

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS GUIDED INQUIRY SOSIOKULTURAL PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR**Hartina Kusuma Dewi¹, Su'ad², Sri Utaminingsih³**^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Muria Kudus, Indonesia¹hartinakusuma@gmail.com, ²suad@umk.ac.id, ³sri.utaminingsih@umk.ac.id**Abstract**

The purpose of this research are 1) describe the characteristics of social studies teaching materials for grade IV elementary schools in Gebog Kudus district, 2) describe the development of social studies teaching materials Guided Inquiry sociocultural based for grade IV elementary schools, 3) describe the legibility of social studies teaching materials Guided Inquiry sociocultural based in learning developed class IV elementary school, and 4) describes the effectiveness of social studies teaching materials based on Guided Inquiry sociocultural in learning activity for grade IV elementary schools developed. This type of research is R&D (Research and Development) research. The result of the product in this research is social studies teaching materials based on sociocultural science. The R&D research design consists of potentials and problems, data collection, product design, product validation, product revision, final product testing, product revision, and final production. Data collection techniques using the method of observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The qualitative data analysis technique uses a flow analysis model technique consisting of data reduction, data presentation and conclusion drawing / verification. Quantitative data analysis using validity and effectiveness tests. The results of this study indicate that the teaching materials developed are valid and in accordance with sociocultural-guided inquiry learning which is associated with learning with the peculiarities of the student's area of residence. Gain 0.597 in the medium category, higher than the control class which got an average score of 0.236 gain in the low category, the results of the independent sample test obtained $t_{count} = 3.784 > t_{table} = 1.9905$ and sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, it can be found that there is a difference in the average student learning outcomes between the experimental class using inquiry-based social studies teaching materials and the control class without using sociocultural inquiry-based teaching materials. Keywords: parenting style, learning responsibility.

Keywords: Social Sciences, Scientific, Sociocultural.**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menganalisis pola asuh orang tua siswa terhadap tanggung jawab Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan karakteristik bahan ajar IPS kelas IV SD yang ada di Kecamatan Gebog Kudus, 2) mendeskripsikan pengembangan bahan ajar IPS berbasis Guided Inquiry sosiokultural pada kelas IV SD, 3) mendeskripsikan keterbacaan bahan ajar IPS berbasis Guided Inquiry sosiokultural pada kelas IV SD yang dikembangkan, dan 4) menjelaskan keefektifan bahan ajar IPS berbasis *Guided Inquiry* sosiokultural pada kelas IV SD yang dikembangkan. Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Hasil produk dalam penelitian ini adalah bahan ajar IPS Berbasis Sosiokultural pada Pembelajaran *Guided Inquiry*. Adapun desain penelitian R&D (Research and Development) terdiri atas potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk akhir, revisi produk, dan produksi final. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif menggunakan teknik *flow analysis model* yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Analisis data kuantitatif dengan uji validitas dan uji efektifitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan valid dan sesuai dengan pembelajaran *guided inquiry* sosiokultural yang mengaitkan pembelajaran dengan kekhasan daerah tempat tinggal siswa, setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan terlihat peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata Gain 0,597 dengan kategori sedang, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mendapatkan skor rata-rata Gain 0,236 dengan kategori rendah, hasil uji *independent sample test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,784 > t_{tabel} = 1,9905$ dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan bahan ajar IPS berbasis *guided inquiry* sosiokultural dan kelas kontrol tanpa menggunakan bahan ajar berbasis *guided inquiry* sosiokultural.

Kata Kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial, *Guided Inquiry*, Sosiokultural.

1. Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas terus ditingkatkan melalui pengembangan kurikulum Pengembangan kurikulum merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan pencapaian pendidikan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menekankan proses pembelajaran harus dilakukan melalui kegiatan pembelajaran berbasis penemuan (*Discovery Learning*), pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*Problem Based Learning*), dan penekanan keterampilan berpikir ilmiah (*Scientific Approach*). Kegiatan pembelajaran siswa lebih diarahkan kepada pendekatan proses yaitu siswa menemukan jawaban sendiri dengan serangkaian kegiatan yang menunjang untuk proses penemuan akan jawaban. Dalam menjembatani pendekatan proses menemukan jawaban sendiri harus ditunjang dengan adanya instrumen belajar siswa misalnya bahan ajar.

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar sendiri merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai kompetensi yang diharapkan (Widodo, 2008:1). Di dalam bahan ajar terdapat pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran (Mulyasa, 2006:96). Bahan ajar bisa dimanfaatkan guru untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada siswanya agar tujuan pembelajaran tercapai (Dick, 2009:230). Jika guru menggunakan bahan ajar yang baik maka pembelajaran yang berjalan di kelas juga berjalan lebih maksimal. Apabila pembelajaran berlangsung dengan maksimal maka tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah dicapai. Bahan ajar ini, bisa berupa bahan ajar cetak ataupun bentuk lain sesuai dengan kebutuhan di kelas.

Dalam kurikulum 2013 pemerintah mengharapkan siswa dapat memecahkan masalah yang ditemukan sendiri. Pemecahan masalah oleh siswa akan lebih bermakna dari pada informasi yang diberitahukan. Teori Brunner menyatakan bahwa anak harus berperan aktif saat belajar di kelas. Konsepnya adalah belajar dengan menemukan (*discovery learning*) siswa mengorganisasikan bahan pelajaran yang dipelajarinya dengan suatu bentuk akhir yang sesuai dengan tingkat kemajuan berpikir anak. Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses penemuan personal (*personal discovery*), oleh setiap individu murid (Suyono, 2014: 88).

