



## Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis *Hypercontent* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah SMP Negeri 13 Makassar

**Alfianto**

Universitas Muhammadiyah Makassar

**Heri**

Universitas Muhammadiyah Makassar

**Abstract:** *This research aims to develop hypercontent-based learning materials for thematic learning at SMP Negeri 13 Makassar. The development method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The analysis stage is carried out to identify learning needs and student characteristics. The design stage includes planning the hypercontent structure and graphic design. The development stage includes creating content and learning media. Implementation was carried out through limited trials on selected groups of students. Evaluation is carried out to measure the effectiveness of learning materials developed based on student responses and learning performance. The research results show that hypercontent-based learning materials can increase students' interest and understanding of thematic learning materials. The implication of this research is the importance of applying technology in developing learning materials to facilitate interactive and interesting learning for students in this digital era.*

**Keywords:** *Hypercontent, Learning materials development, ADDIE*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan pembelajaran berbasis hypercontent pada pembelajaran tematik di Sekolah SMP Negeri 13 Makassar. Metode pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Tahap desain meliputi perencanaan struktur hypercontent dan desain grafis. Tahap pengembangan mencakup pembuatan konten dan media pembelajaran. Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada kelompok siswa terpilih. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas bahan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan respons siswa dan kinerja pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan pembelajaran berbasis hypercontent dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik. Implikasi penelitian ini adalah pentingnya penerapan teknologi dalam pengembangan bahan pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa di era digital ini.

**Kata kunci:** Hypercontent, Pengembangan bahan pembelajaran, ADDIE

## **PENDAHULUAN**

Pada masa era digital kemajuan teknologi membawa imbas yang sangat besar pada aturan kehidupan individu, sampai-sampai dari komunitas individu yang lampau belum terharu tajdid. Kemajuan teknologi pada tahun 1970an pernah dikatakan oleh Alvin Toffler dalam Trilogi Future Shock, The Third Wave serta Powershift (Wan Zakaria, 2012). Konsep-konsep kontroversial yang dikemukakan pada ketika novelnya diterbitkan, sampai-sampai tidak dipercayai hendak benar-benar terjalin oleh ilmuan ketika itu. komik bertajuk Future Shock misalnya, menguraikan gimana manusia di waktu depan hendak kelabakan dengan tiap kelanjutan yang terjalin pada nyaris seluruh ukuran kehidupan individu. khalayak sampai-sampai kesulitan mencocokkan diri serta Toffler menyebutnya selaku maladaptation (Toffler, 1970), yang berarti waktu dimana individu akan menjumpai kesalahan- kesalahan dalam mencocokkan diri dengan transformasi. Apa yang ditafsirkan dalam buku telah terjalin atau benar-benar terjadi apa yang dikemukakan oleh Toffler.

Kekeliruan dalam kemampuan mencocokkan diri dengan transformasi terjalin memiliki suatu pembelajaran yang spesial, memiliki perubahan aspek teknologi data. Banyak sekolah yang mencegah siswa menggunakan mobile phone (Rfa, 2015), terlebih lagi sekolah juga memusnahkan mobile phone yang disita dari pelajar (menawan Mutiara saya, 2019). kecuali sudah ada teori yang menghasilkan Peraturan kawasan (Perda). Pembatasan siswa membawa mobile phone ke sekolah (Putra, 2018), serta ada dialog perihal pembatasan membawa mobile phone ke sekolah oleh salah satu departemen (Hidayat, 2016). Kondisi-kondisi ini telah ditujukan kepada pembelajaran belum tersedia menerima informasi yang bersangkutan dengan asosiasi dari perubahan teknologi yang sungguh deras. Ketidakmampuan pembelajaran mencocokkan penerimaan dengan lajunya perubahan teknologi menciptakan teknologi masih ada kendala dalam pematapan pembelajaran. kelanjutan teknologi education disruption ini juga perlu pembelajaran yang tidak mampu menggunakan teknologi dalam penerimaannya

Menurut penelitian dalam kemajuan teknologi informasi memengaruhi siswa dan guru, kemajuan ini juga masih belum digunakan sebagai alat yang dapat menghubungkan siswa ke sumber pembelajaran. Dua jenis dampak dari penggunaan ponsel sebagai perangkat teknologi komunikasi yang terus mengalami perkembangan besar dapat diidentifikasi dengan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif adalah bahwa sebagai generasi yang lahir di era digital, siswa memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi informasi. Dampak negatif adalah bahwa guru harus belajar dan menyesuaikan diri dengan setiap perkembangan dan perubahan teknologi informasi. Meskipun konsekuensi negatif jelas bertentangan dengan aturan sekolah, dan tidak ada yang berhubungan langsung atau menunjang pembelajaran di kelas (Jamani, Arkanudin, & Syarmiati, 2013). Menurut Mardianto (2019), ada perbedaan dalam cara guru menggunakan teknologi komunikasi dan siswa menggunakannya.

