

Pengembangan Media Pembelajaran GALARAMA pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV di MI As-Salam Bogo Nglawak Kertosono Nganjuk

Vanie Suryaningrum, Zainul Anwar

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

Email: vaniesurya523@gmail.com, anwarzein205@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran GALARAMA pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi membangun masyarakat yang beradab di MI As-Salam Bogo Nglawak Kertosono Pecuk atas dasar fenomena yang ada di sekolah yakni belum optimalnya penggunaan media pembelajaran, dikarenakan bapak ibu guru masih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah untuk kegiatan belajar mengajar di setiap harinya. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengembangkan GALARAMA dalam pembelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab untuk SD/MI kelas IV. (2) Untuk mengetahui Efektivitas media GALARAMA dalam pembelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab untuk SD/MI. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*). Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi dan soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif untuk mengukur validitas dan keefektifan produk. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran bernama GALARAMA. Validasi produk dari ahli materi dan media mendapat hasil presentase rata-rata keseluruhan 87% yang menunjukkan produk telah valid. Hasil perhitungan skor dan rata-rata *n-gain* dari *pretest* dan *posttest* adalah 0,63 dan 63,4%. menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori skor “sedang” dan tingkat efektivitas “cukup efektif” dan terbukti mampu untuk meningkatkan keaktifan siswa

Kata Kunci: GALARAMA, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu cara atau proses atau perbuatan yang dapat menjadikan seseorang belajar. dengan kata lain pembelajaran adalah cara yang sengaja dilakukan atau dirancang agar peserta didik belajar. Menurut Fontana, “Pembelajaran

merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri. Jadi terdapat tiga aspek penting dalam pembelajaran yaitu: peserta didik, proses belajar dan suasana belajar itu sendiri.

Dalam pembelajaran, media pembelajaran adalah suatu hal yang sangat penting. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih aktif dibanding jika seorang pendidik mengajar dengan menggunakan metode ceramah. Salah satu cara untuk mengatasi problematika tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran bermain.

Dari wawancara yang telah dilakukan, guru di MI As-Salam Bogo pernah menggunakan media pembelajaran berupa TV, yang penggunaannya dengan memutar video-video ataupun audio yang menjadi sarana media pembelajaran.¹ Dengan kegiatan menggunakan media tersebut tidak menutup kemungkinan siswa akan menjadi bosan sehingga menurunkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian kali ini, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran “GALARAMA” atau Tangga Bola Putar Norma untuk pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Ular tangga adalah permainan yang sangat mudah untuk dimainkan sehingga seluruh anak kelas IV dapat memainkannya. Sedangkan *Spining whell* atau Roda Berputar berasal dari kata spin yang berarti putar dan wheel yang berarti roda, jadi *spinning wheel* artinya roda berputar. Permainan spinning wheel dimodifikasi untuk media pembelajaran agar pembelajaran yang akan diberikan menjadi menarik dan mudah dipahami.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media GALARAMA dalam pembelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab untuk SD/MI? (2) Bagaimana efektivitas media GALARAMA dalam pembelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab untuk SD/MI?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Sugiyono menyatakan bahwa RnD merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menggunakan inovasi dalam menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya².

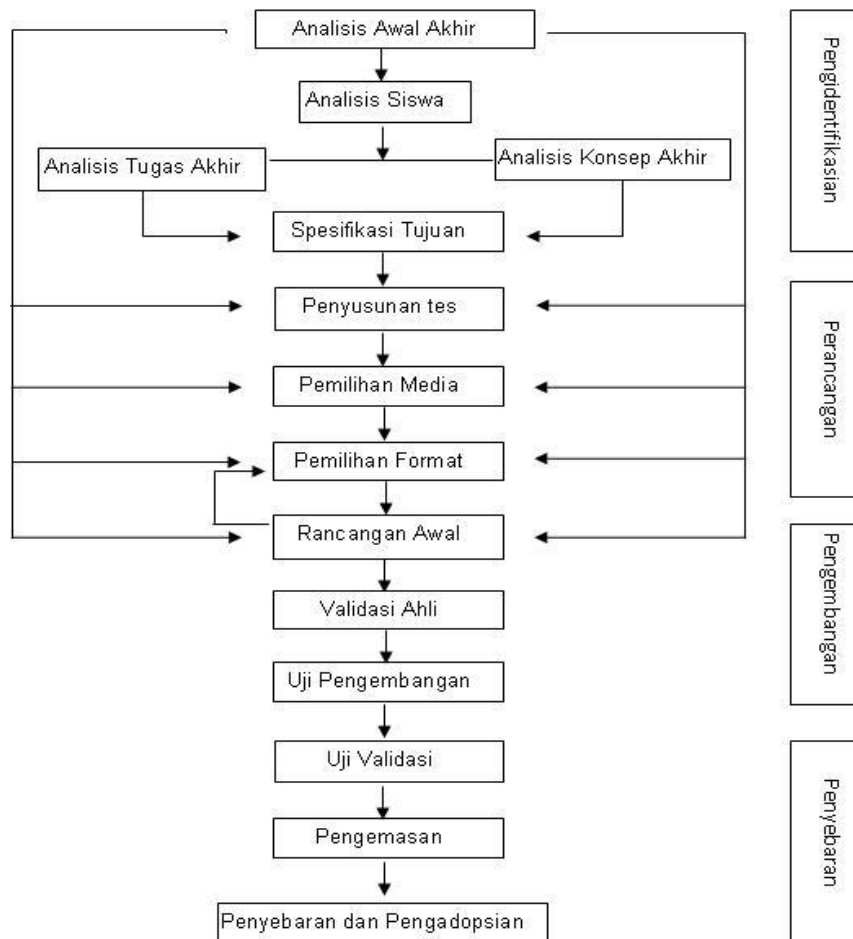
¹ Hasil wawancara dengan guru walikelas di MI As-Salam Bogo pada tanggal 03-11-2023 pukul 09.15

² Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan RnD, (Bandung: Alfabeta, 2019)

Penelitian dan pengembangan dalam dunia pendidikan ini bertujuan untuk menghasilkan serta menerapkan produk pembelajaran yang dapat manfaat terhadap kualitas serta penunjang keberhasilan proses belajar mengajar bahkan kualitas pendidikan. Penelitian dan pengembangan telah menjadi sesuatu yang baru dalam penelitian yang ada khususnya dalam pendidikan.

Tahap pengembangan dan penelitian yang dilakukan diadaptasi dari model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Prosedur yang dimaksud meliputi 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*).³

Prosedur yang dimaksud meliputi 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*). Adapun prosedur pengembangannya adalah sebagai berikut ini:



³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 93-96

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sehingga akan mengacu pada tahapan berikut ini:

Tahap 1: Define

Pada tahap ini, yang memiliki tujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam proses kegiatan pembelajaran, dan mencari segala informasi yang diperlukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran IPAS ini

Tahap 2: Design

Pada tahap ini memiliki 3 tahapan yaitu: (1) Penyusunan Tes, Penyusunan tes acuan ini didapat dari hasil perumusan tujuan pembelajaran, yang digunakan sebagai alat tolak ukur terjadinya perubahan kemampuan peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. (2) Penyusunan Media, Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran GALARAMA (tangga bola putar norma) dengan tujuan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Hal ini didasari dengan belum adanya pengembangann media pembelajaran ular tangga dan bola putar di Mi As-Salam Bogo sehingga media pembelajaran ini relevan. (3) Pemilihan Format, Pemilihan format disini harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Maka dari itu, dalam penelitian ini pemilihan format dimaksudkan untuk mendesain isi pembelajaran, pengorganisasian dan merancang isi media pembelajaran IPAS, baik dari segi tampilan, gambar, dan tulisan. Hasil dari tahap ini akan peneliti paparkan pada bab IV.

Tahap 3: Develop

Pada tahap ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Tahap ini meliputi: (1) Validasi ahli Validasi perangkat oleh para ahli memiliki tujuan untuk memvalidasi isi materi dalam produk media pembelajaran IPAS sebelum melakukan uji coba produk tersebut, ini bertujuan untuk melihat apakah produk media pembelajaran sudah layak atau tidak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dan hasil validitas dari para ahli digunakan sebagai revisi produk awal. Sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (2) Uji Coba Terbatas, Setelah produk dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh validasi tahap kedua, maka dilakukan uji coba produk secara terbatas, yaitu di uji coba dengan peserta didik yang terbatas. Hasil dari uji coba terbatas digunakan sebagai dasar revisi. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar kelayakan produk untuk uji keefektifan. (3) Uji Coba Lanjut, Uji coba lebih lanjut adalah uji coba produk bahan ajar dengan jumlah peserta didik yang sesuai dengan

kelas yang sesungguhnya dan uji coba lebih lanjut ini dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan produk media pembelajaran.

Tahap 4: Disseminate

Pada tahap yang terakhir ini, merupakan tahap penyebaran produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam cakupan yang lebih luas, seperti di kelas lain, di sekolah lain dan sebagainya. Namun disini, peneliti tidak sampai pada tahap *disseminate*.

