

Pengembangan Modul Pengayaan Berdasarkan Tema *Discovery Learning Of Object Ke-9* di Sekitar Kita Sub Tema 1 Objek dan Objek Campuran untuk Kelas Lima Siswa Sekolah Dasar

Hastuti, R.D., & Kurniawati, W.
Rinihastuti919@gmail.com

Abstrack

This research is aimed at developing teaching learning of Enrichment Module Based On Discovery Learning Theme 9th Objects Around Us, Sub-theme 1 Single Object and Mixed Objects for the fifth grade students elementary school. The purpose in detail are to (1) Find out teaching material development of Enrichment Module Based On Discovery Learning Theme 9th Objects Around Us, Sub-theme 1 Single Object and Mixed Objects for the fifth grade students elementary school , (2) Find out the feasibility according to material experts and media experts, (3) know student responses to module development.

This research was a development reserach (R&D) developed by S. Thiangharajan, Dorothy, Semmel, dan Melvyn I. Semmel, whic is modified to 3D. Development of Enrichment Module Based On Discovery Learning Theme 9th Objects Around Us, Sub-theme 1 Single Object and Mixed Objects for the fifth grade students elementary school carried out three stages namely the defining stage (define), the design stage (design), and the development stage (develop). The test subjects were five grade students of the elementary school, the subject of limited trial was carried out on five grade elementary school students. Techniques and datta collection using interview, quistionnare, and documentation. The data was analyzed by descriptive qualitative and descriptive quantitative.

The results of the validation of material experts got an average score of 18,4 with good criteria, the validation of media experts got an average score of 19,6 with good criteria. The results of the limited scale trialconducted on five students achieved and average score of 22,3 with appropriate criteria so that it can be concluded that the Modul Thematic Based Discovery Learning without revision.

Keywords:Enrichment Module, Thematic Learning, Discovery Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu pembelajaran (Majid, 2014). Lubis (2018) berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu pembelajaran sehingga dapat memberikan kebermaknaan yang mendalam secara bulat dan utuh kepada siswa.

Argo, C. B., & Kurniawati, W. (2016) penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Ngluwar, Jawa Tengah yang merupakan sekolah dasar yang terletak di Cabeyan, Bligo, Jawa Tengah, siswa tidak memiliki buku pedoman yang dapat digunakan sebagai acuan belajar secara mandiri, sehingga siswa hanya mempelajari materi yang terdapat pada buku yang telah disediakan oleh sekolah. Wahyu Kurniawati, U. P. Y. (2016) berpendapat bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mempelajari, memahami, dan mempraktekkan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa sebagai acuan dalam mempelajari, memahami, dan mempraktekkan materi yang disampaikan. Penggunaan bahan ajar sangatlah membantu guru sebagai sarana penyampaian materi pada siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa serta menambah kualitas KBM dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar adalah segala bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Prastowo, 2011). Sedangkan Prastowo (2015) mengemukakan bahwa, bahan ajar merupakan bentuk atau bahan yang disusun secara runtut dan memuat kompetensi secara utuh didalamnya berisi kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik, disusun sesuai dengan tujuan pelaksanaan pembelajaran seperti modul, LKPD, buku, dan sebagainya.

Peneliti mengembangkan bahan ajar cetak berupa modul pengayaan berbasis *discovery learning* karena bahan ajar cetak modul sering digunakan sebagai bahan ajar pendamping pada proses pembelajaran. Bahan ajar modul digunakan sebagai alat evaluasi atau penilaian untuk mengukur kompetensi yang telah dicapai oleh peserta didik yang disusun secara sistematis baik digunakan secara individu maupun secara berkelompok dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Discovery Learning merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif untuk memecahkan masalah secara mandiri bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui penemuan Istiana, dkk (2015). Prasetyo & Kristin (2020) model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam belajar melalui kegiatan menemukan, menyelidiki, dan memecahkan masalah sehingga hasil yang diperoleh akan bertahan lama dalam pikiran.

Modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pemahaman karakteristik peserta didik agar peserta didik belajar secara mandiri tanpa bimbingan guru (Prastowo, 2011). Yasa (2018) modul merupakan bahan ajar yang disusun agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bimbingan guru.