Studi tentang penggunaan ponsel pintar dalam pembelajaran juga telah banyak dilakukan dan mengungkapkan bahwa ponsel sangat penting untuk belajar (Hossain, 2019). Penggunaan ponsel pintar secara signifikan mampu meningkatkan kinerja akademik siswa, akan tetapi frekuensi penggunaan tidak mempengaruhi kinerja akademik siswa laki-laki atau perempuan (Rabiu, Muhammed, Umaru, & Ahmed, 2016). Dengan kemajuan teknologi komunikasi, peran guru dan siswa berubah. Pada masa lalu, fokus pembelajaran berada di tangan siswa, tetapi sekarang di tangan siswa (Andriani, 2015). Selain itu, penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran membuat materi dan informasi lebih mudah diakses, yang menghilangkan hambatan waktu dan ruang dalam lingkungan belajar (Fitriyadi, 2015). Hasil penelitian di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan teknologi informasi yang tepat dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

Di sekolah dasar, pendekatan tematik digunakan dalam pembelajaran. Ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menetapkan bahwa pedoman pembelajaran tematik terpadu merupakan bagian dari kurikulum sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah (Kemendikbud, 2014). Standar proses pendidikan dasar dan menengah juga mencakup pembelajaran tematik sebagai komponen yang melekat pada kurikulum sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah (Kemendikbud, 2016). Permendiknas memberikan dasar hukum untuk penggunaan pendekatan tematik di sekolah dasar. Meskipun adanya pendekatan tematik di sekolah dasar didasarkan pada teori perkembangan Piaget, anak-anak pada usia 7 hingga 11 tahun berada di tahap operasional kongkrit, di mana mereka mulai berinteraksi dengan lingkungan nyata di sekitar rumah mereka (McLeod, 2018). Pada usia ini, anak sudah mulai beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari tanpa keluarganya dan dirinya sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran pada usia ini berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tema-tema yang relevan dibagi menjadi kelompok-kelompok. Menurut Jahja & Septiandini (2015). Tema adalah aktualisasi dari pembelajaran terpadu. Dalam model webbed, pemetaan tema digambarkan dalam bentuk jaring laba-laba, dengan tema induk di bagian tengah atau pusat yang terkait dengan sejumlah kompetensi yang berkaitan dengan berbagai subjek.

Pembelajaran tematik didasarkan pada tema yang dapat menghubungkan materi dari berbagai mata pelajaran (Wahyuni, Setyosari, & Kuswandi, 2016). Dengan demikian, pembelajaran tematik dimaksudkan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa jika dilihat dari sudut pandang pemahaman siswa (Hidayah, 2015). Pembelajaran tematik adalah proses transfer sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dialami siswa setiap hari. Secara filosofis-praktis, siswa harus dikenalkan dengan kehidupan dan lingkungan yang paling dekat dengan mereka sebelum mereka belajar tentang kehidupan di luar diri mereka sendiri, keluarga mereka, dan lingkungan sekolah mereka. Selain itu, perkembangan kognitif anak akan menjadi lebih baik jika mereka distimulasi oleh lingkungannya dan berinteraksi dengan dunia mereka (Danoebroto, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas, pengembangan pembelajaran tematik memiliki dasar yang kuat karena pada usia sekolah dasar siswa diharuskan untuk berpikir secara menyeluruh dan menganggap segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh. Selain itu, lingkungan sekitar siswa harus membantu mereka belajar dan berkembang. Setelah belajar tentang kehidupan dan lingkungan sekitarnya, siswa harus belajar mengenal kehidupan di luar diri mereka sendiri dan lingkungan tempat tinggalnya.

Generasi Z lahir dengan teknologi informasi, sehingga siswa sekolah dasar modern bahkan memiliki ketergantungan teknologi. Perusahaan teknologi informasi menawarkan berbagai fitur online yang memanjakan pengguna dengan kemudahan-kemudahan dan interaksi yang tidak terbatas. Sebagian menganggap bahwa kemajuan di bidang teknologi informasi adalah gangguan (*disrupsi*) yang harus dilawan. Ketergantungan pada perangkat dan fitur-fitur teknologi informasi adalah salah satu bentuk intervensi teknologi pada manusia. Intervensi tidak bisa dilawan melainkan harus diterima dengan mengubah menjadi potensi lain yang bermanfaat. Sejalan dengan hal tersebut maka ketergantungan siswa pada perangkat teknologi merupakan peluang untuk mengalihkan menjadi sumber belajar berbasis teknologi informasi. Sebagian orang menganggap kemajuan teknologi informasi sebagai disrupsi atau gangguan. Salah satu bentuk pengaruh teknologi pada manusia adalah ketergantungan pada perangkat dan fitur teknologi informasi. Tidak mungkin menolak intervensi; sebaliknya, harus diterima dengan mengubahnya menjadi peluang baru yang bermanfaat. Dengan demikian, ketergantungan siswa pada teknologi memberikan peluang bagi mereka untuk mengubahnya menjadi sumber belajar berbasis TI.

*Hypercontent* adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan keberadaan konten (*content*) yang terhubung dengan konten lain secara simultan (Herlina, 2019). Dalam hal ini terdapat pengertian bahwa semua konten yang dihubungkan lewat linked atau saling terhubung dengan konten lain disebut sebagai *hypercontent*. Konsep pembelajaran dengan sumber materi *hypercontent* berkembang seiring pesatnya teknologi di bidang informasi khususnya berkaitan dengan pembelajaran *online*. Pembelajaran yang secara sistematis dirancang dengan materi pembelajaran yang secara sistematis dirancang dengan materi *hypercontent* disebut dengan *hypercontent-designed instruction* (Simonson, Smaldino, Albright, & Zvacek, 2005). *Hypercontent* dalam konteks ini senantiasa terhubung melalui *linked* dan *virtual world*, selain itu *hypercontent* menggunakan pola non liner atau acak dan proses membaca dilakukan secara digital (Prawiradilaga, Widyaningrum, & Ariani, 2017). Dengan demikian *hypercontent* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah konten pembelajaran yang dihubungkan dengan konten lainnya dalam pola acak yang terintegrasi melalui suatu sistem teknologi komunikasi dunia maya.

