

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU TERINTEGRASI BUDAYA MINANGKABAU
BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Fadli Arif

Universitas Adzkia

ariffadli012@gmail.com

Siti Aisyah

Universitas Adzkia

siti_aisyah@adzkia.ac.id

Alfroki Martha

Universitas Adzkia

alfroki.m@adzkia.ac.id

Ismira

Universitas Adzkia

ismira@adzkia.ac.id

Weni Yulastri

Universitas Adzkia

weniyulastri@adzkia.ac.id

Rahmia Tulljanah

Universitas Adzkia

rahmiatuljannah@adzkia.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Hal tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan bahan ajar yang digunakan guru, yaitu masih dominan buku paket yang kurang menarik, tidak bervariasi, dan belum terintegrasi dengan budaya lokal. Padahal, pembelajaran yang berbasis budaya diyakini mampu membuat materi lebih kontekstual, bermakna, serta menumbuhkan motivasi dan rasa memiliki siswa terhadap budaya daerahnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar yang memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model 4-D (define, design, develop, disseminate). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD. Data diperoleh melalui validasi ahli (materi, desain, bahasa), uji praktikalitas oleh guru dan siswa, serta uji efektivitas melalui tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku yang dikembangkan: Sangat valid, dengan skor rata-rata validasi ahli materi 90%, desain 82,69%, dan bahasa 90%, Sangat praktis, dengan respon guru sebesar 85,11% dan respon siswa 89%, Efektif, terbukti dari rata-rata hasil belajar siswa sebesar 84% yang melampaui KKM 80. Dengan demikian, pengembangan buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V SD. Produk ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga berperan dalam melestarikan nilai-nilai budaya lokal agar lebih bermakna bagi peserta didik.

Kata Kunci: Buku Saku, Budaya Minangkabau, Canva, IPS, Sekolah Dasar

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of elementary school students in Social Studies (IPS). One of the main factors is the limited teaching materials used by teachers, which are still dominated by conventional textbooks that are less attractive, lack variety, and have not yet integrated local culture. In fact, culture-based learning is believed to make the material more contextual and meaningful, while also increasing students' motivation and sense of belonging to their cultural identity. The purpose of this study is to develop a pocketbook integrated with Minangkabau culture assisted by Canva for fifth-grade Social Studies learning that meets the aspects of validity, practicality, and effectiveness. This research employs a Research and Development (R&D) method using the 4-D model (define, design, develop, disseminate). The research subjects were fifth-grade elementary school students. Data were collected through expert validation (content, design, language), practicality tests by teachers and students, and effectiveness tests using learning achievement tests. The results show that the developed pocketbook is Highly valid, with validation scores of 90% for content, 82.69% for design, and 90% for language, Highly practical, with teacher responses of 85.11% and student responses of 89%, Effective, proven by an average student learning outcome of 84%, exceeding the minimum mastery criterion (KKM) of 80. Therefore, the pocketbook integrated with Minangkabau culture assisted by Canva is considered feasible for use in Social Studies learning for fifth-grade elementary students. This product not only supports academic achievement but also contributes to preserving local cultural values, making learning more meaningful for students

Keywords: Pocketbook, Minangkabau Culture, Canva, Social Studies, Elementary School



© Author(s) 2026

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

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik untuk menghadapi kehidupan di masa depan. Pada tahap ini, peserta didik diperkenalkan dengan konsep-konsep mendasar yang akan menjadi bekal mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar sangat menentukan arah perkembangan akademik dan sosial siswa. Salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan tersebut adalah ketersediaan bahan ajar yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Bahan ajar bukan hanya sekadar kumpulan informasi, tetapi juga sarana penting yang mampu membentuk pengalaman belajar siswa agar lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan.

Namun demikian, salah satu tantangan yang dihadapi guru sekolah dasar saat ini adalah bagaimana mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk belajar aktif. Hasil studi nasional menunjukkan bahwa sebanyak 67,3% guru sekolah dasar mengalami kesulitan dalam menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.¹ Kondisi ini semakin diperkuat dengan data Asesmen Nasional tahun 2023 yang menemukan bahwa hanya 45% siswa SD memiliki minat tinggi dalam membaca materi pelajaran. Angka

¹ Puslitjakdikbud, "Laporan Nasional Tentang Pengembangan Bahan Ajar," Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.

