

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menitikberatkan peningkatan kompetensi atau kapabilitas individu dan menjadi elemen penting bangsa untuk maju. Majunya suatu bangsa salah satunya dilihat dari keberhasilan pendidikan. Berbagai tindak lanjut telah dilakukan pemerintah untuk memajukan pendidikan diantaranya, program PPG, penyempurnaan kurikulum, memberikan bantuan beasiswa kepada tenaga pengajar baik guru maupun dosen sehingga mampu belajar keluar negeri, dan penyaluran bantuan anggaran pendidikan yang telah dialokasikan melalui BOS. Upaya yang telah dilakukan pemerintah saat ini ditujukan untuk memperoleh pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Salah satu faktor penentu agar pendidikan tersebut dapat berkualitas dan tercermin dari keberhasilan seorang guru untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga menghasilkan generasi emas yang memiliki potensi unggul, pengetahuan kreatif, dan berakhlak mulia. Peningkatan SDM yang berkualitas dan kemajuan teknologi terus meningkat sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21 (Rahayu, Iskandar, dkk., 2022).

Pembelajaran abad 21 mengarah pada terwujudnya siswa yang berprestasi dari segi karakter, intelektual dan mampu bersaing terhadap kemajuan teknologi. Siswa

dituntut untuk menghasilkan pemikiran yang kritis, berinovasi, terampil menggunakan teknologi dan mampu meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rahayu, Iskandar, dkk., 2022; Sexcio & Dafit, 2022). Pembelajaran abad 21 menuntut siswa untuk berinovasi, memiliki keterampilan untuk hidup, menguasai teknologi. Hal ini dimaksudkan untuk pencapaian yang optimal demi tercapainya pembelajaran abad 21 diantaranya mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kemajuan zaman, melatih keterampilan-keterampilan siswa, dan mampu bersaing di era globalisasi (Aliftika & Utari, 2019; Widodo dkk., 2020).

Tercapainya tujuan pembelajaran abad 21 berakar dari keberhasilan seorang guru sebagai fasilitator dan mediator untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mewujudkan hal itu seorang guru perlu menciptakan kondisi belajar yang kreatif, nyaman dan kondusif. Dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan proses pembelajaran di kelas diharapkan menumbuhkan antusias siswa, kecerdasan, logika yang baik dan kreativitas. Mata pelajaran yang dapat mendukung ataupun memperkuat kemampuan tersebut yakni IPAS. Hal terkait termuat pada peraturan pemerintah Nomor 20 Tahun 2016 yang utamanya setiap lulusan baik jenjang sekolah dasar maupun menengah difokuskan pada aspek afektif, *knowledge* dan psikomotor pada seluruh muatan pembelajaran termasuk muatan pembelajaran IPAS. Muatan pembelajaran IPAS sesuai dengan struktur kurikulum merdeka pada Fase B yaitu kelas III dan kelas IV. Mata pelajaran IPAS berfokus untuk menumbuhkembangkan pengetahuan alam maupun sosial yang mengacu terbentuknya karakter/etika, pembentukan kreatifitas, dan kemampuan berpikir logis. Untuk itu diperlukan acuan penentuan ketuntasan belajar siswa. Kriteria

ketuntasan belajar siswa di kurikulum merdeka dinamakan Kriteria Ketuntasan Capaian Pembelajaran (KKTP) (Aegustinawati & Sunarya, 2023; Rahmadyanti & Hartoyo, 2022; Rizki & Fahkrunisa, 2022).

Untuk dapat mencapai ketercapaian sesuai KKTP perlu menumbuhkan pembelajaran IPAS yang logis dan kreatif. Maksud dari IPAS kreatif adalah mampu menciptakan hal yang baru berdasarkan imajinasi siswa untuk menyimbolkan, mendukung, dan mewakili ide IPAS. Sedangkan teman yang kreatif adalah kondisi yang mendukung siswa dengan temannya, guru ataupun orang tua (Shkabarina, 2020). Untuk itu IPAS bukan hal yang fiktif tapi bisa dibuktikan kebenaran datanya baik melalui percobaan maupun pengamatan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Budiwati dkk., (2023) yang menyatakan mata pelajaran IPAS di kurikulum merdeka merupakan gabungan topik ilmiah IPA dengan IPS tentang kajian sosial. Selain itu IPAS sangat membantu kehidupan kita sehari-hari secara nyata. Untuk itu penanaman konsep IPAS harus dibelajarkan ke siswa sedini mungkin. Pendapat ini didukung oleh Kemendikbud Ristek, (2022) bahwasannya melalui pembelajaran IPAS (IPA dan IPS) siswa mampu mengembangkan kemampuan tentang keterkaitan gejala alam dan lingkungan sosial dalam kehidupan nyata dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dan dapat diterima secara nalar.