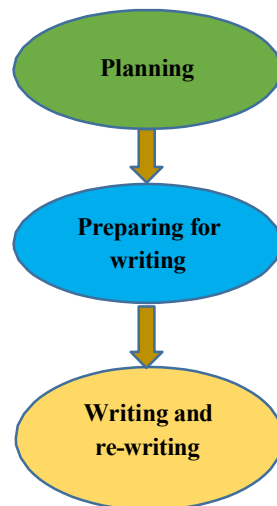
Hypertext dan hypercontent adalah bahan pembelajaran (*learning objects*) yang saling terhubung dan memadukan berbagai jenis konten. Hypertext adalah konten pembelajaran yang saling terhubung tetapi hanya berisi teks, sedangkan hypercontent adalah konten yang saling terhubung dan memadukan berbagai jenis konten, seperti gambar, animasi, video, dan audio. Barcode adalah alat yang dapat digunakan untuk menghubungkan konten pembelajaran, baik teks maupun konten terintegrasi. Barcode adalah bagian dari pembelajaran berbasis TI, di mana bahan pembelajaran dapat

diakses oleh siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Rahmadi, Khaerudin, & Kustandi, 2018).

Salah satu implementasi dari pembelajaran berbasis barcode adalah materi pembelajaran yang dapat diakses melalui barcode. Blended learning adalah konsep pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan non-tatap muka. Salah satu karakteristik pembelajaran online adalah aksesibilitas bahan pembelajaran yang dihubungkan dengan barcode yang tersimpan di cloud dan dapat diolah dan diunduh untuk digunakan secara offline atau dibagikan menggunakan teknologi komunikasi sebagai penyebar informasi (Isa, 2015). Sumber daya pembelajaran berbasis hypercontent dapat diunduh, dibagikan, dan digunakan selama proses pembelajaran offline, seperti yang ditunjukkan dalam uraian di atas. Daerah Tempat Tinggalku merupakan salah satu tema yang menjadi muatan kurikulum 2013 revisi 2017, tema ini membahas keunikan yang ada di daerah tempat tinggal dan menumbuhkan rasa bangga dengan keunikan tersebut. Oleh karena itu, tema Daerah Tempat Tinggalku berfokus pada mencapai kemampuan dalam tiga bidang kemampuan yang harus dimiliki siswa. Pembelajaran tematik di sekolah dasar digunakan untuk memastikan bahwa tiga kemampuan siswa—pengetahuan, keterampilan, dan sikap—dioptimalkan. Merujuk pada uraian di atas, penting untuk membuat bahan pembelajaran yang berkaitan dengan kemajuan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat teknologi yang dimiliki siswa. Mengintegrasikan bahan pembelajaran ini ke dalam sistem teknologi informasi dengan konten bermuatan lokal adalah bagian penting dari upaya untuk mengeksplorasi potensi lokal untuk mencegah dampak negatif teknologi informasi pada siswa menjadi muatan kurikulum untuk kelas IV sekolah dasar dan terprogram pada semester 2 (dua). Menurut Subekti (2013), Tema Daerah Tempat Tinggalku terdiri dari tiga atau tiga subtema: lingkungan tempat tinggal, keunikan tempat tinggal, dan bangga terhadap tempat tinggal. Jika Anda melihat subtema yang disajikan ini, jelas bahwa tema ke-8 sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tema ini membahas masalah yang ada di lingkungan tempat tinggal mereka. Selain itu, tema 8 ini membahas keunikan yang ada di daerah tempat tinggal dan menumbuhkan rasa bangga dengan keunikan tersebut. Oleh karena itu, tema Daerah Tempat Tinggalku berfokus pada mencapai kemampuan dalam tiga bidang kemampuan yang harus dimiliki siswa. Pembelajaran tematik di sekolah dasar digunakan untuk memastikan bahwa tiga kemampuan siswa—pengetahuan, keterampilan, dan sikap—dioptimalkan. Merujuk pada uraian di atas, penting untuk membuat bahan pembelajaran yang berkaitan dengan kemajuan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat teknologi yang dimiliki siswa. Mengintegrasikan bahan pembelajaran ini ke dalam sistem teknologi informasi dengan konten bermuatan lokal adalah bagian penting dari upaya untuk mengeksplorasi potensi lokal untuk mencegah dampak negatif teknologi informasi pada siswa. Sesuai dengan landasan filosofis kurikulum 2013, kenali budaya yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa dan nikmati dan hargai budaya tersebut. Oleh karena itu, di era pembelajaran digital, penelitian tentang pembuatan bahan pembelajaran berbasis hypercontent yang dihubungkan dengan barcode sangat penting. Kondisi lingkungan rumah siswa harus dikemas menjadi bahan pembelajaran berbasis hypercontent yang dapat diakses melalui barcode dengan bantuan perangkat teknologi yang dimiliki siswa. Tulisan ini menjelaskan bagaimana membuat bahan pembelajaran berbasis hypercontent untuk tema My Hometown.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan Model Rowntree sebagai model acuan. Model Rowntree adalah model pengembangan yang khusus diterapkan pada pengembangan bahan pembelajaran. Model ini sederhana karena hanya terdiri dari tiga langkah utama yakni *planning*, *preparing for writing*, dan *writing and writing*. Tahap pengembangan pada model Rowntree digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan Rowntree dengan modifikasi penulis (Rowntree, 1994)