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pengungkapan konsep, prinsip, hukum serta teori melalui inkuiri. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam model pembelajaran inkuiri siswa tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Sebaliknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya ketika bisa menguasai materi pelajaran. Model pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student centered approach*).

Model pembelajaran inkuiri dipandang sebagai model yang diasumsikan akomodatif bagi penyelenggaraan pembelajaran IPS di sekolah saat ini. Model inkuiri menjembatani keadaan transisi dari gaya pengajaran IPS konvensional yang masih verbalistik serta minim alat-alat menuju gaya pengajaran IPS alternatif yang lebih proporsional bagi hakikat IPS. Ada berbagai jenis pembelajaran inkuiri, salah satunya adalah *Guided Inquiry* yang merupakan suatu proses untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru dengan melibatkan siswa secara langsung supaya siswa terbiasa berperilaku sains.

Pembelajaran *Guided Inquiry* memiliki banyak kelebihan akan tetapi masih ada beberapa kekurangan. Kekurangan *Guided Inquiry* antara lain yaitu memerlukan kesiapan mental dalam belajar menggunakan *Guided Inquiry*. Hal ini serupa dengan apa yang disampaikan Suryosubroto (2009 : 36) ada beberapa kelemahan dalam model *Guided Inquiry* antara lain yaitu persiapan mental untuk belajar *Guided Inquiry*

merupakan syarat utama. *Guided Inquiry* kurang berhasil ketika diajarkan untuk kelas besar. Harapan yang ditumpahkan mungkin mengecewakan bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional, dalam artian kapasitas belajar siswa kurang maksimal. Inkuiri dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar ruangan kelas.

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila proses pembelajaran dapat mengintegrasikan antara teknologi, alam, serta budaya, sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku yang terjadi dalam seseorang merupakan hasil dari proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2011:195) yang menyatakan bahwa lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di alam sekitar dan memiliki makna atau pengaruh kepada siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya. Lingkungan yang ada di sekitar anak-anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk menuju pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas.

Namun, kenyataan di lapangan guru hanya menggunakan bahan ajar seadanya untuk digunakan sebagai pendamping buku tema di sekolah. Seperti guru sekolah dasar di Kecamatan Gebog, sebagian besar menggunakan bahan ajar cetak seadanya. Permasalahan lain yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu berkaitan dengan keterampilan berpikir ilmiah siswa dalam proses pembelajaran baru sebatas menerima materi dari penyampaian guru, belum menggali keterampilan berpikir ilmiah siswa. Pada saat pembelajaran siswa menggunakan bahan ajar buku teks yang ada di sekolah tetapi bahan ajar yang dipakai belum secara optimal mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah siswa. Hal ini terlihat dari setiap kali guru menerangkan selama pembelajaran siswa yang aktif hanya 35% sedangkan siswa lainnya hanya diam sebagai pendengar dan mencatat. Bahan ajar tersebut dipilih oleh guru sebagai pendamping buku tema karena harganya murah, mudah didapat dan berisi banyak latihan soal.

Permasalahan tentang bahan ajar tidak hanya terjadi di daerah Kudus saja, tetapi juga di daerah Surakarta. Guru disana masih banyak menggunakan buku pendamping berupa LKS yang dijual oleh pihak luar, dimana dalam buku pendamping tersebut masih jauh dari kata layak (Kurniawati, Anitah, dan Suharno, 2017). Karena itu bahan ajar yang ada saat ini memerlukan inovasi agar bisa mengaktifkan siswa dan membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Situmorang, 2016). Pernyataan tersebut didukung oleh peneliti dari luar negeri yang menyampaikan bahwa dalam buku yang beredar saat ini perlu dieksplorasi lagi agar sesuai dengan pribadi siswa, sehingga ia merasa tertarik untuk belajar (Glaze, 2018).

Dari latar belakang di atas maka perlu dikembangkan suatu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan berpedoman pada tujuan kurikulum 2013. Bahan ajar yang dikembangkan harus bisa menjadi pendamping buku siswa yang sudah ada saat ini, dan bisa juga digunakan secara mandiri. Bahan ajar harus terbaca dengan baik oleh siswa sehingga informasi yang ada dapat dengan mudah dipahami. Bahan ajar berbasis *Guided Inquiry* sosiokultural merupakan bahan ajar yang di dalamnya menggali kemampuan yang dimiliki siswa yaitu pengembangan kemampuan sikap, keterampilan dan pengetahuan. Bahan ajar mengkaitkan materi yang dipelajari dengan lingkungan sebagai sumber belajar dan membuat belajar menjadi bermakna. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku teks siswa. Buku ajar digunakan untuk memberikan pemahaman dan menggali kemampuan siswa terhadap pengetahuan. Pembelajaran dengan mengkaitkan langsung lingkungan sekitar siswa dalam penyampaian materi yang dipelajari akan lebih bermakna dan melatih siswa untuk berinteraksi baik dalam lingkungan disekitarnya. Pada penelitian ini dikembangkan bahan ajar berbasis *Guided Inquiry* sosiokultural pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tentang pengembangan bahan ajar IPS berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural pada siswa kelas IV Sekolah Dasar diharapkan mampu memberikan kontribusi produk ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan lingkungan sekitar dan bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang yang telah diuraikan tersebut di atas, maka rumusan masalah dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah karakteristik bahan ajar IPS kelas IV SD yang ada di Kecamatan Gebog Kudus? (2) Bagaimana pengembangan bahan ajar IPS Berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural pada kelas IV SD? (3) Bagaimana keterbacaan bahan ajar IPS Berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural pada kelas

IV SD yang dikembangkan? (4) Bagaimana keefektifan bahan ajar IPS Berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural pada kelas IV SD yang dikembangkan?