Berdasarkan pendapat di atas IPAS adalah gabungan mata pelajaran IPA dan IPS yang mengkaji interaksi makhluk hidup dengan alam semesta dan kehidupan sosial manusia yang saling berkaitan dan terjalin erat satu dengan yang lainnya. Agar muatan pelajaran IPAS menyenangkan khususnya materi gaya diperlukan media pembelajaran yang kreatif. Puspitarini & Hanif, (2019) menyatakan media

pembelajaran berfungsi untuk mempermudah komunikasi, memudahkan penyampaian informasi, meningkatkan daya ingat siswa sehingga memancing nalar untuk berpikir kritis. Berdasarkan hal tersebut dengan adanya kemudahan-kemudahan yang didapat dari penggunaan media tentunya banyak hal positif yang didapat seperti memperjelas pemahaman siswa, mudah mengingat materi dan melekat di memori siswa karena menggunakan media konkret yang dapat dilihat dan dialami siswa itu sendiri.

Namun kenyataannya di lapangan berbeda dari yang diharapkan. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) di pada bidang sains cenderung stabil sejak dimulainya pengukuran PISA tahun 2000 di Indonesia. Jarak antar kuartil turun dari 100 poin pada PISA 2000 menjadi 92 pada PISA 2018. Hal ini berarti kemampuan sains siswa Indonesia belum ada peningkatan yang signifikan (Kemendikbud, 2019b). Hal tersebut, memberikan gambaran bahwa skor sains siswa Indonesia berada pada peringkat 71, yakni memperoleh rerata skor 396 dari skor 590. Kemampuan Sains Indonesia menurun dibandingkan dengan tahun 2015 yaitu skor rata-rata mencapai 403. Hal ini menunjukkan penurunan skor sains sebesar 7 namun perbedaannya adalah di tahun 2015 hasil PISA mensurvei 70 negara dan 2018 bertambah menjadi 79 negara (Çoban, 2020; Yasa et al., 2022); OECD, 2019). Berdasarkan nilai rata-rata sains di jenjang SMP pada Ujian Nasional Tahun 2019 untuk sekolah negeri dan swasta mencapai rata-rata 48,79 dari skala 100 dan pada MTS rata-rata mencapai 44,61 dari skala 100. Hal ini menunjukkan rata-rata nilai sains masih tergolong rendah (Kemendikbud, 2019a).

Berdasarkan pemaparan studi internasional dan nasional di atas, permasalahan seputar pembelajaran IPA sebelumnya telah mendapatkan sorotan maupun temuan yang serupa seperti kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA terintegrasi dalam hal literasi sains. Aspek-aspek literasi sains yang dimaksud yakni keterampilan sains, sikap ilmiah, dan pengetahuan (Dwisetiarezi & Fitria, 2021). Selain itu, penelitian lain menunjukkan masih ditemukannya kecenderungan lebih mengutamakan hasil belajar dibandingkan keterpaduan antara proses dan hasil, hanya mengetahui jawaban benar dan salah tanpa mencari solusi dari permasalahan tersebut (Irsan, 2021). Berdasarkan acuan penelitian tersebut, terungkap kemampuan pemecahan masalah dan sains siswa di jenjang SD masih menunjukkan pemahaman ilmu pengetahuan yang terbatas.

Berdasarkan kondisi di sekolah dasar masih banyak ditemukan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran IPAS terutama materi gaya. Materi gaya ini, membuat siswa kurang tertarik dan dianggap sulit dalam memecahkannya. Kemampuan siswa mengidentifikasi serta menjelaskan secara terperinci tentang jenis-jenis gaya serta pengaruhnya terhadap benda masih terkendala. Hal ini diperkuat melalui observasi pada Rabu, 12 Juli 2023 di Gugus III Udayana menunjukkan bahwa masih banyaknya guru menerapkan pembelajaran yang berfokus pada metode ceramah ataupun berpusat pada guru yang saat ini masih menjadi *problem*, kurang terlibatnya siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dalam proses pembelajaran sumber belajar perlu divariasikan dan media inovatif belum optimal. Hal itu juga diperkuat melalui hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Rabu, 12 Juli 2023 dengan guru-guru kelas IV segugus III