Gambar 1 menunjukkan langkah-langkah pengembangan model Rowntree. Merujuk pada model pengembangan ini maka pada langkah pertama yakni perencanaan, memuat kegiatan antara lain analisis tentang profil siswa, merumuskan maksud dan tujuan bahan pembelajaran, menyusun garis besar konten, memilih media, merencanakan pendukung belajar siswa dan mempertimbangkan bahan pembelajaran. Langkah kedua yakni persiapan menulis dan menyusun berisi kegiatan mempertimbangkan sumber dan hambatan, mengurutkan ide penulisan, mengembangkan kegiatan pembelajaran dan umpan balik, menentukan contoh, merancang desain grafis, menentukan peralatan yang digunakan dan merumuskan bentuk fisik yang sudah ada. Sementara langkah ketiga adalah ini adalah membuat *draft*, melengkapi dan menyunting *draft*, menulis penilaian terhadap bahan pembelajaran, uji coba dan perbaikan. Saat *draft* sudah lengkap pengembang menyusun instrumen penilaian untuk memvalidasi bahan pembelajaran. Instrument validasi berbentuk skala semantik diferensial. Validasi dilakukan oleh 2 validator, hasil validasi dianalisis secara kualitatif dan membandingkan hasil analisis dengan kriteria pengukuran sebagai berikut: < 1,99 (tidak baik), 1,01–2,00 (kurang baik), 2,01–3,00 (cukup baik) 3,01–4,00 (baik), 4,01–5,00 (sangat baik). Produk akhir dari penelitian ini adalah bahan pembelajaran berbasis *hypercontent* untuk pembelajaran tematik, yang dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian validator.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap merujuk pada langkah-langkah pengembangan Model Rowntree. Oleh karena itu hasil penelitian ini dipaparkan dalam tiga bagian sesuai tahapan dalam model pengembangan Rowntree.

#### Tahap *Planning*

Tahap *planning* merupakan bagian dari *need assessment* dan penelitian pendahuluan untuk mengetahui karakteristik siswa. Dalam hal ini komponen yang harus dianalisis yakni kemampuan, latar belakang (baik ekonomi, maupun sosial budaya) dan lingkungan tempat tinggal siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan observasi pada siswa selama 1 minggu Hasil analisis profil siswa dan lingkungan tempat tinggal ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil analisis profil dan lingkungan siswa

No	Komponen Analisis	Kondisi
1	Psikologi Siswa	Berada pada tahap operasional formal
2	Latar belakang sosial budaya	Beragam
3	Latar belakang ekonomi	Beragam
4	Lingkungan tempat tinggal siswa	Di tengah mayoritas masyarakat Kaili
5	Lingkungan sekolah siswa	Di tengah mayoritas masyarakat Kaili
6	Pemahaman terhadap tema daerah tempat tinggalRata-rata berada pada nilai 50 (masih sangat kurang)	
7	Penggunaan Teknologi	Rata-rata memiliki HP berbasis android
8	Sekolah	Memiliki koneksi internet (wifi)

Hasil pemetaan profil siswa dan lingkungan siswa (sekolah dan rumah) menjadi rasionalisasi pemilihan tema Daerah Tempat Tinggalku. Hasil penelusuran pada sumber belajar yang digunakan untuk tema Daerah Tempat Tinggalku, mengungkapkan bahwa uraian yang memuat tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam konteks kehidupan lokal belum dimuat secara eksplisit.

Merujuk pada kurikulum yang digunakan di sekolah dasar saat ini, dilakukan penelusuran pada Kompetensi Dasar (KD). Hasil penelusuran menunjukkan bahwa terdapat beberapa KD dari beberapa mata pelajaran yang dapat dihubungkan dengan tema Daerah Tempat Tinggalku. KD yang relevan teridentifikasi dari empat mata pelajaran yakni PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, dan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Identifikasi KD berimplikasi pada perumusan tujuan pembelajaran dan penyusunan garis besar konten pembelajaran, memilih media dan menelusuri potensi pendukung belajar untuk siswa. Identifikasi terhadap pendukung belajar yang bisa diperoleh siswa menjadi salah satu pertimbangan utama dalam menentukan jenis, bentuk dan banyaknya bahan pembelajaran yang dikembangkan. Rangkaian aktivitas pada tahap *planning* ini menghasilkan tujuan pembelajaran, garis besar konten pembelajaran. Hasil penelusuran melalui berbagai sumber (observasi, wawancara, studi dokumen) diperoleh daftar kondisi sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013 memuat ketentuan kewajiban mengembangkan bahan pembelajaran sesuai dengan kondisi lingkungan tempat tinggal siswa.

2. Di Kelas IV SD terdapat satu Tema yakni tema ke-8 (Daerah Tempat Tinggalku) yang menuntut kreatifitas pengembang untuk mengintegrasikan konten-konten lokal ke dalam proses dan materi pembelajaran.
3. Belum ada bahan pembelajaran yang mengeksplorasi kondisi lingkungan/daerah tempat tinggal siswa sebagai materi pada tema daerah tempat tinggal.
4. Siswa dan guru sekolah dasar sudah menggunakan *Handphone* berbasis *android* namun belum dimanfaatkan sebagai perangkat/media yang mendukung pembelajaran.

Fakta ini menjadi dasar pengembangan bahan pembelajaran *hypercontent* pada pembelajaran tema daerah tempat tinggal. Dengan pertimbangan bahwa pendukung bahan pembelajaran *hypercontent* dimiliki baik oleh siswa maupun guru.

