, dan aspek evaluasi. Hasil validasi pada aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata sebesar 85% (sangat layak), aspek kelengkapan sajian sebesar 100% (Sangat layak), aspek manfaat media sebesar 88% (sangat layak), aspek pendahuluan sebesar 88% (Sangat layak), aspek isi sebesar 85% (sangat layak), aspek evaluasi sebesar 75% (layak). Kesimpulannya E-Module berbasis Google Sites berbantu kartun sangat layak digunakan dalam pembelajaran fisika materi Elastisitas Bahan.

**Kata Kunci:** E-Module, Google Sites, Kartun, Elastisitas Bahan.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya adalah bidang pendidikan [1]. Sebagai contoh pada tahun 2019 dunia mulai digegerkan dengan pandemi Covid-19 yang mengharuskan seluruh aktivitas manusia khususnya yang berkaitan dengan dunia pendidikan dikerjakan dari rumah masing-masing. Artinya teknologi sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran fisika agar dapat saling terhubung dari berbagai tempat [2].

Pembelajaran fisika merupakan bagian integral dari pembelajaran ilmu pengetahuan, yang memerlukan penyelenggaraan salah satunya mencakup proses belajar [3]. Proses belajar seperti melakukan observasi, eksperimen, dan sebagainya. Observasi dilakukan misalnya dengan menggunakan mikroskop untuk mengamati struktur jaringan daun atau teleskop untuk memeriksa bulan. Contoh eksperimen bisa berupa praktikum di mana siswa mengamati pengaruh pemberian panas pada air dalam sebuah panci [4]. Namun, fakta dilapangan bahwa penggunaan media berbasis teknologi ini masih rendah.

Berdasarkan studi literatur bahwa di SMAN 1 Sungai Geringging, SMAN 1 Nan Sabaris, SMAN 2 Pasaman, dan SMAN 1 Sawah Lunto tidak menggunakan media pembelajaran berbasis apapun termasuk teknologi khususnya pada materi fisika [5]. Hal ini tentunya lantaran guru yang memiliki keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif [6]. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media E-Module berbasis Google Sites berbantu kartun dan meneliti lebih lanjut bagaimana kelayakan dari E-Module yang telah dikembangkan.

E-Module adalah sebuah modul elektronik yang pengembangan dan penyajiannya memanfaatkan media elektronik [7]. Alat yang digunakan dalam pengembangan media E-Module ini adalah platform Google Sites. Sedangkan penyajian materi pada E-Module ini memanfaatkan media kartun.

Google Sites adalah salah satu situs yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk dieksplorasi. Hal yang menarik pada Google Sites terletak pada beberapa aspek penting. Pertama, akses ke situs Google ini tersedia secara gratis bagi siswa maupun guru, sehingga menjadi lebih mudah dijangkau oleh banyak orang. Kedua, situs Google Sites dirancang agar mudah dibuat oleh guru [8], yang dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan aplikasi yang menarik. Ketiga, situs Google Sites memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan berbagai aplikasi Google lainnya, memperkaya pengalaman pembelajaran. Keempat, Google Sites menawarkan penyimpanan online gratis sebesar 100 MB, memberikan fasilitas untuk menyimpan dan berbagi konten penting. Kelima, kontrol akses ke tautan website dapat disesuaikan, apakah ingin dibagikan kepada semua orang atau hanya kepada kelompok tertentu, ini juga membantu dalam mengukur sejauh mana situs Google dapat ditemukan melalui mesin pencari Google. Terlebih lagi, masih banyak potensi menarik lainnya yang dapat dieksplorasi menggunakan Google Sites ini [9].

Disamping kelebihan tentunya selalu ada kekurangan. Adapun kekurangan dari Google Sites ini yaitu harus selalu terhubung ke internet, sehingga peserta didik harus selalu memiliki kuota jika ingin membuka Google Sites tersebut [10]. Selain itu, Google Sites tidak memiliki simbol-simbol matematika sehingga rumus fisika hanya bisa dicantumkan berupa foto saja. Oleh karena itu, peneliti membutuhkan beberapa platform agar mampu mengurangi kekurangan dari Google Sites ini.