Penelitian ini ingin memperoleh gambaran secara mendalam mengenai, antara lain: (1) Mendeskripsikan karakteristik bahan ajar IPS kelas IV SD yang ada di Kecamatan Gebog Kudus. (2) Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar IPS Berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural pada kelas IV SD. (3) Mendeskripsikan keterbacaan bahan ajar IPS Berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural pada kelas IV SD yang dikembangkan. (4) Menjelaskan keefektifan bahan ajar IPS Berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural pada kelas IV SD yang dikembangkan.

Bahan ajar menurut Prastowo (2014: 17) adalah “Bahan yang disusun secara sistematis yang di dalamnya sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada, yang berisi kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai siswa sehingga memungkinkan siswa untuk belajar menggunakan bahan ajar tersebut dengan tujuan yang ingin dicapai”. Sementara Majid (2008: 173) menjelaskan bahan ajar adalah segala bentuk bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis.

Pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksud disini dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis (Cakici, 2012). Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar (Menon dkk, 2015). Prastowo (2011: 16) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan begitu dapat diambil suatu kesimpulan bahwa bahan ajar adalah materi yang disusun secara sistematis untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran yang bertujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal.

Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Jenis bahan ajar berdasarkan subjeknya dibedakan menjadi dua, yaitu bahan ajar yang sengaja dirancang untuk proses belajar dan bahan ajar yang tidak dengan sengaja dirancang sebagai sumber belajar tetapi dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Singh dkk, 2018). Bahan ajar yang sengaja dirancang untuk proses pembelajaran contohnya adalah buku, LKS, handout, modul dan lain sebagainya. Bahan ajar yang tidak dengan sengaja dirancang untuk sumber belajar tetapi dapat digunakan sebagai sumber belajar misalnya kliping, koran, film, iklan, berita dan lainnya.

Bahan ajar dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu bahan ajar cetak (handout, buku, lembar kegiatan siswa, modul, brosur, leaflet, gambar), bahan ajar dengar (kaset, radio, compact disk audio dan piringan hitam), bahan ajar multimedia interaktif (CD Pembelajaran) dan bahan ajar berbasis web

Inkuiri sebagai suatu proses yang dilakukan manusia untuk mencari dan memahami informasi. Pembelajaran inkuiri merupakan model yang membawa siswa secara langsung ke dalam proses ilmiah dalam waktu yang relatif singkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2009: 34) menyatakan bahwa “Inkuiri membawa siswa ke dalam proses ilmiah. Inkuiri mengembangkan seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan intelektual, pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan. Pada hakikatnya inkuiri merupakan suatu proses yang bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, menarik kesimpulan sementara dan menguji kesimpulan sementara. Menurut Hamalik (dalam Sitiatava Rizema Putra, 2013: 88) menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa (*student-centered strategy*); kelompok siswa inkuiri dilibatkan dalam suatu persoalan atau mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan di dalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan eksperimen

sendiri sehingga dapat berpikir secara kritis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan

Pendekatan inkuiri terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan besarnya intervensi guru terhadap siswa atau besarnya bimbingan yang diberikan oleh guru kepada siswanya. Ketiga jenis pendekatan inkuiri tersebut adalah Inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), Inkuiri Bebas (*Free Inquiry Approach*), Inkuiri bebas yang dimodifikasi (*Modified Free Inquiry Approach*).

Menurut Karli dan Yulianingsih dalam Andriani, dkk. (2011: 3) Sintak model pembelajaran *Guided Inquiry* serta perilaku guru dan siswa disajikan pada table berikut,

Tabel 1. Sintaks Model Pembelajaran *Guided Inquiry*

Fase	Perilaku Guru dan Siswa
a) Penyajian masalah atau menghadapkan siswa pada situasi teka teki	Guru membawa situasi masalah kepada siswa. Permasalahan yang diajukan adalah permasalahan sederhana yang menimbulkan keheranan. Hal ini diperlukan untuk memberikan pengalaman kepada siswa, pada tahap ini biasanya dengan menunjukkan contoh fenomena ataupun demonstrasi.
b) Pengumpulan dan verifikasi data	Guru membimbing siswa mengumpulkan informasi tentang peristiwa yang mereka lihat dan mereka alami pada tahap penyajian masalah. Siswa mengumpulkan informasi
c) Eksperimen	Guru membimbing siswa untuk mendapatkan informasi melalui percobaan. Siswa melakukan eksperimen untuk menguji secara langsung mengenai hipotesis atau teori yang sudah diketahui sebelumnya
d) Mengorganisir data dan merumuskan penjelasan	Guru mengajak siswa merumuskan penjelasan, kemungkinan besar akan ditemukan siswa yang mendapatkan kesulitan dalam mengemukakan informasi yang diperoleh berbentuk uraian penjelasan. Siswa-siswa yang demikian didorong untuk dapat memberi penjelasan yang tidak begitu mendetail
e) Analisis tentang proses inkuiri	Guru meminta siswa untuk menganalisis pola-pola penemuan mereka berupa kesimpulan. Tahap ini siswa dapat menuliskan kekurangan dan kelebihan selama kegiatan berlangsung pada saat kegiatan berlangsung dengan bantuan guru diperbaiki secara sistematis.