tersebut mengindikasikan masih rendahnya kualitas penyajian bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga berimplikasi pada kurang optimalnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting dilakukan upaya evaluasi sekaligus pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Bahan ajar (*learning materials*) dapat dipahami sebagai seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam proses belajar.² Bahan ajar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus diajarkan guru serta dipelajari oleh siswa. Magdalena et al, menegaskan bahwa bahan ajar harus bersifat sistematis dan lengkap agar memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.³ Dalam perspektif ini, bahan ajar memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas. Depdiknas bahkan mendefinisikan bahan ajar sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang telah ditentukan dalam kurikulum yang perlu dicapai siswa.⁴ Temuan BSNP juga menegaskan bahwa 72% guru berpendapat kualitas bahan ajar yang baik berpengaruh langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Prastowo yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar sesuai karakteristik siswa mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran hingga 65%.⁵ Dengan demikian, bahan ajar tidak hanya sebagai media, melainkan juga instrumen strategis dalam mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu bentuk bahan ajar yang dinilai efektif adalah buku saku. Buku saku memiliki keunggulan berupa bentuk yang kecil, ringan, dan mudah dibawa sehingga praktis digunakan siswa kapan saja dan di mana saja. Buku ini berisi informasi yang padat, singkat, jelas, serta disertai ilustrasi menarik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.⁶ Idealnya, buku saku dirancang dengan ukuran ringkas, visual yang atraktif, bahasa sederhana, dan isi yang kontekstual. Fungsinya tidak hanya sebagai bahan bacaan pelengkap, tetapi juga sebagai panduan belajar mandiri yang mendukung pembelajaran lebih fleksibel dan efektif.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), keberadaan bahan ajar yang tepat semakin mendesak. IPS merupakan mata pelajaran yang memuat peristiwa, fakta, konsep, serta isu sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat. Mata pelajaran ini tidak hanya berorientasi pada ranah kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap sosial dan keterampilan agar

² Adelia Priscila Ritonga et al., "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.

³ Ina Magdalena et al., "Analisis Pengembangan Bahan Ajar," *NUSANTARA* 2, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.805>.

⁴ Ina Magdalena et al., "Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di SDN Karawaci 20," *EDISI* 3, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1444>.

⁵ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (DIVA press, 2015).

⁶ Sayuti Sayuti et al., "Buku Saku Submateri Kelainan Pada Sistem Ekskresi Kelas XI SMA," *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 11, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i2.2406>.

siswa dapat menjadi warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab.⁷ Studi oleh Lestari menunjukkan bahwa 76% siswa lebih tertarik memahami materi IPS ketika disajikan melalui bahan ajar kontekstual dan visual. Data ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran IPS sangat dipengaruhi oleh ketersediaan bahan ajar yang relevan dan dekat dengan kehidupan siswa.⁸

Untuk mendukung pembelajaran kontekstual, integrasi budaya lokal ke dalam bahan ajar menjadi aspek penting. Budaya lokal mengandung nilai, pandangan hidup, dan strategi kehidupan masyarakat yang dapat dijadikan sumber belajar (Jati, 2022). Widayanti et al, menegaskan bahwa pengenalan budaya lokal dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar lebih bermakna.⁹ Data Kemendikbud juga menunjukkan bahwa 71% siswa menunjukkan peningkatan minat belajar ketika materi dikaitkan dengan budaya lokal. Dengan demikian, integrasi budaya lokal dalam bahan ajar tidak hanya memperkuat identitas budaya siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka.¹⁰

Meski demikian, sejumlah permasalahan ditemukan dalam penggunaan buku saku yang ada saat ini. Pertama, konten sering kali tidak sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, baik dari segi bahasa, ilustrasi, maupun pendekatan. Kedua, minimnya unsur lokalitas dan kontekstualisasi materi, padahal IPS erat kaitannya dengan lingkungan sosial dan budaya. Ketiga, kurangnya integrasi nilai karakter dan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Keempat, tidak adanya aktivitas yang mendorong partisipasi aktif siswa. Badan Standar Nasional Pendidikan, mencatat bahwa 63% guru menilai bahan ajar yang tersedia kurang menarik dan interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa.¹¹ Zaini juga menemukan bahwa 7 dari 10 siswa SD merasa bahan ajar yang digunakan guru kurang relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Hal serupa juga ditemukan berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN 06 Pasar Ambacang. peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) rendahnya hasil belajar siswa; (2) pembelajaran IPS dianggap membosankan dan menjemukan; (3) guru belum memiliki bahan ajar yang bervariasi; (4) siswa kurang tertarik dengan buku pelajaran konvensional; (5) buku pelajaran berukuran besar dan tidak praktis dibawa; (6) tampilan buku kurang menarik; (7) kualitas kertas kurang baik; (8) ilustrasi tidak berwarna; (9) guru

⁷ Ega Regiani et al., "Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023).