Kartun adalah suatu cara komunikasi baik itu secara visual, representasi simbolik, atau berbentuk karikatur lucu dan menarik [11] dan [12] yang bertujuan untuk menggambarkan peristiwa nonrealistis atau semi-realistis. Kelebihan kartun komik dalam dunia pendidikan adalah dapat digunakan dalam menjelaskan rangkaian isi materi pelajaran dan mengandung makna yang mudah dicerna oleh peserta didik, dan menarik [13]. Menurut [14] kartun komik memiliki kemampuan untuk menggambarkan materi pembelajaran secara konkret sehingga mempermudah pemahaman. Selain itu, penggunaan komik juga dapat meningkatkan minat baca anak-anak karena penyajian materi dalam bentuk komik biasanya dilakukan dengan cara yang menarik dan menghibur.

Menurut [15] kekurangan kartun komik yaitu pertama memiliki keterbatasan informasi. Kartun komik seringkali hanya dapat menyajikan informasi yang terbatas dalam jumlah yang terbatas. Materi yang kompleks atau mendalam mungkin sulit untuk dijelaskan dengan baik melalui kartun komik. Kedua, ketergantungan pada visual. Mengandalkan kartun komik secara berlebihan dalam pembelajaran dapat mengurangi kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca teks konvensional atau mendengarkan kuliah.

## 1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development (R&D)* jenis ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Data penelitian ini bersumber dari data primer yang diperoleh dari proses validasi *E-Module*. Proses validasi ini dilakukan oleh salah satu dosen jurusan Pendidikan Fisika UIN Sunan Gunung Djati Bandung sebagai ahli materi, salah satu dosen Teknik Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung sebagai ahli media, dan seorang guru fisika MA Arrosyidiyah sebagai ahli materi dan media yang dilakukan pada bulan september 2023. Teknik pengumpulan data menggunakan 12 pernyataan pada lembar validasi materi yang dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

**Tabel 2.1** Kisi-kisi Lembar Validasi Materi

| No           | Aspek Penilaian | Pernyataan   | Jumlah Pernyataan |
|--------------|-----------------|--------------|-------------------|
| 1            | Pendahuluan     | 1,2          | 2                 |
| 2            | Isi             | 3,4,5,6,7    | 5                 |
| 3            | Evaluasi        | 8,9,10,11,12 | 5                 |
| Jumlah butir |                 |              | 12                |

Teknik pengumpulan data pada lembar validasi media dapat dilihat pada Tabel 2.2 berikut.

**Tabel 2.2** Kisi-kisi Lembar Validasi Media

| No           | Aspek Penilaian    | Pernyataan              | Jumlah Pernyataan |
|--------------|--------------------|-------------------------|-------------------|
| 1            | Tampilan           | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 | 11                |
| 2            | Kelengkapan Sajian | 12,13,14                | 3                 |
| 3            | Manfaat Media      | 15,16,17,18             | 4                 |
| Jumlah butir |                    |                         | 18                |

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan Tabel 2.3 berikut.

**Tabel 2.3** Nilai yang digunakan untuk menilai Validitas *E-Module*

| Skor | Kualifikasi   |
|------|---------------|
| 1    | Sangat Kurang |
| 2    | Kurang        |
| 3    | Baik          |
| 4    | Sangat Baik   |

Data skor yang terdapat dalam lembar validitas dapat dianalisis dengan menghitung persentase menggunakan rumus berikut.

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Persentase yang dihasilkan akan diubah menjadi interpretasi kualitatif sesuai dengan skor pada Tabel 2.4 berikut.