Tahap *Preparing for writing*

Hasil dari tahap ini adalah urutan ide penulisan, mengembangkan kegiatan pembelajaran dan umpan balik, menentukan contoh, merancang grafis, menentukan peralatan yang digunakan dan merumuskan bentuk. Urutan ide penulisan bahan pembelajaran di tampilkan pada tabel berikut:

Tabel. 2. Urutan penulisan bahan pembelajaran

No	Sub Tema	Bentuk Kegiatan Belajar Tempat Tinggalku	Bahan dan Media
1	Lingkungan		



2	Keunikan Daerah Tempat Tinggalku	Siswa mencari informasi tentang lingkungan tempat tinggal, apa yang dirasakan dan alasan dari rasa yang dialami siswa	- Kondisi riil lingkungan - Gambar - Cerita fiksi - Link video youtube
		Siswa mencari informasi tentang cerita rakyat yang ada di daerah tempat tinggal	- Cerita rakyat - Gambar - Link video youtube
		Siswa mengidentifikasi keragaman karakteristik individu yang ada di lingkungan tempat tinggal siswa	- Kondisi riil lingkungan - Diskusi dengan orangtua
3	Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku	Siswa mendiskusikan keunikan daerah tempat tinggal bersama anggota keluarga yang lain	- Gambar - Link video youtube
		Siswa bersama kelompok mencari informasi tentang cerita fiksi yang ada di daerah tempat tinggal	- Cerita fiksi - Cerita rakyat - Legenda
		Siswa mencari informasi tentang tari daerah dan cerita rakyat	- Lagu daerah - Tari daerah
		Siswa mencari informasi tentang perbedaan kondisi lingkungan daerah tempat tinggal saat siswa masih kecil dan kondisi saat ini	- Bertanya kepada orangtua - Kondisi riil lingkungan
		Mewawancarai salah satu teman untuk mengungkapkan rasa bangga terhadap lingkungan tempat tinggal	- Ragam kekayaan dan potensi khas daerah Palu

Tabel 2 memuat garis besar konten pembelajaran yang sudah diorganisasikan berdasarkan sub tema. Dalam bahan ajar berbasis hypercontent ini teridentifikasi 8 (delapan) subkonten diorganisasikan ke dalam tiga sub tema. Tema Daerah tempat tinggalku dimaksudkan untuk menanamkan pengetahuan, konsep dan rasa bangga siswa terhadap lingkungan tempat tinggalnya, mewariskan nilai-nilai karakter yang bisa mengejawantah menjadi sikap dan perilaku yang menjunjung tinggi potensi dan aset lingkungan untuk dijaga dan dilestarikan.

Tahap *writing and re-writing*

Tahap ini menghasilkan draft bahan pembelajaran *hypercontent* dalam bentuk modul mandiri. Beberapa materi dalam modul mandiri terhubung dengan video youtube yang dapat dijalankan melalui perangkat android. Siswa dapat menjalankan video youtube yang relevan dan mendukung materi dalam modul dengan melakukan *scan barcode* menggunakan aplikasi *QR Scanner Nosarara Nosabatutu (NN)*. Aplikasi *QR Scanner NN* dapat diunduh dari *google playstore*. Hasil akhir tahap *writing and re-writing* berupa bahan ajar *hypercontent* dengan tema Daerah Tempat Tinggalku memiliki tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. Bahan pembelajaran *hypercontent* pada tema Daerah Tempat Tinggalku

Gambar 2 adalah bagian dari bahan pembelajaran dalam bentuk modul *hypercontent* pada tema daerah tempat tinggal, gambar ini menunjukkan bahwa pada bagian-bagian tertentu dari modul terdapat bagian dimana terdapat *barcode* yang terhubung dengan video youtube.

Bagian akhir dari tahap *writing and re-writing* adalah validasi produk. Selayaknya pada penelitian pengembangan, maka produk harus di validasi dulu sebelum digunakan. Bahan pembelajaran ini divalidasi secara konseptual dan validasi lapangan, untuk mendapatkan validitas produk. Hasil validasi pakar dan guru kelas ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil penilaian bahan pembelajaran oleh pakar dan guru kelas

No	Komponen Penilaian	Skor Validator		Rata-rata
		Konseptual	Lapangan	
1	Kompetensi	4,50	4,00	4,25
2	Tematik	4,50	4,50	4,50
3	Tujuan Pembelajaran	4,70	4,70	4,70
4	Indikator	5,00	4,70	4,85
5	Pokok Bahasan	4,50	4,00	4,25
6	Kebenaran Konsep	4,70	4,80	4,75
7	Urutan Konsep	4,60	4,80	4,70
8	Contoh-contoh	4,50	4,80	4,65
9	Evaluasi	4,70	4,80	4,75
10	Metode Pembelajaran	4,60	4,60	4,60
11	Kaidah Bahasa	4,10	4,37	4,24
12	Struktur Kalimat	4,30	4,40	4,35
13	Simbol Istilah	4,00	4,00	4,00
14	Ilustrasi	4,54	4,66	4,60
15	Pewarnaan	4,41	4,58	4,50
16	Layout	3,92	4,40	4,16
17	Huruf	4,26	4,30	4,28
<b>Rata-rata</b>		<b>4,46</b>	<b>4,49</b>	<b>4,48</b>

Data Tabel 1 adalah hasil validasi konseptual oleh akademisi bidang pembelajaran sekolah dasar dan validasi lapangan oleh guru kelas. Kedua validator memberikan nilai dalam kategori sangat baik. Kategori yang digunakan untuk menginterpretasi nilai yang diberikan validator adalah kriteria penilaian yang sudah lazim digunakan dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2019), kriteria penilaian ini khusus digunakan untuk menginterpretasi nilai yang diperoleh dari kuesioner dan angket. Kriteria penilaian yang digunakan untuk menginterpretasikan data pada tabel di atas adalah;

< 1,99	=	tidak baik
1,01 – 2,00	=	kurang baik
2,01 – 3,00	=	cukup baik
3,01 – 4,00	=	baik
4,01 – 5,00	=	sangat baik