Wells (2004:138) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, siswa harus dibantu dan dibimbing oleh orang lain yang lebih kompeten (guru/tutor). Dalam teori belajar sosiokultur ini, pengetahuan yang dimiliki seseorang berasal dari sumber-sumber sosial yang terdapat di luar dirinya. Untuk mengkonstruksi pengetahuan, diperlukan peranan aktif dari orang tersebut. Karena pengetahuan dan kemampuan tidak datang dengan sendirinya, namun harus diusahakan dan dipengaruhi oleh orang lain.

Peran peserta didik dan guru dalam konteks belajar aktif menjadi sangat penting. Guru berperan aktif sebagai fasilitator, sebagai pengelola yang mampu merancang dan melaksanakan kegiatan belajar bermakna, serta mengelola sumber belajar yang diperlukan yang membantu memudahkan siswa belajar. Siswa juga terlibat dalam proses belajar bersama guru karena siswa dibimbing, diajar dan dilatih menjelajah, mencari mempertanyakan sesuatu menyelidiki jawaban atas suatu pertanyaan, mengelola dan

menyampaikan hasil perolehannya secara komunikatif. Siswa diharapkan mampu memodifikasi pengetahuan yang baru diterima dengan pengalaman dan pengetahuan yang pernah diterimanya.

Yuliani (2014:46) menyimpulkan beberapa hal yang perlu untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran sosiokultural, yaitu:

- 1) Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proksimalnya atau potensinya melalui belajar dan berkembang.
- 2) Pembelajaran perlu dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensialnya dari pada perkembangan aktualnya.
- 3) Pembelajaran lebih diarahkan pada penggunaan strategi untuk mengembangkan kemampuan intermentalnya daripada kemampuan intramentalnya.
- 4) Anak diberikan kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajarinya dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan masalah
- 5) Proses belajar dan pembelajaran tidak sekedar bersifat transferal tetapi lebih merupakan ko-konstruksi.

Larson & Smalley menggambarkan *sociocultural* sebagai sebuah *blue print* yang menuntun perilaku manusia dalam sebuah masyarakat dan direalisasikan dalam kehidupan keluarga. Sosiokultural juga didefinisikan sebagai gagasan-gagasan, kebiasaan, keterampilan, seni, dan alat yang memberi ciri pada sekelompok orang tertentu pada waktu tertentu (Sukitman, 2012). Sosiokultural adalah sebuah sistem dari pola-pola terpadu yang mengatur perilaku manusia (Condon, 1973). Kenyataan bahwa tak ada masyarakat yang ada tanpa sebuah sosial-budaya menggambarkan perlunya sosiokultural untuk memenuhi kebutuhan psikologi dan biologis tertentu pada manusia.

Lingkungan memberikan warna kepada setiap manusia. Menurut Dalyono (2012:129) menyatakan “Biasanya orang mengartikan lingkungan secara sempit, seolah-olah lingkungan hanya alam sekitar diluar diri manusia/individu”. Lingkungan itu sebenarnya mencakup segala material dan stimulus di dalam dan di luar diri individu, baik yang bersifat fisiologis, psikologis, maupun sosio-kultural. Dengan demikian lingkungan dapat diartikan secara fisiologis, secara psikologis, dan secara sosio-kultural. Andersen, A.M., dkk. (2004:26) mengemukakan bahwa lingkungan sekitar dan budaya dapat berinteraksi dengan memodifikasi dari ilmu pengetahuan pemikiran mengajar guru, yang akan berakibat pada kualitas pengajaran ilmu pengetahuan dan pembelajaran. Pemikiran dari guru yang berkaitan pada faktor lingkungan yang berguna untuk ilmu pengetahuan baru menjadi lebih sukses.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Hasil produk dalam penelitian ini adalah bahan ajar IPS berbasis *Guided Inquiry* sosiokultural. Adapun desain penelitian R&D (*Research and Development*) terdiri atas potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk akhir, revisi produk, dan produksi final. Suatu bahan ajar dapat digunakan di kelas ketika bahan ajar tersebut sudah memenuhi uji kelayakan dan keterbacaan. Sebelum dibagikan kepada siswa, bahan ajar harus diuji kelayakannya oleh pakar dengan penilaian yang berpedoman pada penilaian buku teks BSNP yang terdiri atas kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa dan kelayakan grafis.

Peneliti menerapkan prosedur pengembangan Borg & Gall. Dari sepuluh langkah yang dikembangkan oleh Borg and Gall, pada penelitian kali ini implementasinya hanya sampai pada langkah ke tujuh (7). Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi waktu maupun biaya pada penelitian ini. Sukmadinata dalam Abdurahim (2011:109) menyatakan untuk keperluan penelitian tesis ataupun disertasi merupakan penelitian skala kecil dapat menghentikan penelitian pada langkah ke tujuh (7), karena untuk langkah ke delapan, Sembilan dan sepuluh membutuhkan biaya yang mahal dan cakupan yang sangat luas dalam waktu yang lama. Menurutnya juga dalam penelitian dan pengembangan dapat dihentikan sampai dihasilkan draft final, tanpa pengujian hasil. Hasil atau dampak dari penerapan model sudah ada, baik pada uji terbatas maupun uji coba lebih luas karena selama pelaksanaan pembelajaran ada tugas-tugas yang dilakukan siswa juga dilaksanakan test akhir setiap pokok bahasan. Hasil penilaian

tugas dan test akhir tiap pokok bahasan bisa dipandang sebagai hasil atau dampak dari penerapan produk.