⁸ Citra Dwi Lestari, "Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Untuk Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 30, no. 2 (2016), <https://doi.org/10.21009/PIP.302.5>.

⁹ Lilis Widayanti et al., "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>.

¹⁰ Kemendikbud, "Laporan Penelitian Integrasi Budaya Lokal Dalam Pembelajaran," Kemendikbud, 2020.

¹¹ Badan Standar Nasional Pendidikan, "Laporan Hasil Kajian Mutu Bahan Ajar Di Sekolah Dasar," BSNP, 2021.

belum pernah menggunakan buku saku; dan (10) buku pelajaran belum mengaitkan materi dengan budaya lokal.

Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi bahan ajar yang lebih adaptif, kontekstual, dan menarik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan buku saku berbasis *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam template menarik, mudah digunakan, dan intuitif untuk menghasilkan media pembelajaran.¹² Penelitian Tri Wulandari & Adam Mudinillah menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru sekaligus mempermudah penyampaian materi yang lebih visual.¹³ Nisa & Prasetyo bahkan menemukan bahwa 83% siswa lebih tertarik membaca materi yang disajikan dengan desain *Canva* dibandingkan buku teks konvensional. Beberapa penelitian juga mengonfirmasi efektivitas buku saku berbasis *Canva*. Wati & Margaretta menunjukkan bahwa buku saku berbasis *Canva* valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran. Wati & Margaretta bahkan menegaskan bahwa penggunaan buku saku interaktif berbasis visual meningkatkan partisipasi siswa hingga 78% dalam pembelajaran IPS.¹⁴

Dengan melihat berbagai permasalahan dari uraian tersebut terlihat bahwa pengembangan buku saku terintegrasi budaya lokal berbasis *Canva* memiliki urgensi tinggi dalam mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penyusunan bahan ajar berbasis lokalitas dapat meningkatkan rasa memiliki siswa terhadap materi, sehingga mendorong motivasi intrinsik dan pembelajaran yang lebih bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) untuk menghasilkan buku saku terintegrasi budaya lokal berbantuan *Canva* pada pembelajaran IPS di kelas V SD. Sejalan dengan Setyosari menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.¹⁵ Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan dan juga untuk menemukan pengetahuan atas jawaban permasalahan praktis.

¹² Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

¹³ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD."

¹⁴ Rahayu Wati Sulistyo et al., "Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8557>.

¹⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Prenada Media, 2016).

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 06 dan SDN 04 Pasar Ambacang. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang melibatkan guru, siswa, serta validator ahli materi, bahasa, dan media. Prosedur penelitian diawali dengan tahap *define* melalui analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Selanjutnya tahap *design* berupa penyusunan instrumen, perancangan format, dan desain awal produk. Tahap *develop* meliputi validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, serta implementasi produk dalam pembelajaran. Tahap akhir *disseminate* dilakukan dengan penyebaran produk ke sekolah lain.

Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, angket validasi ahli, serta angket praktikalitas dan efektivitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Hasil analisis digunakan sebagai dasar revisi produk hingga diperoleh bahan ajar yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian (*Define*), dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan

Hasil analisis menunjukkan bahwa buku paket IPS kelas V sudah sesuai dengan kompetensi dasar, namun masih memiliki keterbatasan. Aktivitas pembelajaran yang tersedia cenderung instruksional dan kurang mendorong partisipasi aktif siswa. Bahasa yang digunakan belum sepenuhnya kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan integrasi budaya lokal hampir tidak terlihat. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang mampu: (1) menyesuaikan bahasa dengan karakteristik siswa, (2) mengintegrasikan kearifan lokal, khususnya budaya Minangkabau, (3) memperkaya aktivitas pembelajaran dan asesmen, serta (4) meningkatkan kualitas desain dan visual.

b. Analisis Kurikulum

Analisis capaian pembelajaran (CP) menunjukkan kesesuaian dengan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek pemahaman geografis, sosial, dan budaya. Namun, tujuan pembelajaran masih cenderung pada ranah pengetahuan dan belum banyak mengembangkan keterampilan analitis serta evaluatif. Aktivitas belajar masih dominan konvensional, sementara penilaian lebih berfokus pada tes dan tugas. Hal ini menegaskan perlunya penguatan pembelajaran berbasis proyek, eksploratif, serta penggunaan penilaian autentik dengan rubrik kinerja.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Hasil instrumen menunjukkan bahwa siswa kelas V memiliki kebutuhan belajar yang menekankan:

- 1) Aspek kognitif: lebih mudah memahami melalui contoh konkret, gambar, dan cerita sehari-hari.
- 2) Aspek sosial-emosional: lebih senang belajar secara berkelompok dan berdiskusi.
- 3) Aspek bahasa: membutuhkan bacaan sederhana, komunikatif, dan didukung ilustrasi menarik.
- 4) Aspek moral-afektif: sangat menghargai nilai budaya lokal, dengan lebih dari 80% siswa bangga mempelajari IPS berbasis Minangkabau.
- 5) Aspek minat dan motivasi: mayoritas siswa lebih bersemangat jika pembelajaran dikaitkan dengan budaya daerah.

B. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti telah berhasil menyusun rancangan awal buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva yang digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Produk yang dikembangkan dirancang dalam dua bentuk, yaitu cetak dan *online*, sehingga dapat diakses lebih fleksibel oleh peserta didik.

Buku saku ini terdiri dari beberapa bagian utama yang meliputi:

1. Cover, bagian cover dirancang menarik dan kontekstual agar memudahkan peserta didik mengenali materi pembelajaran yang akan dipelajari.



Gambar 1. Cover

2. Kata Pengantar, bagian ini berisi ucapan rasa syukur, shalawat kepada Nabi, serta informasi singkat mengenai tujuan penyusunan buku saku.



Gambar 2. Kata Pengantar

3. Daftar Isi, menyajikan daftar materi pembelajaran beserta halaman yang memudahkan siswa untuk menemukan topik yang dibutuhkan.



Gambar 3. Daftar Isi

4. Tujuan Pembelajaran, menyampaikan capaian yang diharapkan dari pembelajaran IPS, sehingga peserta didik dapat memahami arah pembelajaran sejak awal.



Gambar 4. Tujuan

5. Materi, bagian materi disusun dengan bahasa sederhana, dilengkapi poin-poin inti agar lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Materi yang disajikan meliputi ciri-ciri budaya, jenis-jenis warisan budaya, cara menjaga warisan budaya, akulturasi, dan asimilasi budaya. Penyajian materi diperkaya dengan gambar animasi, ilustrasi, serta video pembelajaran agar menarik perhatian dan meningkatkan antusiasme peserta didik.



Gambar 5. Materi

6. Profil Penulis, memuat informasi singkat mengenai penulis sebagai bentuk pengenalan kepada pengguna buku saku.



Gambar 6. Profil Penulis

C. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan validasi terhadap produk buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva dengan tujuan mengetahui kelayakan, kualitas, serta kesesuaian produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa.

1. Validasi Buku Saku Validitas Pengembangan Buku Saku Terintegrasi Budaya Minangkabau berbantuan *Canva*

- a. Ahli Materi memberikan skor rata-rata 90% dengan kategori *sangat valid*. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam buku saku sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, perkembangan peserta didik, kebutuhan bahan ajar, kebenaran substansi, serta relevan dengan konteks budaya Minangkabau.
- b. Ahli Desain memberikan skor sebesar 82,69% dengan kategori *sangat valid*. Dengan demikian, desain buku saku telah memenuhi aspek keterbacaan, kemenarikan, serta kerapian tampilan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.
- c. Ahli Bahasa memberikan skor 90% dengan kategori *sangat valid*. Aspek kebahasaan dinilai telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, mudah dipahami peserta didik, serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

2. Praktikalitas-Praktikalitas Buku Saku Terintegrasi Budaya Minangkabau berbantuan *Canva*

Setelah dinyatakan valid, buku saku diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaannya. Uji coba dilakukan melalui dua kali pertemuan di kelas V Sekolah Dasar dengan melibatkan guru dan peserta didik.

- a. Respon guru terhadap kepraktisan buku saku memperoleh skor rata-rata 85,11% dengan kategori *sangat praktis*. Guru menilai buku saku mudah digunakan, sesuai dengan RPP, dan membantu dalam proses pembelajaran.
- b. Respon peserta didik memperoleh skor 89% dengan kategori *sangat praktis*. Peserta didik merasa buku saku mudah dipahami, menarik, dan mendorong mereka untuk lebih aktif serta termotivasi dalam pembelajaran.