Modul pengayaan merupakan bahan ajar yang disusun dari satuan unit pengayaan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang telah mencapai program pembelajaran dengan baik dan telah mencapai kompetensi yang telah melampaui teman-temannya (Prastowo, 2011). Adapun menurut (Ika nagara, dkk:2017) modul pengayaan merupakan salah satu bentuk unit pengayaan yang bertujuan untuk memperluas dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada salah satu guru kelas V SD pada pembelajaran tematik dapat diketahui bahwa tingkat KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang dicapai oleh siswa adalah 75. Data yang diperoleh pada saat wawancara menunjukkan 75% dari 21 siswa yaitu sebanyak 15 siswa yang sudah mencapai KKM yang telah ditentukan. Pembelajaran di SD Muhammadiyah Ngluwar, Cabeyan, Bligo, Jawa Tengah menggunakan bahan ajar yang telah disediakan oleh sekolah yaitu berupa buku cetak (buku siswa) dan buku pendamping tematik terpadu pemerintah (BUPENA) sebagai sumber materi yang di dalamnya berisi soal-soal penunjang dari materi. Pada proses pembelajaran tematik guru menggunakan model pembelajaran berbasis student center. Namun pada proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Guru melakukan kegiatan pengayaan berupa pemberian materi soal-soal tertulis maupun lisan, dan guru juga belum pernah mengembangkan bahan ajar berupa modul pegayaan berbasis *discovery learning*. Guru mengalami kendala yaitu sering merasa kesulitan dalam memberikan penguatan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan dari siswa sehingga siswa merasa kurang puas atas jawaban yang telah diberikan. Model pembelajaran yang digunakan hendaknya dapat membuat proses pembelajaran lebih bermakna sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan pembelajaran tematik berdasarkan penemuan (*discovery learning*) dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* dapat merangsang siswa dalam menganalisis suatu masalah atau persoalan yang sedang dihadapi pada saat proses pembelajaran dan dapat membantu siswa untuk menghilangkan keragu-raguannya akan sebuah konsep sehingga siswa menemukan jawaban yang pasti pada masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan hasil wawancara selanjutnya dapat diperoleh, penggunaan modul pengayaan berbasis *discovery learning* belum dikembangkan di SD Muhammadiyah Ngluwar, Cabeyan, Bligo, Jawa Tengah. Guru mengalami kendala saat proses pembelajaran yaitu kesulitan dalam memberikan penguatan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dari siswa sehingga siswa sering merasa kurang puas akan jawaban yang telah diberikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai pengembangan modul pengayaan berbasis *discovery learning* pada kelas V SD.

Hasil wawancara dengan wali kelas V SD Muhammadiyah Ngluwar pada tanggal 10 Maret 2020, Cabeyan, Bligo, Jawa Tengah diperoleh informasi bahwa : Guru menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah yaitu berupa buku siswa dan buku pendamping tematik terpadu pemerintah (BUPENA), di sekolah belum ada modul pengayaan berbasis *discovery learning* untuk peserta didik, dan didalam modul tersebut mencakup 5 mata pelajaran yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP. Guru juga belum pernah mengembangkan bahan ajar berupa modul pengayaan berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran tematik yang didalamnya terdapat beberapa materi yang harus menggunakan bahan ajar lain baik secara mandiri maupun secara berkelompok.

Modul yang dikembangkan hanya dapat digunakan oleh peserta didik yang telah yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan menggunakan desain model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) sebagai bahan evaluasi atau penilaian dan sebagai bahan ajar penunjang dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dan kemampuan peserta didik secara mandiri dalam memecahkan masalah, menemukan konsep baru secara mandiri tanpa bimbingan guru, serta dapat membantu siswa untuk menghilangkan keragu-raguannya akan sebuah konsep sehingga siswa menemukan jawaban yang pasti pada masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan permasalahan diatas menunjukkan perlu adanya pengembangan modul pengayaan berbasis *discovery learning*. Maka, pengembangan modul pengayaan tematik berbasis *discovery learning*

dikembangkan sebagai salah satu bahan ajar untuk mengakomodasi siswa yang telah menyelesaikan dengan baik program pendidikan dasarnya yang mendahului atau melampaui teman-temannya. Pengembangan modul pengayaan berbasis *discovery learning* ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa dalam mengembangkan konsep dan kemampuan yang dimilikinya, menambah variasi bahan ajar, sebagai inovasi agar siswa aktif dalam proses pembelajaran dan siswa mampu menemukan berbagai konsep baru membantu siswa untuk menghilangkan keragu-raguannya akan sebuah konsep sehingga siswa menemukan jawaban yang pasti pada masalah yang dihadapinya. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif untuk membuat modul pengayaan tematik berbasis *discovery learning* pada kelas V SD pada tema 9 benda-benda di sekitar kita, subtema 1 benda tunggal dan benda campuran untuk kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R & D)*. Penelitian Penelitian dan pengembangan (*R&D*) yaitu model penelitian untuk dipakai agar dapat menghasilkan produk tertentu serta menguji kepraktisan hasil daya cipta tersebut Sugiyono (2015:407). Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian yaitu metode 4-D yang dikembangkan oleh S. Tiangharajan, Dorothy Semmel, dan Melyn I. Semmel. Namun pada penelitian peneliti memodifikasi menjadi 3-D. Tahap-tahap dalam pengembangan ini yaitu : *Define, Design, dan Develop*.