3. Hasil Penelitian dan Diskusi

a. Karakteristik Bahan Ajar IPS Kelas IV SD di Kecamatan Gebog

Karakteristik bahan ajar yang ada di kelas IV sekolah dasar khususnya yang ada di kecamatan Gebog, Kudus memiliki karakteristik yang homogen. Kebanyakan sekolah mendapat tawaran dari marketing sebuah penerbit untuk pengadaan bahan ajar, bahan ajar tersebut masih bersifat global dan tidak memunculkan nilai-nilai kekhasan daerah di Kabupaten Kudus. Bahan ajar yang baik adalah yang memiliki substansi pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan di kelas. Bahan ajar tersebut dipilih oleh guru sebagai pendamping buku tema karena harganya murah, mudah didapat dan berisi banyak latihan soal. Arifin & Kusrianto (2013) menegaskan bahwa sangat disayangkan jika seorang guru tidak pernah sekali pun menyusun bahan ajarnya sendiri dalam karirnya. Dalam hal ini, Nadeak & Naibaho (2019) menambahkan bahwa permasalahan seperti ini terjadi karena keterbatasan jumlah dan sifat persaingan, keterbatasan kemampuan, serta kurangnya semangat dari para guru itu sendiri.

Esesnsi pembelajaran akan terpenuhi jika guru menggunakan bahan ajar yang sesuai. Kesesuaian bahan ajar lebih khusus yaitu sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Mahayana (2015) menjelaskan bahwa seorang guru harus memiliki terobosan inovatif dalam menyajikan bahan ajar yang membuat siswa dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural

Pada tahapan pertama peneliti mengumpulkan informasi analisis kebutuhan bahan ajar pada pembelajaran kurikulum 2013 di kelas IV. Ketika melakukan observasi, ditemukan permasalahan bahwa sebagian besar guru belum memiliki buku pegangan pendamping siswa. Begitupun dengan ketersediaan bahan ajar anak berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural. Bahan ajar pendamping yang guru dan peserta didik gunakan selama ini masih belum mengaitkan lingkungan sekitar siswa secara nyata.

Setelah melakukan perencanaan kemudian peneliti mulai mengembangkan produk awal yang sesuai dengan sintak pembelajaran *guided inquiry* berbasis sosiokultural. Pengembangan produk awal ini menggunakan berbagai rujukan bahan ajar kurikulum 2013 kelas IV, internet, lingkungan otentik siswa dan sumber-sumber lain yang bisa mendukung terciptanya bahan ajar. Peneliti mengembangkan bahan ajar untuk pembelajaran yang menekankan pada kekhasan daerah lingkungan sekitar peserta didik yang merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik.

Bahan ajar juga dilengkapi dengan teks bacaan tentang peristiwa di sekitar sehingga peserta didik lebih mudah mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sekarang. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Amalia dan Wuri (2020) mengenai modul sosial budaya yang terstruktur dengan baik dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa yaitu bagi siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan juga dapat menarik minat siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, jika siswa memiliki pemahaman yang baik dalam suatu fenomena, dan pemahaman itu tersimpan dalam memori otaknya, maka ketika dihadapkan dengan suatu kasus yang hampir mirip siswa akan langsung mengaitkan pengetahuan baru tersebut dengan pengetahuan lama yang ia miliki.

Setelah produk awal jadi, peneliti melakukan uji coba produk. Uji coba ini pertama kali diberikan kepada beberapa ahli, yang kemudian para ahli ini memberikan komentar dan masukan. Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli dijadikan bahan perbaikan untuk bahan ajar awal yang telah dikembangkan. Saat bahan ajar sudah direvisi kemudian peneliti melakukan uji coba lagi di kelas V SD 1 Klumpit. Tahap uji coba produk dilakukan secara terbatas yaitu kepada seorang guru dan 20 siswa. Selama uji coba produk berlangsung peneliti bertindak sebagai observer dengan melakukan catatan lapangan adanya kekurangan dan kelebihan serta mengisi lembar observasi tentang respon siswa terhadap uji coba produk. Setelah itu peneliti kembali memperbaiki bahan ajar sesuai dengan masukan dari para siswa.

Setelah dilakukan beberapa tahapan uji coba, peneliti kembali merevisi bahan ajar yang dikembangkan. Setelah dirasa cukup baik dalam artian bahan ajar mudah dipahami oleh siswa, menarik, tidak membosankan berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural, peneliti melakukan uji coba lapangan. Subjek uji coba lapangan ini yaitu 22 siswa dari SD 5 Klumpit dan 20 siswa dari SD 7 Klumpit. Setelah uji coba selesai dilakukan maka diperoleh produk akhir bahan ajar IPS berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural.