**Tabel 2.4** Interpretasi Kualitatif Validasi

| SPersentase                        | Kualifikasi        |
|------------------------------------|--------------------|
| $76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$ | Sangat Layak       |
| $51\% \leq \text{skor} \leq 75\%$  | Layak              |
| $26\% \leq \text{skor} \leq 50\%$  | Tidak Layak        |
| $0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$   | Sangat Tidak Layak |

[16]

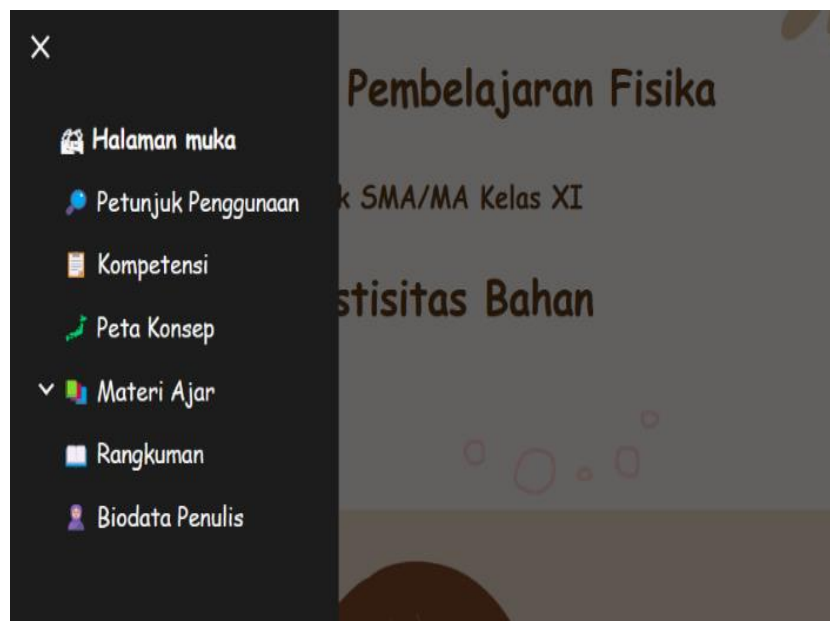
## 2. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil

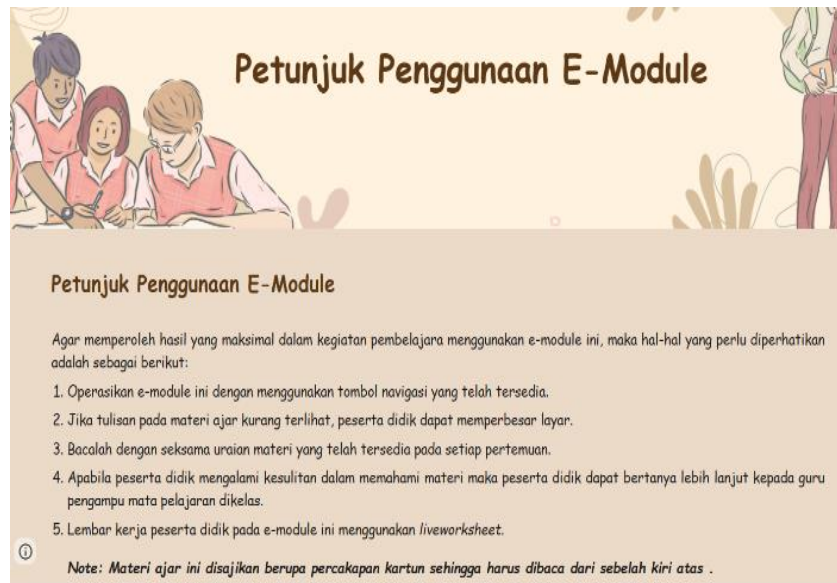
E-Module yang dikembangkan diintegrasikan pada platform Google Sites yang mencakup beberapa platform seperti Canva, Liveworsheet, Wordwall, Google Form, dan PhetSimulation. Penyajian materinya memanfaatkan media kartun. Berikut merupakan tampilan E-Module berbasis Google Sites berbantu kartun yang telah dirancang.



Gambar 1. Bagian Cover dan Pendahuluan.