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dalam tahap ini menunjukkan bahwa siswa di sekolah dasar kelas IV berada di tahap operasional formal, sebuah tahap pertumbuhan di mana mereka melihat bagian-bagian sebagai satu kesatuan yang utuh, sejalan dengan pandangan Piaget (Mcleod, 2018). Pada tahap operasional formal, siswa kesulitan memahami ide-ide jika diberikan secara parsial. Akibatnya, pendekatan pembelajaran tematik digunakan selama tahap operasional formal. Menurut Jahja dan Septiandini (2015), pembelajaran tematik adalah jenis pembelajaran terpadu yang memadukan berbagai topik atau mata pelajaran. Model webbed menggabungkan beberapa topik atau mata pelajaran dengan menyandingkan topik atau tema yang relevan (yang memiliki hubungan) dan merangkum topik atau mata pelajaran yang baru. Pembelajaran tematik mencakup konten yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga analisis latar belakang budaya dan ekonomi siswa, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1, sangat penting untuk pengembangan konten. Data dari Tabel 1 menunjukkan bahwa heterogenitas budaya, ekonomi, dan jenis kelamin siswa sangat tinggi. Salah satu bagian dari pendidikan multikulturalisme adalah pemahaman tentang kondisi lingkungan dengan segala keunikan yang ada. Memahami kondisi lingkungan dapat mendewasakan siswa untuk dapat menerima setiap perbedaan budaya yang ada di lingkungan hidup mereka (Rufaida, 2017). Siswa harus dikenalkan dengan nilai-nilai kehidupan bersama sejak usia sekolah dasar karena mereka akan lebih mudah menyerap apa yang mereka dengar, lihat, dan rasakan. Menurut penelitian psikologi, ingatan siswa di SD, atau antara usia 7 dan 11 tahun, sangat kuat dan dapat menyimpan semua informasi untuk waktu yang lama (Stephanie, Kalesaran, Nadira, & June, 2016). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengetahui tentang lingkungan di sekitar rumah dan sekolah siswa untuk mengajarkan siswa tentang nilai-nilai keberagaman yang khas Indonesia.

Sungguh memprihatinkan bahwa siswa tidak memahami kondisi lokal, terutama di tengah era digitalisasi saat ini. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang lingkungan tempat tinggal mereka, bahan pembelajaran harus dibuat yang mencakup pengetahuan tentang konsep, teknik, kondisi alam, hasil karya, dan perilaku masyarakat yang ada di lingkungan tempat tinggal mereka. Data tentang rendahnya pemahaman siswa terhadap kondisi daerah tempat tinggalnya juga ditemukan dalam Tabel 1. Kondisi ini bertentangan dengan teori kognitif yang mendorong pembelajaran konstruktivistik, yang menjadi paradigma di Indonesia. yang didasarkan pada teori konstruktivisme dari para pakar pendidikan seperti Jhon Dewey, Jean Piaget, Kholberg, Jerome Bruner, David Ausubel, dan lainnya. Inti dari teori kognitif adalah bahwa pembelajaran harus diarahkan untuk terjadi perubahan tingkah laku, yang memungkinkan siswa memahami dan mempertimbangkan situasi dan kondisi di mana perubahan tingkah laku terjadi (Sutarto, 2017).

Dalam tahap ini, siswa SD (usia 7 – 11 tahun) perlu dikenalkan suatu pengetahuan tentang lingkungan disekitar baik lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah.

Generasi Z—generasi yang lahir dengan teknologi—adalah siswa SD saat ini, yang merupakan generasi digital native yang hidup dengan perangkat teknologi komunikasi (Mardianto, 2019). Oleh karena itu, siswa harus menggunakan perangkat teknologi yang mereka miliki untuk membantu belajar. Guru harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan siswa, termasuk penggunaan teknologi komunikasi. Agar siswa dapat mengalihkan kebiasaan penggunaan perangkat teknologi dari sekedar berselancar di dunia maya menjadi kegiatan belajar, kurikulum harus disesuaikan.. Inovasi dan kreatifitas guru dalam pembelajaran dapat dilihat melalui penggunaan berbagai fitur dan aplikasi yang umumnya gratis. Di tengah perkembangan teknologi yang tidak henti-hentinya, melarang penggunaan perangkat teknologi di runag kelas bukanlah keputusan yang bijak. Himbauan untuk melarang penggunaan HP dapat mendorong siswa untuk melakukan tindakan tidak terpuji lainnya, serta dapat menimbulkan efek lain yang tidak terduga. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan semakin menguatkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Setiap sekolah memiliki wifi, dan sebagian besar rumah memiliki jaringan komunikasi digital yang disediakan oleh Internet Service Provider (ISP). Ini memberikan dukungan untuk penggunaan perangkat teknologi informasi secara online.

Kurikulum 2013 dengan jelas menyatakan bahwa budaya landasan filosofis kurikulum pendidikan nasional Indonesia terdiri dari tiga pilar. Nilai dan pencapaian masa lalu adalah salah satu pilarnya. Akibatnya, kurikulum harus selalu melibatkan siswa dalam lingkungan sosial mereka. Menurut landasan ini, pembelajaran harus terkait dengan lingkungan sosial, fisik, dan budaya siswa. Akibatnya, pembelajaran di sekolah dasar dipenuhi dengan materi yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran dimulai dengan pengenalan diri sendiri, pengenalan anggota keluarga, dan lingkungan sekitar rumah, tetangga, dan akhirnya menuju ke lingkungan (negara) yang lebih luas. Ini terlihat dari tema-tema yang digunakan, seperti diri saya sendiri, rumah saya, sekolah saya, dan keluarga saya. Ini termasuk tema daerah tempat tinggal saya, yang dipelajari di kelas IV semester 2 dan berdasarkan kompetensi dasar seharusnya menggunakan daerah tempat tinggal siswa sebagai sumber belajar. Namun, hasilnya adalah bahwa daerah tempat tinggal siswa tidak menjadi bagian penting dari tema 8 ini. Sebaliknya, sumber belajar berupa Sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi, siswa bahkan lebih mengenal negara asing, bahkan negara lain, daripada negara mereka sendiri. Siswa dapat menemukan informasi tentang hal-hal menarik di luar daerah tempat tinggalnya tanpa mengenal potensi budaya dan kekayaan alam yang ada di lingkungan tempat tinggalnya dengan mengeksplorasi dan mengeksploitasi potensi budaya dan alam yang begitu besar di internet.