Pengembangan bahan ajar seperti ini juga pernah dilakukan oleh Nailiyah, dkk (2016) yang menyatakan bahwa kita perlu berkontribusi dalam menanamkan pendidikan karakter siswa melalui budaya yang ada di sekitarnya secara tematik terintegrasi dengan konsep ilmu yang dipelajarinya, agar siswa dapat berfikir secara ilmiah terhadap suatu fenomena yang ada di lingkungan sekitarnya. Hal tersebut menyatakan bahwa dalam pendidikan siswa harus diarahkan untuk menganalisis kekhasan yang terjadi disekitarnya, dan jika ada permasalahan yang terjadi siswa harus berusaha memecahkan permasalahan tersebut.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Sitohang (2019) yang berkesimpulan bahwa pengembangan modul tematik berbasis inkuiri terbimbing memfasilitasi siswa untuk menemukan suatu konsep berdasarkan suatu masalah. Selain itu, Mariyani (2020) melalui penelitiannya menarik kesimpulan bahwa karakteristik buku pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing layak dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar.

c. Kevalidan Bahan Ajar Berbasis Guided Inquiry Sosiokultural

Bahan ajar ini diberikan kepada ahli yang memiliki kemahiran pada bidang-bidang tertentu, diantaranya adalah ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Bahan ajar yang dikembangkan dibagikan kepada para validator untuk diberikan masukan. Dari hasil masukan tersebut didapatkan kesimpulan bahwa bahan ajar dinyatakan sangat valid, artinya bahan ajar dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil validasi bahan ajar terlihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Bahan Ajar

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Validator 1 Ahli Media	75	Valid
2	Validator 2 Ahli Materi	75	Valid
3	Validator 3 Ahli Bahasa	87,5	Sangat Valid
Rata-Rata		79,16	Valid

Bahan ajar IPS berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural dapat dinyatakan valid karena memenuhi beberapa indikator kelayakan, yaitu kelayakan materi, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan dari ahli media. Dari segi kevalidan materi, bahan ajar ini dinyatakan valid karena materi lengkap, akurat, menarik, mutakhir, mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir, serta memenuhi ketaatan pada hukum dan perundang-undangan. Skor yang di dapat dari ahli materi yaitu sebesar 75 dengan simpulan valid atau dapat dipergunakan namun perlu direvisi. Masukan dari validator ahli media yaitu perlu memperhatikan penulisan sumber, daftar pustaka, dan pemakaian symbol.

Kelayakan bahasa dalam bahan ajar ini juga dinyatakan sangat valid karena menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, sesuai dengan EYD, bahasa yang digunakan sederhana, lugas dan mudah dipahami, terdapat penjelasan untuk istilah atau kata yang sulit, bahasa sesuai dengan perkembangan siswa, serta struktur kalimat sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Skor yang di dapat dari ahli materi yaitu sebesar 87,5 dengan simpulan sangat baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Kevalidan kegrafikan desain juga dapat dilihat dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan Bahasa, dan kelayakan kegrafikan yang meliputi cover media, penggunaan font, layout, dan kesesuaian ilustrasi dengan materi. Skor yang di dapat dari ahli materi yaitu sebesar 75 dengan simpulan valid atau dapat dipergunakan namun perlu direvisi.

d. Keterbacaan dan Ketertarikan Bahan Ajar Berbasis Guided Inquiry Sosiokultural

Setiap bahan ajar harus diukur keterbacaannya. Ada berbagai cara mengukur keterbacaan suatu bahan ajar. Safitri dkk. (2015) menyatakan bahwa uji keterbacaan bisa dilakukan pada uji coba produk awal. Keterbacaan bahan ajar ini diuji dengan menggunakan angket. Hasil penyebaran angket ini menyatakan bahwa bahan ajar berbasis Guided Inquiry Sosiokultural menarik dan mudah dibaca.

Angket keterbacaan dan ketertarikan diukur berdasarkan tiga indikator utama, yaitu indikator ketertarikan, kejelasan materi, dan keterbacaan. Sebesar 90,47% siswa sangat setuju bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti ini menarik. Mereka bisa menyatakan bahan ajar ini menarik karena bahan ajar ini memiliki tampilan keseluruhan yang menarik. Bahan ajar dilengkapi dengan warna-warna dan gambar yang menarik sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar. Karena ketertarikan ini pula siswa juga tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam bahan ajar membantu memudahkan siswa dalam memahami materi dan bacaan yang sedang dipelajari karena sesuai dengan lingkungan nyata siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Musfiroh (2016) menyebutkan bahwa tema teks yang dibutuhkan dalam pembelajaran lebih baik disesuaikan dengan topik sekitar anak seperti alam, kejadian di sekitar anak, makanan, keindahan alam, pekerjaan, dan lain sebagainya. Susilo, dkk. (2016) juga menyatakan bahwa desain pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi sikap positif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Azimi, dkk (2017) menambahkan bahwa bahan ajar yang menarik akan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari segi kejelasan materi, 95,23% siswa sangat setuju bahwa bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti memiliki struktur penguraian materi yang sangat jelas. Penyampaian materi dalam bahan ajar ini berkaitan dengan kehidupan di sekitar lewat berbagai teks bacaan, sehingga memudahkan siswa dalam memberikan gambaran langsung. Materi yang disajikan dalam bahan ajar ini mudah dipahami. Selain itu penyajian materi dalam bahan ajar ini mendorong siswa untuk berdiskusi dengan yang lain. Kemudian bahan ajar ini memuat soal latihan yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman siswa dalam pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mardiyah (2017) menjelaskan bahwa materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak.