Tahap *define* atau pendefinisian merupakan tahapan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Tahap *define* mencakup empat langkah pokok, yaitu *Font-end (font-end analysis)*, analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objective*).

Tahap *design* atau perancangan bertujuan merancang bahan ajar untuk memperoleh draft awal. Modul yang dirancang berupa Modul Pengayaan Tematik Berbasis *Discovery Learning* Tema 9 Benda-Benda di Sekitar, Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran untuk Kelas V SD ini agar dapat dijadikan sebagai sarana evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas KBM. Selain itu juga perlu memperhatikan kelayakan modul dengan memilih format untuk mendesain isi, pemilihan strategi pembelajaran, dan sumber belajar yang sesuai dengan prinsip, karakteristik, dan langkah-langkah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Serta menganalisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, analisis Indikator dan Tujuan Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa Modul yang dirancang berupa Modul Pengayaan

Tematik Berbasis *Discovery Learning* Tema 9 Benda-Benda di Sekitar, Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran untuk Kelas V SD. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba produk.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu berupa wawancara, kuisisioner, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari lembar penilaian dan lembar kuisisioner modul. Lembar penilaian modul berisi tentang penilaian aspek-aspek kelayakan modul seperti kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan komponen modul. Aspek-aspek yang termuat dalam lembar penilaian akan diisi oleh validator yang akhirnya menjadi penilaian kelayakan. Sedangkan lembar kuisisioner di isi oleh siswa untuk mendapatkan hasil respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.

TEKNIK PENGOLAHAN DATA

Data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan yang diolah. Data yang dihasilkan dari lembar kuisisioner dan lembar penilaian yang akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Untuk mengetahui kelayakan modul akan digunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Langkah pertama yaitu mengkonversi data kuantitatif ke kualitatif sesuai dengan aturan skor pada tabel 1.

a. Kelayakan bahan ajar menurut penilaian para ahli

Tabel 1. Tabel Konversi Penilaian Kuantitatif ke Kualitatif

Skor	Interval Skor	Kategori
5	$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
3	$X_i - 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup
2	$X_i - 1,8 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang Baik
1		Tidak Baik

(Adaptasi Sukardjo, 2008: 52-53)

Tabel 2. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif

Skor	Rentang	Kriteria
------	---------	----------

5	$X > 4,08$	Sangat Layak
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Layak
	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup Layak
3	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang Layak
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang Layak

Mencari skor (X) dengan menggunakan rumus rata-rata :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

$$X = \text{skor rata-rata}$$

$$\sum x = \text{jumlah skor}$$

$$n = \text{jumlah responden}$$

b. Penilaian bahan ajar menurut pendapat siswa

Teknik analisis data yang digunakan untuk instrumen siswa adalah skala Guttman, dengan kriteria penilaian pada tabel 3.6 menurut Eko Putro Widyoko (2012: 109) yaitu:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Produk Uji Coba

Rentang	Kriteria	Tingkat Kelayakan
$X > 4,08$	Sangat baik	Sangat Layak
$3,36 < X \leq 4,08$	Baik	Layak
$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup	Cukup Layak
$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang	Kurang Layak
	Sangat kurang	Sangat Kurang Layak
$X \leq 1,92$		

(Widoyoko Eko Putro, 2012:109)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan meliputi tiga tahapan yaitu tahap *define*, *design*, dan *develop*.

Tahap *define*

Tahap pendefinisian pada sebuah penelitian biasa disebut dengan analisis kebutuhan. Pada tahapan ini mencakup empat langkah pokok, yaitu analisis *Front-end (front-end analysis)*, analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Pada tahapan *front-end* yang dilakukan yaitu kegiatan berupa menganalisis kebutuhan, tahapan analisis konsep kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis materi yang akan digunakan pada pengembangan bahan ajar, analisis tugas yang dilakukan yaitu menganalisis kompetensi dasar (KD), indikator, analisis tujuan pembelajaran kegiatan yang dilakukan yaitu yaitu meringkas hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk perilaku objek penelitian.