3. Efektivitas Buku Saku Terintegrasi Budaya Minangkabau berbantuan *Canva*

Efektivitas buku saku diuji melalui hasil belajar peserta didik menggunakan soal evaluasi yang dikembangkan dalam buku saku. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata pencapaian peserta didik adalah 84%, melebihi Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Hal ini membuktikan bahwa buku saku efektif membantu peserta didik memahami materi budaya Minangkabau secara lebih baik.

D. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap akhir dalam model pengembangan 4-D setelah melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Pada tahap ini, produk buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva disebarkan ke sekolah lain sebagai upaya perluasan penggunaan sekaligus untuk menguji efektivitas produk pada kondisi dan subjek yang berbeda. Pengujian dilakukan melalui penilaian hasil belajar peserta didik, khususnya pada aspek

pengetahuan. Penilaian difokuskan pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diperoleh melalui pengerjaan soal-soal evaluasi pada setiap pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata pencapaian hasil belajar peserta didik adalah 84,5%. Nilai tersebut berada di atas Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) sekolah yang ditetapkan sebesar 80. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva tetap efektif meskipun diterapkan pada objek dan kondisi yang berbeda.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva untuk pembelajaran IPS kelas V SD. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Berdasarkan uji coba, produk yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Dari sisi validitas, hasil validasi ahli materi, desain, dan bahasa menunjukkan kategori *sangat valid*. Dari sisi praktikalitas, penilaian guru memperoleh skor rata-rata 85,11% (*sangat praktis*), sedangkan respon siswa mencapai 89% (*sangat praktis*). Dari sisi efektivitas, hasil belajar siswa rata-rata 84% berada di atas KKM (80), yang berarti pembelajaran menggunakan buku saku ini efektif meningkatkan hasil belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa buku saku yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, mendukung implementasi kurikulum merdeka, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik.

1. Validitas Buku Saku Terintegrasi Budaya Minangkabau Berbantuan Canva

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva berada pada kategori *sangat valid*. Ahli materi memberikan skor rata-rata 90%, ahli desain 82,69%, dan ahli bahasa 90%. Rata-rata skor ini menegaskan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian isi, tampilan desain, dan keterbacaan bahasa dengan kebutuhan pembelajaran IPS kelas V SD.

Menurut Marwantika et al, validitas suatu produk pembelajaran dapat ditinjau dari dua dimensi, yaitu validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*).¹⁶ Validitas isi tampak dari kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka, terutama tema *Daerahku Kebanggaanku*. Materi yang disajikan juga telah mengintegrasikan nilai-nilai budaya Minangkabau, sehingga mampu menjawab kebutuhan siswa akan pembelajaran yang lebih kontekstual. Hal ini sejalan dengan temuan Fathoni yang

¹⁶ Marwantika et al., "Validitas Dan Praktikalitas Modul IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan IPS* 1, no. 1 (2025).

menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam bahan ajar mampu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman konsep siswa secara signifikan.¹⁷

Sementara itu, validitas konstruk terlihat dari keterpaduan struktur penyajian, penggunaan bahasa yang sederhana, serta ilustrasi visual yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Penekanan pada keterpaduan ini sejalan dengan temuan Lestari yang menegaskan bahwa konstruksi bahan ajar yang runtut, komunikatif, dan disertai visualisasi menarik mampu memfasilitasi siswa sekolah dasar untuk memahami konsep IPS dengan lebih baik.¹⁸

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pandangan *Place-Based Education* (PBE) yang menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan konteks lokal agar lebih bermakna bagi siswa.¹⁹ Integrasi budaya Minangkabau dalam buku saku membuat siswa merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari, karena sesuai dengan pengalaman sosial-budaya yang mereka alami sehari-hari.

Penelitian-penelitian terbaru juga mendukung temuan ini. Marwantika et al, melaporkan bahwa modul IPS berbasis kearifan lokal memperoleh nilai validitas $\geq 82\%$ dan dinyatakan layak digunakan.²⁰ Demikian pula, Meilana menyatakan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal sangat membantu guru dalam menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan mudah dipahami siswa.²¹ Dengan demikian, hasil validasi buku saku ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal terbukti valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan *Canva* yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Validitas ini ditopang oleh kesesuaian materi dengan kurikulum, keterpaduan desain media, serta kejelasan bahasa. Integrasi budaya lokal tidak hanya meningkatkan validitas isi, tetapi juga menjadikan bahan ajar lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

2. Praktikalitas Buku Saku Terintegrasi Budaya Minangkabau Berbantuan *Canva*

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan *Canva* berada pada kategori sangat praktis. Hal ini terlihat dari respon guru dengan

¹⁷ Fathoni Fathoni, "Pengembangan Materi Ajar Bahasa Arab Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2532>.