Dari segi keterbacaan bahan ajar, sebanyak 88,09% siswa sangat setuju bahwa bahan ajar yang dikembangkan ini mudah untuk dibaca. Para siswa dapat mengatakan demikian karena bahan ajar ini memiliki ukuran dan jenis huruf yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Penggunaan kalimat dalam bahan ajar tidak terlalu panjang sehingga mudah dipahami oleh siswa. Bahasa yang digunakan juga merupakan bahasa sederhana yang mudah dimengerti oleh siswa kelas IV SD, jikalau ada kata-kata yang sedikit asing di kalangan siswa, dalam *glosarium* ada penjelasan yang lebih lengkap untuk memudahkan siswa dalam memahami kosakata asing tersebut. Windyarini, dkk (2016) menyatakan bahwa dalam mengembangkan bahan ajar kita harus memperhatikan keterbacaan dari bahan ajar tersebut. Saat bahan ajar mudah dibaca oleh siswa, maka siswa tidak akan merasa kesulitan memahami bacaan yang ada dalam bahan ajar. Renandya (2018) menambahkan bahwa semakin banyak peserta didik membaca teks yang bisa mereka pahami, mereka menjadi semakin percaya diri dan mahir.

e. Keefektifan Bahan Ajar Berbasis Guided Inquiry Sosiokultural

Bahan ajar ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil peningkatan indeks n-gain pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan gain 0,597 dalam kategori sedang dan kelas kontrol sebesar 0,236 pada kategori rendah. Rekapitulasi hasil analisis gain hasil belajar siswa terlihat pada Tabel2 di bawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Analisis Gain Hasil Belajar Siswa

Kelompok	Rata-rata (%)		n-gain	Ket.
	Pre Test	Pos Test		
Kelas Eksperimen	65,14	86,24	0,597	sedang
Kelas Kontrol	68,21	78,15	0,236	rendah

Uji efektifitas penggunaan bahan ajar diuji menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,007 > t_{tabel} = 2,01954$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji *paired sample t-test* terlihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Test Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Eksperi men	Pre Test Eksperimen - Pos Test Eksperimen	-21.095	10.511	1.622	-24.371	-17.820	-13.007	41	.000
Kontrol	Pre Test Kontrol - Pos Tes Kontrol	-9.949	13.958	2.235	-14.474	-5.424	-4.451	38	.000

Berdasarkan Tabel 3 hasil Uji *Paired Sample Test* di atas maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-test kelas eksperimen dengan pos-test kelas eksperimen. Berdasar hasil pair kelompok kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,451 > t_{tabel} = 2,0243$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 > 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-test kelas kontrol dengan pos-test kelas kontrol.

Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t Test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,784 > t_{tabel} = 1,9905$ dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata data hasil belajar siswa dari kedua kelompok, dimana rata-rata kelompok eksperimen lebih dari rata-rata kelompok kontrol. Hasil uji *Independent Sample t Test* terlihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Independent Sample t Test Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper	

Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	.115	.736	3.784	79	.000	8.084	2.137	3.832	12.337
	Equal variances not assumed			3.771	76.924	.000	8.084	2.144	3.815	12.353

Penggunaan bahan ajar berbasis Guided Inquiry Sosiokultural ini dapat efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan bahan ajar IPS berbasis Guided Inquiry Sosiokultural dapat efektif meningkatkan hasil belajar karena bahan ajar yang disajikan benar-benar terkait dengan kehidupan atau keseharian siswa sehingga menjadikan materi lebih mudah dipahami.

Afandi (2021) melakukan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model *levels of inquiry* disertai *socio-scientific issues* menyimpulkan bahwa menggunakan perangkat pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Anca (2018) melalui proyek pembelajaran dengan pengembangan identitas siswa budaya pada anak-anak sekolah dasar menunjukkan bahwa siswa memiliki pengalaman yang kuat dari metode belajar tersebut.

Perpaduan antara sosiokultural dengan model *Guided Inquiry* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Margunayasa (2021) yang berkesimpulan bahwa miskonsepsi pada siswa yang belajar dengan pembelajaran inkuiri terbimbing lebih rendah dibandingkan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Implikasi penelitian tersebut adalah pembelajaran inkuiri terbimbing dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mengatasi miskonsepsi pada siswa. Aydin (2020) berkaca dari pandangan siswa berdasarkan penelitiannya menunjukkan pengaruh positif penerapan *Guided Inquiry* terhadap pembelajaran konsep, minat, kerja kelompok dan sikap guru. Implementasi *Guided inquiry* membantu guru untuk menyadari perannya terhadap siswa, kesadaran akan kompetensi yang dibutuhkan, keterampilan, dan kepercayaan diri.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh simpulan tentang produk bahan ajar IPS berbasis Guided Inquiry Sosiokultural yang dikembangkan. Secara rinci, simpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Karakteristik bahan ajar yang ada di kelas IV sekolah dasar khususnya yang ada di kecamatan Gebog, Kudus memiliki karakteristik yang homogen. Bahan ajar tersebut masih bersifat global dan tidak memunculkan nilai-nilai kekhasan daerah di Kabupaten Kudus.
- b. Kevalidan bahan ajar berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural termasuk dalam klasifikasi valid. Berdasarkan hasil penelitian tingkat kevalidan bahan ajar ini memiliki rata-rata pernyataan dari ahli yaitu valid untuk digunakan.
- c. Bahan ajar berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural menarik, sesuai materi dan mudah dibaca. Perolehan nilai rata-rata dari angket 90,47% menyatakan bahwa siswa sangat setuju bahan ajar menarik, 95,23% menyatakan sangat setuju bahwa materi dalam bahan ajar sangat jelas, dan 88,09% sangat setuju bahwa bahan ajar mudah dibaca.
- d. Bahan ajar berbasis *Guided Inquiry* Sosiokultural efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil uji gain ternormalisasi (*N-gain*) siswa mengalami peningkatan hasil belajar rata-rata 0,597 yaitu termasuk dalam kategori sedang. Pengujian melalui *Independent Sample t Test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,784 > t_{tabel} = 1,9905$ dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata data hasil belajar siswa dari kedua kelompok, dimana rata-rata kelompok eksperimen lebih dari rata-rata kelompok kontrol.