Udayana yang memaparkan bahwasanya, pada pembelajaran media inovatif belum optimal, sehingga diperlukan media yang menarik, pembelajaran masih menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah dan penugasan, media pembelajaran sampai saat ini belum banyak dikembangkan dan bahan ajar belum banyak serta asesmen yang digunakan hanya terpaku pada LKS. Senada dengan hal tersebut, data survey menggunakan *google form* menunjukkan dari 9 SD yang ada di Gugus III Udayana ternyata 7 SD belum optimal dan 2 SD sudah optimal menggunakan media pembelajaran. Hal ini menunjukkan penggunaan media sebesar 22,22 dari skala 100 dan yang belum optimal penggunaan media sebesar 77,78 di Gugus III Udayana. Adapun data survey di Gugus III Udayana dapat ditemukan pada lampiran 8. Setelah meninjau kenyataan di lapangan, kelebihan media yang digunakan saat ini adalah media mudah digunakan sedangkan kelemahannya adalah media belum variatif, kurang menarik dan media harus sesuai materi.

Melalui pengamatan, wawancara dan data survey, guru kelas IV di Gugus III Udayana menyatakan bersedia dan menyatakan tingkat kesetujuan yang tinggi untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS, dikarenakan pengembangan media mampu mendukung kemampuan siswa untuk memperoleh ketercapaian hasil belajar yang maksimal terutama materi gaya.

Dampak yang ditimbulkan berdasarkan kenyataan di lapangan adalah: 1) Dilihat dari hasil pencatatan dokumen hari Rabu, 12 Juli 2023 didapat bahwa rata-rata nilai IPAS pada Penilaian Sumatif kelas IV di Gugus III Udayana secara keseluruhan berada pada interval 41-65% jauh dari Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditargetkan sekolah yaitu 66-85%. Hal ini

menunjukkan rata-rata nilai IPAS yang diperoleh belum mencapai KKTP yang ditargetkan sekolah dengan kriteria belum mencapai tujuan dan perlu dilakukan tindak lanjut; 2) Siswa kurang aktif; 3) Setiap mendapat pelajaran IPAS beberapa siswa terlihat mengantuk.

Penyebab rendahnya hasil belajar setelah dilakukan analisis adalah penggunaan media yang kurang, materi yang dianggap tergolong sulit, konsentrasi siswa yang rendah, metode pembelajaran masih ceramah, terpaku dengan satu sumber belajar yaitu buku paket serta minat siswa terhadap pelajaran IPAS kurang. Hasil belajar yang rendah adalah cerminan belum berhasilnya pendidikan dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa. Untuk itu guru sangat penting dalam memberikan perhatian yang lebih spesifik tentang capaian hasil belajar. Faktor tersebut melibatkan faktor internal terdiri dari bakat, kesehatan fisik, psikologis dan minat. Sedangkan faktor eksternal mencakup hubungan keluarga dan lingkungan siswa sekolah (Puspitarini, 2019; Dewisetiarezi, 2021; Salsabila, 2020).

Pencapaian hasil belajar siswa yang meningkat perlu mendapatkan perhatian khusus guru dengan menggunakan media IPAS yang efektif, praktis dan layak. Pernyataan ini didukung oleh Zulherman dkk., (2021) bahwasanya media memegang peranan yang vital dan integral dengan pendidikan terutama pembelajaran. Pengapikasian media yang salah dan tidak sesuai dapat membuat kesalahan komunikasi dan berujung pada kejenuhan, kebosanan, dan kebingungan siswa. Untuk itu diperlukan media yang tepat untuk pembelajaran terutama yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sosial.

Untuk menanggulangi rendahnya hasil belajar siswa perlu diupayakan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Hal ini bertujuan mengurangi dampak yang ditimbulkan. Guna mengatasi permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan inovasi yaitu mendesain media pembelajaran yang dapat menumbuhkan ketertarikan dan keantusiasan siswa. Bertolak dari hal tersebut, penulis ingin mengembangkan media komik petualangan IPAS. Perpaduan komik petualangan dan mata pelajaran IPAS bisa disingkat dengan KOMPAS.

Pembuatan Komik Petualangan IPAS (KOMPAS) berisi cerita petualangan yang berkaitan dengan materi IPAS yakni gaya yang kerap ditemukan di kehidupan sehari-hari. Pemilihan komik petualangan IPAS (KOMPAS) didasarkan atas pertimbangan bahwa saat ini cenderung disukai oleh anak-anak, memuat gambar-gambar yang menarik, disajikan ringkas, alur cerita menarik, menghibur siswa, membangkitkan berpikir kreatif, dan mudah dipahami serta diselingi dengan petualangan-petualangan yang membangkitkan siswa belajar. Penggunaan Komik ini tentunya dianggap efektif apabila digunakan pada penyampaian materi pembelajaran IPAS khususnya materi gaya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Airlanda & Ambaryani (2017) komik menjadi salah satu alternatif karena mempunyai tampilan yang menarik, ringkas, bersifat verbal dan adanya dialog. Sejalan dengan pendapat tersebut Darmayanti & Sugianto (2022) menyatakan komik digital dipilih karena dapat memperlancar proses pembelajaran dan dijadikan alternatif oleh guru untuk menyampaikan materi sulit untuk mudah dipahami.