Banyak bahan pembelajaran tentang tema daerah tempat tinggalku dibuat selama tahap persiapan menulis. Konsep-konsep yang akan dibahas untuk setiap subtema ditunjukkan dalam data tabel 2. Kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa materi pembelajaran ini menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan ini serupa dengan arahan kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Meskipun sumber belajar tersebut tersedia atau disiapkan, kontennya hanya terdiri dari pengantar dan contoh yang membantu siswa menjadi lebih kreatif saat belajar. Siswa diajarkan untuk menemukan sendiri pengetahuan yang relevan untuk hidup mereka dalam masyarakat yang ada di lingkungan mereka. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang tercantum dalam rencana bahan pembelajaran yang tercantum pada Tabel 2 didominasi oleh pendekatan saintifik. Siswa menggabungkan pengetahuan sebelumnya dan baru dalam konteks ini, yang menghasilkan perluasan struktur kognitif mereka (Agra et al., 2019). Metode saintifik memberi siswa kesempatan untuk mempelajari dan menemukan pengetahuan, perspektif, dan keterampilan yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Sebaran materi pada setiap subtema menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan pada bahan pembelajaran benar-benar mendeskripsikan daerah tempat tinggal siswa. Meskipun banyak materi yang ada di daerah tempat tinggal siswa dan dapat digunakan sebagai sumber belajar, peneliti memfokuskan materi bahan pembelajaran pada budaya dan kearifan lokal. Landasan filosofi kurikulum pendidikan nasional adalah rasionalisasi orientasi materi pada budaya dan kearifan lokal, yang menegaskan bahwa pendidikan berakar pada budaya bangsa (Kemdikbud, 2013). Menurut analisis landasan filosofi kurikulum 2013, prestasi masa lalu bangsa harus dimasukkan ke dalam kurikulum (Huda, Kristiyanto, & Doewes, 2017). Oleh karena itu, budaya dan prestasi masa lalu Indonesia harus dimasukkan ke dalam materi dan konten pembelajaran di semua jenjang dan jenis pendidikan.

Gambar 1 menunjukkan bahwa tahap menulis dan merevisi menghasilkan bahan pembelajaran yang berisi hypercontent. Pada halaman-halaman tertentu dari bahan pembelajaran terdapat barcode yang terhubung ke video YouTube. Video YouTube yang berisi konten yang terkait dengan materi yang diajarkan. Siswa dapat memahami materi yang sebelumnya hanya disajikan dalam bentuk teks dengan lebih baik karena mereka dapat mendapatkan penjelasan yang lebih detail atau melalui visualisasi dan suara dalam video YouTube tersebut. Pembelajaran yang menggunakan video YouTube membutuhkan perangkat teknologi komunikasi yang terhubung ke internet, penggunaan perangkat berbasis Android di dalam kelas tidak lagi dilarang. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa perangkat seluler sangat dibutuhkan oleh siswa untuk membantu mereka belajar (Hossain, 2019).

Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3, validasi bahan pembelajaran hypercontent yang dihasilkan dari penelitian menunjukkan bahwa bahan pembelajaran yang dikembangkan ini sangat cocok untuk digunakan dalam pelajaran tematik di sekolah dasar. Dua validator masing-masing menerima nilai rata-rata 4.47, yang menunjukkan bahwa mereka berada dalam kategori sangat baik berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan. Penilaian validator pada model pengembangan Rowntree merupakan bukti hasil penelitian produk pengembangan (Baco, Nuriah, & Idris, 2018). Oleh karena itu, materi pembelajaran