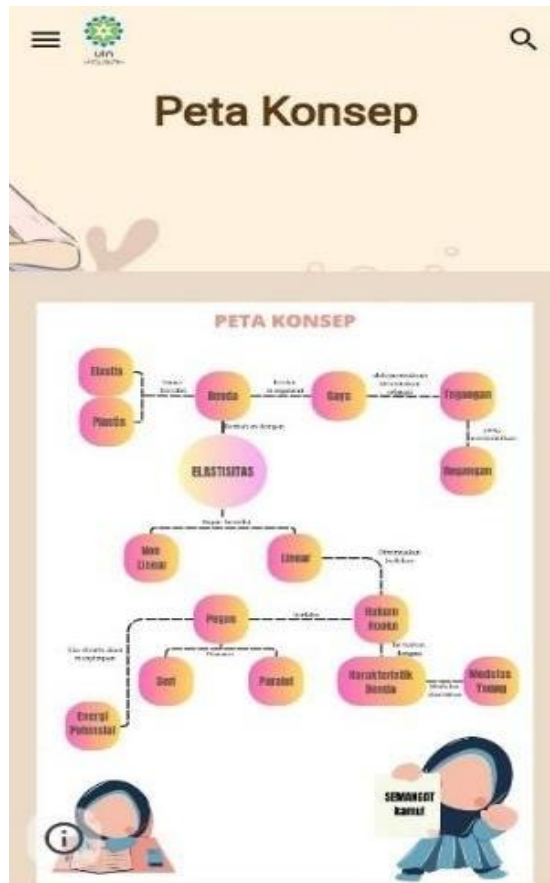
Gambar 2. Menu Utama pada E-Module.



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Kompetensi.



Gambar 5. Peta Konsep



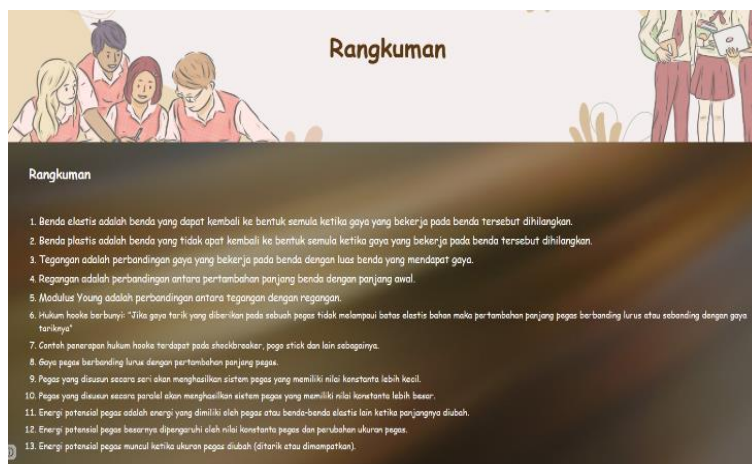
Gambar 6. Submenu Materi Ajar.



Gambar 7. Cover Materi Ajar Pertemuan ke-1



Gambar 8. Halaman Materi.



Gambar 9. Rangkuman.

Untuk lebih lengkapnya E-Module berbasis Google Sites berbantu kartun dapat di akses pada link berikut: <https://sites.google.com/view/penelitianmaterielastisitas/halaman-muka>

### 1.1.1 Hasil Uji Validasi Materi

Setelah perancangan selesai, e-modul diuji untuk menilai kecocokannya dalam aspek materi melalui uji validitas yang dilakukan oleh dua validator materi. Berikut adalah Tabel 3.1 hasil uji validitas dalam aspek materi.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validasi E-Module Aspek Materi

| No           | Aspek Penilaian | Nilai Ahli Materi 1 (%) | Nilai Ahli Materi 2 (%) |
|--------------|-----------------|-------------------------|-------------------------|
| 1            | Pendahuluan     | 88                      | 87                      |
| 2            | Isi             | 80                      | 90                      |
| 3            | Evaluasi        | 75                      | 75                      |
| Rata-Rata    |                 |                         | 81%                     |
| Interpretasi |                 |                         | Sangat Layak            |

Berdasarkan Tabel 3.1 dapat kita simpulkan bahwa media *e-module* berbasis Google Sites sangat layak digunakan pada pembelajaran dengan perolehan skor rata-rata 81%. Namun, perlu ditekankan bahwa revisi dan perbaikan tertentu harus dilakukan sebelum implementasi dan sejalan dengan kritik serta saran yang telah diberikan oleh validator. Secara umum yang harus diperbaiki yaitu kejelasan petunjuk pembelajaran, keruntutan isi materi, kejelasan contoh materi, kejelasan petunjuk pengerjaan soal, tingkat kesulitan soal, ketepatan pemberian *feedback* atas jawaban peserta didik dan runtutan soal yang disajikan.