Berdasarkan pernyataan tentang kelebihan komik petualangan, tentunya informasi ataupun materi gaya dapat disampaikan dengan baik sehingga siswa

dengan cepat memahami maksud dari komik tersebut serta mempermudah guru untuk menyampaikan materi sulit menjadi menarik. Terlepas dari kelebihan, komik tidak luput dari beberapa kelemahan yang dimiliki. Adapun kelemahan dari komik menurut Riwanto & Wulandari (2018) adalah: 1) Orang malas membaca karena ada komik yang tidak bergambar; 2) cerita komik masih menggunakan kata-kata kasar yang kurang cocok dengan siswa SD; 3) beberapa cerita komik masih mengandung unsur kekerasan yang tidak cocok dilihat atau diamati. Untuk menanggulangi hal tersebut untuk media KOMPAS ditonjolkan petualangan-petualangan yang disajikan melalui cerita bergambar dengan warna-warna menarik, disajikan tanpa adanya unsur kekerasan lebih menonjolkan hubungan interaksi manusia dengan alam dan sosial, dan materi yang diberikan sesuai dengan kehidupan nyata yaitu materi gaya.

Adapun upaya untuk melakukan pengembangan media KOMPAS berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya mengarahkan pada dampak positif yang signifikan tentang peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang relevan antara lain penelitian Safitri dkk., (2023) menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar nilai rata rata pre-test yaitu 20,83 dan persentase nilai akhir *post-test* sebesar 81,39. Penelitian ini menunjukkan peningkatan yang berarti. Kekurangan yang ada pada penelitian yang dilakukan oleh Safitri dkk., (2023) adalah komik yang digunakan dari segi tampilan belum menggunakan gambar yang menarik dilihat dari *background* komik dan alur cerita yang disajikan masih sederhana. Kekurangan yang ada menjadi tolak ukur untuk mengembangkan media KOMPAS yang menarik, diselingi gambar dengan alur cerita petualangan. Merujuk pada dampak

positif dari penelitian tersebut menjadi tolak ukur untuk mengembangkan media KOMPAS, guna mengaitkan materi gaya dengan lingkungan alam dan sosial disertai karakter dan gambar yang menarik serta berbagai petualangan-petualangan tentang materi gaya. Pengembangan media KOMPAS untuk materi gaya di kelas IV diharapkan dapat mencapai hasil yang baik dan valid. Selain penelitian yang relevan pengembangan media KOMPAS juga memperoleh dukungan dari pengawas dan para guru kelas IV di wilayah Gugus III Udayana yang menyatakan sangat setuju dengan pembuatan media pembelajaran IPAS.

Pembuatan media KOMPAS tidak terlepas dari penerapan model *ADDIE* yang telah diajukan oleh Dick dan Molenda (dalam Cahyadi, 2019). Model pengembangan *ADDIE* ini melalui tahapan-tahapan yaitu dimulai dari melakukan analisis dengan cara mengobservasi ke tempat penelitian, lalu tahap desain yaitu merancang media pembelajaran, dilanjutkan dengan tahap pengembangan yakni mengembangkan media dengan melakukan uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tahap implementasi yaitu mengimplementasikan media yang dikembangkan ke siswa dan tahapan terakhir melakukan uji efektivitas serta menganalisis masukan dari para ahli. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis berkeinginan untuk meneliti pengembangan media pembelajaran yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Petualangan IPAS (KOMPAS) Untuk Pembelajaran Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Meninjau permasalahan sesuai dengan konteks pada latar belakang, teridentifikasi beberapa masalah.

1. Penggunaan media inovatif belum optimal, sehingga proses pembelajaran belum optimal.
2. Siswa kurang aktif karena media pembelajaran yang kurang menarik.
3. Sumber belajar kurang bervariasi.
4. Keterbatasan waktu membuat guru tidak banyak bisa mengembangkan media.
5. Pemanfaatan media selama ini masih terbatas menggunakan media berupa gambar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan di atas, karena masalah media pembelajaran merupakan masalah yang paling dominan, pada penelitian ini difokuskan pada media pembelajaran dengan pengembangan media komik berjudul 'Pengembangan Media Komik Petualangan IPAS' (KOMPAS).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media KOMPAS untuk pembelajaran materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media KOMPAS untuk pembelajaran materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar?