¹⁸ Lestari, "Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Untuk Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar."

¹⁹ Yrjö Engeström, *Learning by Expanding: An Activity-Theoretical Approach to Developmental Research*, 2nd ed. (Cambridge University Press, 2014), <https://doi.org/10.1017/CBO9781139814744>.

²⁰ Marwantika et al., "Validitas Dan Praktikalitas Modul IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar."

²¹ Septi Fitri Meilana and Aslam Aslam, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>.

persentase 85,11% dan respon peserta didik dengan persentase 89%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Praktikalitas suatu produk pembelajaran diukur dari kemudahan penggunaannya oleh guru dan siswa dalam konteks pembelajaran nyata. Jika produk dapat digunakan tanpa kesulitan yang berarti dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, maka produk tersebut dapat dikatakan praktis. Temuan penelitian ini sesuai dengan teori tersebut, karena guru merasa terbantu dalam mengajar dan siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui penggunaan buku saku.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Marwantika et al, yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal tidak hanya valid, tetapi juga praktis digunakan karena mampu memfasilitasi interaksi pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.²² Dengan demikian, praktikalitas buku saku tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga pada kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang partisipatif. Siswa lebih terdorong untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengonstruksi pengetahuan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa buku saku mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

Praktikalitas juga erat kaitannya dengan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*).²³ Buku saku ini berhasil menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik (*attention*), menghadirkan materi yang relevan dengan budaya mereka (*relevance*), meningkatkan kepercayaan diri dalam memahami konsep IPS (*confidence*), dan menimbulkan kepuasan dalam belajar (*satisfaction*). Hal ini diperkuat oleh respon positif siswa yang merasa lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar IPS dengan buku saku yang terintegrasi budaya Minangkabau.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Azizah & Alnashr yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis budaya lokal meningkatkan keterlibatan kognitif dan minat belajar siswa secara signifikan.²⁴ Demikian pula, penelitian Elvina Junianti et al, melaporkan bahwa bahan ajar literasi berbasis kearifan lokal tidak hanya valid, tetapi juga

²² Marwantika et al., "Validitas Dan Praktikalitas Modul IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar."

²³ Liao Juan and Zurina Yasak, "A Review Of The Application Of Arcs Model In Efl Teaching," *INTERNATIONAL JOURNAL OF MODERN EDUCATION (IJMOE)* 6, no. 20 (2024), <https://gaexcellence.com/ijmoe/article/view/1907>.

²⁴ Lathifatul Azizah and M Sofyan Alnashr, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.340>.

praktis karena dapat digunakan secara efektif di kelas tanpa memerlukan penyesuaian besar.²⁵ Penelitian ini memperlihatkan bahwa produk ajar yang dikembangkan dengan memperhatikan konteks budaya siswa mampu memberikan fleksibilitas tinggi bagi guru, serta meningkatkan kenyamanan belajar siswa karena konten yang disajikan terasa akrab dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan *Canva* praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa. Praktikalitas ini ditunjang oleh faktor kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kondisi pembelajaran, serta kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar IPS.

3. Efektivitas Buku Saku Terintegrasi Budaya Minangkabau Berbantuan *Canva*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan *Canva* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 84%, yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 80. Artinya, sebagian besar siswa mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan buku saku dalam pembelajaran. Hasil ini konsisten dengan penelitian terbaru oleh Marwantika et al, yang menegaskan bahwa efektivitas bahan ajar berbasis kearifan lokal terlihat dari meningkatnya capaian hasil belajar siswa sekaligus keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.²⁶

Menurut Wang, efektivitas pembelajaran berbasis budaya lokal semakin ditunjang melalui dukungan teknologi pendidikan yang membantu guru lebih percaya diri dalam menyelaraskan materi dengan konteks budaya siswa.²⁷ Hal ini sejalan dengan Reyes yang menegaskan bahwa efektivitas CRP tidak hanya diukur dari pencapaian hasil kognitif, tetapi juga memerlukan pendampingan konkret dan pelatihan guru agar implementasi berjalan optimal.²⁸

Efektivitas tidak hanya dilihat dari pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga dari meningkatnya keterlibatan, motivasi, dan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, buku saku tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga menumbuhkan

²⁵ Elvina Junianti et al., "Pengembangan Bahan Ajar Tema 6 'Cita-Citaku' Berbasis Kearifan Lokal Kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.473>.