### 1.1.2 Hasil Uji Validasi Media

**Tabel 3.2** Hasil Uji Validasi E-Module Aspek Media

| No           | Aspek Penilaian    | Nilai Ahli Media 1 (%) | Nilai Ahli Media 2 (%) |
|--------------|--------------------|------------------------|------------------------|
| 1            | Tampilan           | 93                     | 77                     |
| 2            | Kelengkapan Sajian | 100                    | 100                    |
| 3            | Manfaat Media      | 100                    | 75                     |
| Rata-Rata    |                    | 88%                    |                        |
| Interpretasi |                    | Sangat Layak           |                        |

Berdasarkan Tabel 3.2 dapat kita simpulkan bahwa media *e-module* berbasis Google Sites sangat layak digunakan pada pembelajaran. Namun, perlu ditekankan bahwa revisi dan perbaikan tertentu harus dilakukan sebelum implementasi dan sejalan dengan kritik serta saran yang telah diberikan oleh validator. Secara umum yang harus diperbaiki itu pada aspek tampilan berupa penulisan judul web harus diperjelas, warna tampilan harus disesuaikan dengan *background*, meningkatkan kualitas video yang digunakan, dan konsistensi penggunaan warna. Pada aspek manfaat media yang harus diperbaiki yaitu membangun komunikasi yang efektif antara peserta didik dan guru.

Selanjutnya dicari rata-rata nilai keseluruhan yang didapat dari hasil validasi materi dan media. Berikut merupakan Tabel 3.3 yang menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan dari hasil validasi materi dan media.

**Tabel 3.3** Nilai Validasi secara Keseluruhan

|           | Validasi Materi | Validasi Media | Validasi Keseluruhan |
|-----------|-----------------|----------------|----------------------|
| Nilai (%) | 81              | 88             | 84,5                 |
| Kategori  | Sangat Layak    | Sangat Layak   | Sangat Layak         |

Berdasarkan Tabel 3.3 tersebut dapat kita simpulkan bahwa media E-Module berbasis Google Sites berbantu kartun sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran fisika materi Elastisitas Bahan.

### 3.2 Pembahasan

Penilaian kelayakan materi disajikan dalam Tabel 3.1 dengan perolehan skor rata-rata 81%, hal ini terjadi karena media *e-module* dikembangkan dengan bahasa yang sangat sederhana, sesuai materi dengan kompetensi dasar, sesuai materi dengan tujuan pembelajaran. Kemudian sebesar 19% materi dalam media kurang sesuai dengan kriteria yang diharapkan pada lembar validasi. Kriteria tersebut lantaran kurangnya petunjuk penggunaan pada bagian pengerjaan soal, pada saat pengerjaan soal jendela/tab pada Google Sites beralih ke websites lain. Sehingga petunjuk penggunaan pada kuis hanya bisa dituliskan pada menu khusus di Google Sites. Kemudian kurang runtutnya soal yang disajikan dan tingkat kesulitan soal yang rendah. Kurang sesuai latihan soal dengan capaian pembelajaran. Maka peneliti mencoba menambah tingkat kesulitan soal dan tetap mengacu pada capaian pembelajaran. Selanjutnya kurangnya dalam pemberian *feedback* atas jawaban peserta didik. Agar mendapatkan *feedback* maka peneliti menambahkan fitur *leaderboard*, ini bertujuan agar peserta didik dapat berlomba-lomba mengejar peringkat 10 besar saat mengerjakan kuis.

Penilaian kelayakan media disajikan dalam Tabel 3.2 dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan 88% dengan interpretasi sangat layak. Hal ini terjadi karena media yang dikembangkan disesuaikan dengan tahap-tahap pengembangan media yang baik. Misalnya media E-Module dikembangkan dengan menu yang mudah dipahami, ukuran huruf yang digunakan terlihat jelas, kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi elastisitas bahan dan E-Module memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [17] terkait pengembangan media yang memperoleh skor rata-rata keseluruhan validasi kelayakan media 88%, salah satu alasannya karena media dapat digunakan secara mandiri.