3. Bagaimana kepraktisan media KOMPAS untuk pembelajaran materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas media KOMPAS untuk pembelajaran materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Meninjau masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Menghasilkan rancang bangun media KOMPAS untuk pembelajaran materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui validitas media KOMPAS untuk pembelajaran materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui kepraktisan media KOMPAS untuk pembelajaran materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mengetahui efektivitas media KOMPAS untuk pembelajaran materi gaya Kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk memberi beberapa manfaat, diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memperluas pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran komik digital petualangan IPAS.
2. Mampu membangun kompetensi siswa untuk meningkatkan pengetahuan sikap dan keterampilan.

3. Sumber informasi untuk penelitian serupa di kemudian hari dan kontribusi dalam bidang edukasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Keberhasilan pengembangan KOMPAS bagi guru adalah 1) dapat memudahkan guru mengajar materi yang sulit menjadi materi yang mudah dipahami siswa, sehingga waktu untuk menyajikan materi lebih efisien. 2) pembelajaran lebih terarah. 3) pembelajaran yang terencana membuat guru memahami kelemahan maupun kesulitan yang dihadapi siswa. 4) sebagai acuan oleh guru lain, sehingga terdorong melakukan penelitian pengembangan guna memperbaiki ketercapaian kualitas belajar siswa.

2. Bagi Kepala Sekolah

Adapun manfaat bagi kepala sekolah adalah 1) dapat menjadikan acuan peningkatan dan pengembangan profesi guru. 2) Sebagai tindak lanjut untuk memperbaiki dan mengarahkan guru untuk mengelola pengajaran sehingga berjalan dengan baik.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Adapun manfaat penelitian ini bagi penelitian lainnya yaitu peneliti berharap dapat memotivasi peneliti lainnya agar lebih baik dalam merancang media pembelajaran yang inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diinginkan yaitu menghasilkan media pembelajaran yang unggul, memikat dan menumbuhkan antusias sesuai dengan perkembangan teknologi. Media tersebut adalah media pembelajaran komik petualangan. Penggunaan media komik petualangan ini berfokus pada pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan materi gaya. Kelebihan produk media komik petualangan ini adalah materi yang disajikan ringkas dengan gambar-gambar menarik, berisi tokoh-tokoh yang mudah diingat siswa, dan alur cerita disajikan ringkas mengacu pada pembelajaran IPAS yang disertai dengan petualangan menarik. Media pembelajaran tersebut tidak hanya digunakan secara mandiri oleh siswa tetapi bisa digunakan berkelompok.

1.8 Penjelasan Istilah

Guna mempermudah pemahaman pembaca dan mengurangi kekeliruan istilah, maka perlu dijelaskan sesuai dengan maksud dan substansi penelitian ke dalam beberapa interpretasi sebagaimana tercantum di bawah ini.

1. Gaya didefinisikan sebagai pendorong atau daya tarikan yang memicu perubahan, arah maupun kecepatan suatu objek.
2. *Cone experience* diibaratkan sebagai kerucut pengalaman yang telah dijabarkan oleh Edgar Dale bertujuan memahami peran media pada proses mendapat pengalaman belajar untuk peserta didik.
3. Model pengembangan model *ADDIE* adalah desain instruksional dan sistematis untuk mengembangkan media yang layak.
4. *Storyboard* berarti rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk mengilustrasikan alur sebuah cerita.

1.9 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian ini yaitu penggunaan media KOMPAS pada materi gaya siswa kelas IV SD dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan yang terkait dengan situasi kehidupan nyata. Media KOMPAS membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna sehingga materi yang sulit dapat dipahami lebih mudah. Pengembangan media ini dilakukan pada tahapan uji validitas, kepraktisan dan efektifitas dan terbatas hanya pada uji *t paired sample test* yaitu dengan pretes-postes dan N-Gain.

1.10 Rencana Publikasi

Peneliti berencana mempublikasikan penelitian yang telah dilakukan melalui Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru (JIPPG) dengan akreditasi sinta 3 yang tersedia di Universitas Pendidikan Ganesha lewat pautan <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG>. JIPPG Jurnal ini dirancang sebagai wadah bagi pemikiran dan hasil penelitian para pendidik serta calon pendidik di bidang pendidikan dan pembelajaran di lingkungan satuan pendidikan sekolah