Tahap *design*

Pada tahapan *design* (perancangan) ada beberapa hal yang dilakukan yaitu: pemilihan bahan ajar, pemilihan format, dan rancangan awal. 1) Pemilihan bahan ajar, pada tahapan ini peneliti melakukan pemilihan bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu berupa Modul Pengayaan Tematik Berbasis *Discovery Learning* Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran untuk Kelas VSD; 2) Pemilihan format yaitu adalah menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar, silabus, dan RPP berdasarkan kurikulum 2013. Modul Pengayaan Tematik Berbasis *Discovery Learning* Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita, Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran untuk Kelas V SD ini dibuat dengan metode pembelajaran *discovery learning* dan didasarkan pada materi subtema benda tunggal dan benda campuran. Pada modul ini peneliti membatasi hanya pada materi kelas V SD semester 2 subtema 1 yaitu benda tunggal dan benda campuran; 3) Rancangan awal yaitu menyusun komponen modul yang akan dikembangkan.

Tahapan *develop*

Pada tahapan pengembangan (*develop*) ini peneliti melakukan pembuatan bahan ajar modul pengayaan berupa modul pengayaan

tematik berbasis *discovery learning* tema 9 benda-benda di sekitar kita, subtema 1 benda tunggal dan benda campuran untuk kelas V SD. Pada tahapan pengembangan peneliti melakukan langkah-langkah tahapan pengembangan yaitu: 1) Validasi merupakan kegiatan penilaian kelayakan pada Modul Pengayaan Tematik Berbasis *Discovery Learning* Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita, Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran untuk Kelas V SD. Validasi modul pengayaan tematik berbasis *discovery learning* dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor rata-rata 18,4 dengan kriteria “baik”. Sedangkan validasi dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 19,6 dengan kriteria “baik”. 2) Perbaikan *design*, setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukkan dari para ahli. 3) Uji coba produk, setelah melakukan perbaikan *design* selanjutnya peneliti melakukan uji coba secara terbatas pada 5 orang siswa kelas 5 sekolah dasar untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar modul. Hasil respon siswa memperoleh skor rata-rata 22,3 dengan kriteria “baik”, berdasarkan hasil respon siswa tersebut bahan ajar tidak perlu dilakukan perbaikan kembali dan bahan ajar layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar penunjang dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan Modul Pengayaan Tematik Berbasis *Discovery Learning* Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita, Subtema 1 Benda Tunggal dan Benda Campuran untuk Kelas V SD yang layak menggunakan model pengembangan 3-D yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *define* atau pendefinisian, *design* atau tahapan perancangan, dan *develop* atau tahap pengembangan.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, terdapat saran yang diajukan yaitu, sebagai tambahan informasi dan sebagai bahan ajar penunjang yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya bagi peserta didik di kelas V SD, dapat memperkaya pengetahuan dan

kreativitas guru terhadap materi pelajaran yang disampaikan, serta membantu guru dalam meningkatkan kualitas KBM. Sehingga dapat menciptakan suatu interaksi di kelas yang baik antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian yang selanjutnya. Sehingga dapat menghasilkan bahan ajar yang layak dengan kualitas yang lebih baik lagi serta dapat mempraktekkan langsung dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Argo, C. B., & Kurniawati, W. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBAHAN BARANG BEKAS PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA KELAS V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 2(3).
- Eko Putro Widoyoko, S. (2009). Evaluasi Program Pembelajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Ikanagara, R.D. F., Sukiya, S., & Harjana, T. (2017). PENYUSUNAN MODUL PENGAYAAN KEANEKARAGAMAN JENIS KELELAWAR Subordo michrochiroptera DI GUNUNG KIDUL BAGI SISWA SMA. *Pend. Biologi-s1*, 6(2), 83-90.
- Istiana, G. A., Saputro, C., Nugroho, A., & Sukardjo, J. S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi belajar pokok bahasan larutan penyangga pada siswa kelas xi ipa Semester II sma negeri 1 ngemplak Tahun peajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Negeri Sebelas Maret*, 4 (2), 65-73.
- Lubis, M. A. Pembelajaran tematik di SD/MI: Pengembangan Kurikulum 2013. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Majid, A. (2014). Pembelajaran tematik terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *DIDAKTITA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 13-27.

- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta:DIVA Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofati*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran.PPs. UNY.
- Tiangharajan, S., Semmel, D. S., & Seemmel, M. I. (1974). *Instructional development of training teachers of excetional children*.
- Yasa, A.D. (2018). Pengembangan Modul Tematik Berbasis STM (Sains, Teknologi, dan Masyarakat). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 21-26.
- Wahyu Kurniawati, U. P. Y. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI SUMBER DAYA ALAM BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA SISWA KELAS IV SD PUNDUNG IMOIRI BANTUL. *Universitas PGRI Yogyakarta*.