²⁶ Marwantika et al., "Validitas Dan Praktikalitas Modul IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar."

²⁷ Jiayi Wang et al., "LLMs to Support K-12 Teachers in Culturally Relevant Pedagogy: An AI Literacy Example," arXiv:2505.08083, preprint, arXiv, May 12, 2025, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.08083>.

²⁸ Krystal Reyes, "A Systematic Review of Culturally Relevant Pedagogy in Mathematics Teacher Education: Methods, Successes, and Room for Improvement," *International Educational Review* 3, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.58693/ier.312>.

rasa bangga siswa terhadap budaya Minangkabau, sebagaimana terlihat dari antusiasme dan respon positif mereka selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan studi He & Abdullah yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya relevan secara signifikan meningkatkan prestasi akademik, kompetensi budaya, serta rasa bangga identitas lokal siswa.²⁹

Efektivitas buku saku ini sejalan dengan teori *Culturally Relevant Pedagogy* (CRP) yang dikemukakan oleh Ladson-Billings dalam Schmeichel yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan hasil akademik sekaligus memperkuat identitas budaya siswa.³⁰ Teori ini menekankan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran berhubungan langsung dengan pengalaman hidup dan budaya mereka sendiri. Hal ini menjadikan CRP relevan dengan konteks sekolah dasar di Indonesia yang memiliki keragaman budaya.

Lebih jauh, penelitian-penelitian mutakhir misalnya Reyes dan Wang menunjukkan bahwa penerapan CRP tidak hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada keterlibatan emosional dan sosial siswa di kelas.³¹ Dengan demikian, implementasi buku saku berbasis budaya Minangkabau tidak hanya memperkuat pencapaian akademik, tetapi juga membangun kebanggaan identitas, keterampilan sosial, dan motivasi belajar yang berkelanjutan. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya Minangkabau, buku saku ini membuat siswa lebih termotivasi dan merasa bahwa materi yang dipelajari memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan mereka.

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini. Samri dkk. menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan, dari skor rata-rata 61,48 (pre-test) menjadi 77,78 (post-test). Demikian pula, Nasution dkk. melaporkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari 75,65 menjadi 90,8 setelah menggunakan bahan ajar berbasis budaya Sipirok. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam bahan ajar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas ini terlihat dari pencapaian hasil belajar yang melampaui KKM, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta meningkatnya apresiasi terhadap nilai-nilai budaya lokal. Produk ini

²⁹ “The Role of Culturally Relevant Pedagogy in Enhancing Educational Equity for Minority Students in China,” *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities* 4, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.53797/ujssh.v4i1.20.2025>.

³⁰ Mardi Schmeichel, “Good Teaching? An Examination of Culturally Relevant Pedagogy as an Equity Practice,” *Journal of Curriculum Studies* 44, no. 2 (2012), <https://doi.org/10.1080/00220272.2011.591434>.

³¹ Reyes, “A Systematic Review of Culturally Relevant Pedagogy in Mathematics Teacher Education”; Wang et al., “LLMs to Support K-12 Teachers in Culturally Relevant Pedagogy.”