Berdasarkan Tabel 3.2 sebesar 22% media tidak sesuai dengan kriteria validasi yang diharapkan. Hal ini terjadi karena judul web tidak dilengkapi dengan identitas, beragamnya website yang dimasukkan, sehingga terlewat dalam mencantumkan petunjuk penggunaan terkait web kuis, E-Module kurang membangun komunikasi yang efektif baik itu bagi guru maupun peserta didik, kurang dalam mendorong interaksi antar peserta didik, dan kurangnya dalam mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri.

### 3. Kesimpulan dan Saran

E-Module berbasis Google Sites berbantu kartun pada materi Elastisitas Bahan sangat layak digunakan pada pembelajaran dengan persentase rata-rata kelayakan sebesar 84,5 % yang mencakup kelayakan materi sebesar 81% pada kategori sangat layak dan kelayakan media sebesar 88% pada kategori sangat layak. Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya terkait pengembangan media Google Sites berbantu kartun agar mengimplementasikan media ini di berbagai sekolah dan kemudian melakukan evaluasi terkait media tersebut.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam proses penulisan karya ilmiah ini. Diantaranya dosen pembimbing dan pihak yang membantu memvalidasi media pembelajaran berbasis Google Sites berbantuan kartun ini.

### Daftar Rujukan

- [1] D. S. Adzkiya dan M. Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD," *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 2, hlm. 20–31, 2021.
- [2] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- [3] P. Arumingtyas, "Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Sites," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 9, no. 1, 2021, doi: 10.20961/jkc.v9i1.53839.
- [4] M. Aspi, "Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan," *ADIBA: Journal of Education*, vol. 2, no. 1, hlm. 64–73, 2022.
- [5] H. Budi, *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Bandung, 2014. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=u73cDgAAQBAJ>
- [6] V. E. Caroline, U. K. A. W. Hasbullah, dan S. Prihatiningtyas, "Rekonstruksi Media Interaktif Berbasis Kartun pada Materi Suhu dan Kalor Kelas XI SMA Ino Angga Putra," *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, vol. 7, no. 1, hlm. 21–26, 2020, doi: 10.12928/jrkpf.v7i1.14789.
- [7] C. E. Erlinawati, "Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEM Pada Pembelajaran Fisika," dalam *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 2019.
- [8] F. Fitriani dan I. Indriaturrahmi, "Pengembangan e-modul sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah," *Journal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Sertifikat*, vol. 4, no. 1, 2020.

- [9] J. Julistianti, "Pesan Dakwah dalam Serial Kartun Nussa." 2020.
- [10] P. B. Marsa dan Desnita, "Analisis Media, Sumber Belajar, dan Bahan Ajar yang Digunakan Guru Fisika SMA Materi Gelombang di Sumatera Barat Ditinjau dari Kebutuhan Belajar Abad 21," *JEP (Jurnal Eksakta Pendidikan)*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [11] E. Murdani, "Hakikat Fisika dan Keterampilan Proses Sains," *Jurnal Filsafat Indonesia*, vol. 3, no. 3, 2020.
- [12] Y. Pujilestari, "Dampak Positif Pembelajaran Online dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19," *Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan*, vol. 4, no. 1, hlm. 49–56, 2020.
- [13] A. Ramdani, A. W. Jufri, dan Jamaluddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan*, vol. 6, no. 3, hlm. 433–440, 2020.
- [14] M. A. Riwanto dan M. P. Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, vol. 2, no. 1, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>
- [15] Sujito, Liliyasi, A. Suhandi, and E. Soewono, "Investigating and Developing The Ability to Model Physics Phenomena," *J. Eng. Sci. Technol.*, vol. 16, no. 4, pp. 3283–3294, 2021, [Online]. Available: <https://jestec.taylors.edu.my/V16Issue4.htm>
- [16] M. S. Sumantri, V. Iyasha, dan Irmawanti, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kartun dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa MI," *PERDULI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 01, hlm. 11–17, 2020, doi: 10.21009/perduli.v1i01.17349.
- [17] P. I. Zulfa, M. Ni'mah, dan N. F. Amalia, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi IT dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Era 5.0 pada Sekolah Dasar," *el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, vol. 5, no. 1, 2023.