berbasis hypercontent yang berkaitan dengan daerah tempat tinggal saya layak dan sah untuk digunakan di sekolah dasar Kota Palu. Dalam hal ini, bahan pembelajaran hasil penelitian pengembangan yang mendapat penilaian yang baik dari validator dinyatakan layak digunakan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran berbasis hypercontent untuk topik Daerah Tempat Tinggalku terdiri dari tiga subtema: 1) Lingkungan Tempat Tinggalku; 2) Keunikan Tempat Tinggalku; dan 3) Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku. Bahan dan media yang digunakan untuk ketiga subtema tersebut didominasi oleh cerita rakyat, karya fiksi, gambar tentang kondisi lingkungan, kebudayaan, kekayaan, dan kemakmuran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa produk hasil penelitian valid dan layak digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar Kota Palu. Nilai validator 1 rata-rata 4,46, yang merupakan kategori sangat baik, dan nilai validator 2 rata-rata 4,49, yang merupakan kategori sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agra, G., Formiga, N. S., Oliveira, P. S. de, Costa, M. M. L., Fernandes, M. das G. M., & Nóbrega, M. M. L. da. (2019). Analysis of the concept of Meaningful Learning in light of the Ausubel's Theory. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 72(1), 248–255. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0691>
- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial Dan Budaya*, 12(1), 127–150.
- Baco, B., Nuriah, T., & Idris, A. (2018). Development of Local Historical Learning Resources South Sulawesi Based on Character Education in Department of Historical Education Faculty of Social Science at State University of Makassar. *American Journal of Educational Research*, 6(3), 220–237. <https://doi.org/10.12691/education-6-3-10>
- Danoebroto, S. W. (2015). Teori Belajar Konstruktivis. *P4TK Matematika*, 2, 191–198. Retrieved from [http://idealmathedu.p4tkmatematika.org/wp-content/uploads/2016/01/7\\_Sri-Wulandari-D.pdf](http://idealmathedu.p4tkmatematika.org/wp-content/uploads/2016/01/7_Sri-Wulandari-D.pdf)
- Fitriyadi, H. (2015). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi Dan Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 269–284. <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i3.3255>
- Herlina. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Budaya Lokal Berbasis Bahan Pembelajaran Hypercontent di Sekolah Dasar Kota Palu Sulawesi Tengah*. Universitas Negeri Jakarta.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34–49.
- Hidayat, A. (2016). Menteri Yohana Buat Aturan Larangan Siswa Bawa HP ke Sekolah. *Tempo*. Retrieved from <https://nasional.tempo.co/read/744761>
- Hossain, M. (2019). Impact of Mobile Phone Usage on Academic Performance. *World Scientific News*, 118(January), 164–180.
- Huda, K., Kristiyanto, A., & Doewes, M. (2017). Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Di Sekolah Menengah Atas Keberbakatan Olahraga. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 6(1), 28–34.
- Indah Mutiara Kami. (2019). Viral HP Siswa Dihancurkan Pakai Palu, Ponpes Ngabar Beri Penjelasan. *Detik.Com*. Retrieved from <https://news.detik.com/berita/d-4598377>

- Isa, Y. (2015). Pengembangan Model Blended Learning Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(2), 73–83. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/10226>
- Jahja, R. S., & Septiandini, D. (2015). Praktik Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Sosiologi. *Indonesian Journal of Sociology and Education Policy*, 2(1), 1–23. Retrieved from <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=809920&val=13228&title=Praktik Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Sosiologi>
- Jamani, H., Arkanudin, & Syarmiati. (2013). Perilaku Siswa Pengguna Handphone: Studi Kasus pada Siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Tesis PMS*, 1–14.
- Kemdikbud. (2013). *Permendikbud no 67 kerangka dasar struktur kurikulum*.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kemendikbud.



- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud ) No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mardianto. (2019). Peran Guru di Era Digital dalam Mengembangkan Self Regulated Learning Siswa Generasi Z untuk Pencapaian Hasil Pembelajaran Optimal. *Seminar Nasional "Menjadi Siswa Yang Efektif Di Era Revolusi Industri 4.0*, 150–157.
- Mcleod, S. (2018). *Jean Piaget ' s Theory of Cognitive Development Schemas* (pp. 1–9). pp. 1–9.
- Prawiradilaga, D. S., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2017). Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan Hypercontent. *IJCETS*, 5(2), 57–65.
- Putra, Y. M. P. (2018). Regulasi Pembatasan Ponsel pada Anak. *Republika*.
- Rabiu, H., Muhammed, A. I., Umaru, Y., & Ahmed, H. T. (2016). Impact Of Mobile Phone Usage On Academic Performance Among Secondary School Students In Taraba State, Nigeria. *European Scientific Journal, ESJ*, 12(1), 466. <https://doi.org/10.19044/esj.2016.v12n1p466>
- Rahmadi, I. F., Khaerudin, & Kustandi, C. (2018). Kebutuhan Sumber Belajar Mahasiswa yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Perguruan Tinggi. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 120–136. <https://doi.org/10.21009/JTP2002.3>
- Rfa. (2015, April 25). Alasan Sekolah Larang Siswa Bawa HP. *Okezone*. Retrieved from <https://news.okezone.com/read/2015/04/29/65/1141920/>
- Rowntree, D. (1994). *Preparing Materials For Open, Distance and Flexible Learning*. London: Koan Page Limited.
- Rufaida, H. (2017). Menumbuhkan Sikap Multikultural Melalui Internalisasi Nilai-Nilai Multikultural dalam Pembelajaran IPS. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 4(1), 14–24. <https://doi.org/10.15408/sd.v4i1.4343>.Permalink/DOI
- Silalahi, P. (2015). Pengembangan Model Pelatihan Pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika bagi Guru SD. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 1–14. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/5388>
- Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., & Zvacek, S. (2005). *Teaching at a Distance: Foundations of Distance Education. 3rd Edition*. New Jersey: Upper Saddle River, Pearson.
- Stephanie, N. P., Kalesaran, T., Nadira, N., & June, S. (2016). Pelatihan Memori dan Daya Ingat Anak Usia 7-11 tahun di Indonesia. *PKM GT BIOPSYCHOLOGY*, (December).
- Subekti, A. (2013). *Buku Guru: Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD* (3rd ed.; Delviati, N. W. Rochmadi, S. Sulistyorini, M. Ruhimat, B. Prihadi, W. Pekerti, & Suharji, Eds.). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. <https://doi.org/979-8433-71-8>
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling*, 1(02), 1–26.
- Toffler, A. (1970). *The Future Shock*. *Random House , New York*, p. 505.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Edcomtech*, 1(2), 129–136.
- Wan Zakaria, W. F. A. (2012). Alvin Toffler: Knowledge Technology and Change in Future Society. *International Journal of Islamic Thought*, 1(1), 54–61. <https://doi.org/10.24035/ijit.01.2012.007>