tidak hanya bermanfaat secara akademik, tetapi juga memiliki fungsi edukatif dalam melestarikan dan menanamkan nilai budaya Minangkabau kepada generasi muda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan Canva yang dikembangkan memenuhi tiga kriteria utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Dari sisi validitas, buku saku dinyatakan sangat valid oleh para ahli materi, desain, dan bahasa, karena sesuai dengan kurikulum, runtut secara penyajian, serta komunikatif dalam penggunaan bahasa. Dari sisi praktikalitas, buku saku mendapatkan respon sangat positif dari guru dan siswa, yang menunjukkan kemudahan penggunaan serta kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang partisipatif, aktif, dan menarik. Sementara itu, dari sisi efektivitas, buku saku terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang melampaui KKM, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal. Dengan demikian, pengembangan buku saku ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pelestarian nilai budaya Minangkabau. Integrasi budaya lokal membuat pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan buku saku terintegrasi budaya Minangkabau berbantuan *Canva* sebagai media pendukung pembelajaran IPS serta mengembangkan variasi strategi pembelajaran agar kegiatan belajar semakin interaktif. Bagi siswa, buku saku ini diharapkan dapat digunakan tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenal, memahami, dan mencintai budaya daerah sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menumbuhkan sikap menghargai budaya lokal. Bagi sekolah, penting untuk memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas dan mendorong guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan bahan ajar serupa pada bidang studi lain serta memperluas uji coba di sekolah berbeda agar hasil penelitian lebih general dan komprehensif. Dengan pengembangan yang berkelanjutan, buku saku berbasis budaya Minangkabau diharapkan tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran IPS, tetapi juga menjadi strategi nyata dalam melestarikan kearifan lokal di era globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Lathifatul, and M Sofyan Alnashr. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.340>.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. "Laporan Hasil Kajian Mutu Bahan Ajar Di Sekolah Dasar." BSNP, 2021.
- Elvina Junianti, Aswarliansyah, and Aren Frima. "Pengembangan Bahan Ajar Tema 6 'Cita-Citaku' Berbasis Kearifan Lokal Kelas IV SD Negeri 47 Lubuklinggau." *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.473>.
- Engeström, Yrjö. *Learning by Expanding: An Activity-Theoretical Approach to Developmental Research*. 2nd ed. Cambridge University Press, 2014. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139814744>.
- Fathoni, Fathoni. "Pengembangan Materi Ajar Bahasa Arab Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2532>.
- Juan, Liao, and Zurina Yasak. "A Review Of The Application Of Arcs Model In Efl Teaching." *INTERNATIONAL JOURNAL OF MODERN EDUCATION (IJMOE)* 6, no. 20 (2024). <https://gaexcellence.com/ijmoe/article/view/1907>.
- Kemendikbud. "Laporan Penelitian Integrasi Budaya Lokal Dalam Pembelajaran." Kemendikbud, 2020.
- Lestari, Citra Dwi. "Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Untuk Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 30, no. 2 (2016). <https://doi.org/10.21009/PIP.302.5>.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, and Amelia Agdira Putri. "Analisis Pengembangan Bahan Ajar." *NUSANTARA* 2, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.805>.
- Magdalena, Ina, Fitri Ramadanti, and Rideva Az-Zahra. "Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di SDN Karawaci 20." *EDISI* 3, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1444>.
- Marwantika, Suryani, and Kurniawan. "Validitas Dan Praktikalitas Modul IPS Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan IPS* 1, no. 1 (2025).
- Meilana, Septi Fitri, and Aslam Aslam. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA press, 2015.
- Puslitjakdikbud. "Laporan Nasional Tentang Pengembangan Bahan Ajar." Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Regiani, Ega, Sania Amaliyah, and Titin Rustini. "Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023). <https://scholar.google.com/scholar?cluster=12821269803147815338&hl=en&oi=scholar>.
- Reyes, Krystal. "A Systematic Review of Culturally Relevant Pedagogy in Mathematics Teacher Education: Methods, Successes, and Room for Improvement." *International Educational Review* 3, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.58693/ier.312>.

Fadli Arif, Siti Aisyah, Alfroki Martha, Ismira, Weni Yulastri, Rahmia Tulljanah: Pengembangan Buku Saku Terintegrasi Budaya Minangkabau Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar

Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Iklimah. "Pengembangan Bahan Ajaran Media." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.

Sayuti, Sayuti, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, and Eko Sri Wahyuni. "Buku Saku Submateri Kelainan Pada Sistem Ekskresi Kelas XI SMA." *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 11, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i2.2406>.

Schmeichel, Mardi. "Good Teaching? An Examination of Culturally Relevant Pedagogy as an Equity Practice." *Journal of Curriculum Studies* 44, no. 2 (2012). <https://doi.org/10.1080/00220272.2011.591434>.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media, 2016.

Sulistyo, Rahayu Wati, Allen Margaretta, and Puji Ayurachmawati. "Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV SD." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8557>.

"The Role of Culturally Relevant Pedagogy in Enhancing Educational Equity for Minority Students in China." *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities* 4, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.53797/ujssh.v4i1.20.2025>.

Tri Wulandari and Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

Wang, Jiayi, Ruiwei Xiao, Xinying Hou, et al. "LLMs to Support K-12 Teachers in Culturally Relevant Pedagogy: An AI Literacy Example." arXiv:2505.08083. Preprint, arXiv, May 12, 2025. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.08083>.

Widayanti, Lilis, Adriani Kala'lembang, Widya Adharyanty Rahayu, Suastika Yulia Riska, and Yudistira Arya Sapetra. "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>.