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan artikel ini, yaitu dosen pembimbing, teman, suami dan siswa kelas IV di SD 7 Klumpit yang membantu terselenggaranya penelitian ini.

6. Referensi

- Abdurrahim. 2011. *Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kompetensi siswa pada pembelajaran teknologi informatika dan Komunikasi (TIK) di Madrasah Aliyah Kota Bima*. Tesis. Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Afandi, Titin, & Yuyun Setyawati 2021. Construction Levels of Inquiry Model Learning Tools accompanied Socio-Scientific Issues for Problem Solving Skills. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 7 (4). 84-94.
- Amelia, S. & Wuri Wuryandani. 2020. Socio-Cultural Based Learning Module for Critical Thinking Ability in Elementary School: Systematic Search. *Sciendo Acta Educationis Generalis*. 10 (2): 180-187.
- Anca, Simion. 2018. Development of Socio-Cultural Identity at Primary School Children Through School Projects. *European Journal of Multidisciplinary Studies*. 3 (1). 21-25
- Arifin, S., & Kusrianto, A. 2013. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: Grasindo.
- Aydin Ganime. 2020. The effects of guided inquiry-based learning implementations on 4th grades students and elementary teacher; a case study. *Elementary Education Online*. 15 (6). 1155 – 1184.
- Azimi, Rusilowati, A., dan Sulhadi. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Literasi Sains untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Pancasakti Science Education Journal*, 2 (2): 145-157.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Glaze, A.L. 2018. “Teaching and Learning Science in the 21st Century: Challenging Critical Assumptions in Post-Secondary Science”. *Education Sciences*, 8(12): 1-8.
- Güney, B.H & Hayati, S. 2017. “Discovering Socio-cultural Aspects of Science Through Artworks”. *Science and Education*. 1, 1-21.
- Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawati, M.W., Anitah, S., dan Suharno. 2017. “Developing Learning Science Teaching Materials Based on Scientific to Improve Students Learning Outcomes in Elementary School”. *European Journal of education Studies*, 3 (4).
- Mahayana, M. S. 2015. Apresiasi sastra Indonesia di sekolah. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 13(3), 382-393.
- Mardiyah. 2017. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 (2). 31-47.
- Margunayasa, IG, Nyoman Dantes, AAIN Marhaeni, & I Wayan Suastra. 2021 Reducing Misconceptions of Elementary School Students Through Guided Inquiry Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 5 (4), 729-736.
- Mariyani, Anna, dkk. 2019. Development of Learning Book Based on Guided Inquiry the Topic Water Cycle in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*. 1477 042020. 1-4.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T., & Listyorini, B. 2016. “Konstruk Kompetensi Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Litera*, 15 (1).
- Nadeak, B., & Naibaho, L. 2019. Managing lecturers' competence development at Universitas Kristen Indonesia. *Proceeding: CelSciTech-UMRI*, 4, 45- 50.
- Nailiyah, M.R., Subiki, dan Wahyuni, S. 2016. “Pengembangan Modul IPA Tematik Berbasis Etnosains Kabupaten Jember pada Tema Budidaya Tanaman Tembakau di SMP”. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5 (3): 261-269.

- Nuswowati M., E. Sulistyarningsih, Ramlawati, S. Kadarwati. 2017. Implementation of Problem-Based Learning with Green Chemistry Vision to Improve Creative Thinking Skill and Students' Creative Actions. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 6 (2) 221-228.
- Renandya, W.A. 2018. The Potential of Series Books: How Narrow Reading Leads to Advanced L2 Proficiency. *LEARN Journal*. Vol. 11 (2). 148-154.
- Safitri, A. D., Rusilowati, A., dan Sunarno. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Berbasis Literasi Sains Bertema Gejala Alam". *Unnes Physics Education Journal*. 4 (2). 1-10.
- Sharma, S. 2016. Probability From a Socio-cultural Perspective. *Statistics Education Research Journal*, 15(2), 126-144
- Sitohang, MN, Nurdin Bukit, & Sondang R. Manurung. 2019. Feasibility Module Guided Inquiry-Based Science in Class VI Bangun Bandar Elementary School. *Proceedings of the 2nd International Conference of Science Education in Industrial Revolution 4.0, ICONSEIR*. 2, 45- 50.
- Situmorang, R.P. 2016. "Integrasi Literasi Sains Peserta Didik dalam Pembelajaran Sains". *Satya Widya*, 32 (1): 49-56.
- Sukitman, T. 2012. Pendidikan Karakter Berwawasan Sosiokultural. *Jurnal Pelopor Pendidikan*. 3 (1) 11-20.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : Penerbit PT Rhineka Cipta.
- Susilo, H., Prasetyo, A. P. B., dan Ngabekti, S. 2016. "Pengembangan Desain Pembelajaran IPA Berbasis Konservasi untuk Membentuk Sikap Peduli Lingkungan". *Unnes Science Education Journal*, 5 (1).
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widodo, A. T. 2008. *Tingkat Keterbacaan Teks: Suatu Evaluasi Terhadap Buku Teks Ilmu Kimia Kelas I SMA*. Disertasi: Jakarta: IKIP Jakarta.
- Windyarini, S., Setiono, dan Sutisnawati, A. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Konteks dan Kreativitas untuk Melatihkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Bioedukatika*, 4 (2): 19-25.