Desain Uji Coba Produk

Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menetapkan tingkat kevalidan dan kemenaraikan dari desain produk yang diteliti. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba produk bertujuan untuk melihat keefektifan produk pengembangan media GALARAMA. Pada pembelajaran IPAS tema Membangun Masyarakat yang Beradab kelas IV MI. Desain uji coba merupakan tahap pelaksanaan evaluasi pengembangan media GALARAMA yang melalui beberapa validator yaitu uji coba validasi ahli media, dan ahli materi serta uji coba pembelajaran IPAS kelompok kecil melalui pengisian angket validasi untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV MI As-Salam, sebagai subjek uji coba produk. Jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba ini berjumlah 11 anak. (1) Ahli media Alfi Nisaur Rosidah, M. Pd. Bertindak sebagai ahli media dalam penelitian R&D media pembelajaran GALARAMA adalah seorang dosen yang berpengalaman di bidang IT. Pemilihan ahli desain atau media ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan mampu memberikan masukan yang objektif terhadap produk media pembelajaran. (2) Ahli materi Binti Hidayatur Jazilatur R., M. Pd. Bertindak sebagai ahli materi pada mata pelajaran IPAS subtema “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Bertindak sebagai ahli materi dalam penelitian R&D media pembelajaran GALARAMA IPAS (Membangun Masyarakat yang Beradab) Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan. (3) Siswa Subjek yang di uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas IV MI As-Salam Bogo Nglawak Kertosono Nganjuk.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan ialah kualitatif, dan analisis data kuantitatif, data kualitatif berbentuk komentar dan saran perbaikan diperoleh dari ahli media, dan ahli materi, kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian dari ahli media, dan ahli materi yang sudah diisi. Berikut adalah rumus yang akan di proses untuk data kuantitatif:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = Bilangan Konstan

Dari data yang diperoleh diatas selanjutnya dimasukkan kedalam kriteria penilaian seperti berikut:

Persentase (%)	Kualifikasi	Tingkat Kevalidan
76%-100%	Baik	Valid/tidak revisi
51%-75%	Cukup	Cukup valid/sebagian revisi
26%-50%	Kurang	Kurang valid/revisi
0%-25%	sangat kurang	Sangat kurang valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran GALARAMA mata pelajaran IPAS materi “Membangun Masyarakat yang Beradab” kelas IV. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian sekaligus observasi. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum yang digunakan dan materi terkait penelitian. Selanjutnya membuat media GALARAMA yang berbahan dasar kayu, polyfoam dan juga dibantu dengan aplikasi canva untuk mendesain kartu.

Sebelum diimplementasikan atau uji coba produk, peneliti melakukan validasi dan merevisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator. Media ini divalidasi oleh 2 validator sebagai berikut:

1. Alfi Nisaur Rosidah, M. Pd. selaku ahli media
2. Binti Hidayatur Jazilatur R., M. Pd. selaku ahli materi.

Pada tahap revisi meliputi saran dari ahli media dan ahli materi guna menyempurnakan produk berupa media GALARAMA yang dikembangkan agar lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta saran dari para validator:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh validator yakni Ibu Alfi Nisaur Rosidah, M. Pd. selaku ahli media Beliau adalah orang yang berkompeten dalam bidang desain. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek yang ada pada tampilan GALARAMA. Adapun penilaian aspek desain (media) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Penyajian Media	39
2	Tampilan	15
3	Kegunaan	20
Jumlah		74

$$P = \frac{74}{75} \times 100\%$$

$$= 98 \%$$

Pada tabel 1. yaitu hasil penilaian media oleh ahli desain (media) terhadap produk media GALARAMA subtema “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Hasil validasi diperoleh jumlah skor presentase 98% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Bapak Alfi Nisaur Rosidah, M. Pd. memberikan saran yakni pada penulisan di kartu *Spinning Wheel* diperbesar, gagang pada *Spinning wheel* dilapisi dengan selotip kabel agar lebih aman.

2. Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi materi dilakukan oleh Ibu Binti Hidayatur Jazilatur R., M. Pd. Beliau adalah orang yang berkompeten dalam bidang materi khususnya materi untuk Sekolah Dasar. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media GALARAMA pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Adapun hasil kelayakan oleh ahli materi pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kelayakan Materi	22
2	Keakjuran Materi	22
3	Kemutakhiran Materi	22
Jumlah		66

$$P = \frac{66}{75} \times 100\%$$
$$= 88\%$$

Pada tabel 2 merupakan hasil penilaian validasi dari ahli materi terhadap produk GALARAMA. Hasil validasi tersebut memperoleh skor presentase 88% dengan kategori sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Ibu Binti Hidayatur Jazilatur R., M. Pd. memberikan saran yakni dalam banner tulisan SPIN cukup 5, di sela- sela diberi reward, materi norma saja cukup.

3. Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Fun Thinkers Book

Tabel 3. Hasil Responden Siswa Uji Coba Tahap I

NO	Pertanyaan	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Media pembelajaran GALARAMA menambah semangat belajar	3	0
2	Tampilan media pembelajaran GALARAMA menarik	3	0
3	Media pembelajaran GALARAMA membantu dalam mata pelajaran norma-norma serta peraturan tertulis dan tidak tertulis	3	0
4	Media pembelajaran GALARAMA membantu belajar perilaku yang baik dan benar	3	0
5	Media pembelajaran GALARAMA mudah digunakan	3	0
6	Tulisan dan gambar pada media pembelajaran GALARAMA terlihat jelas	3	0
7	Bahasa dalam media pembelajaran GALARAMA mudah dipahami	3	0
8	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media pembelajaran GALARAMA	3	0
9	Bermain dengan berkelompok lebih seru	3	0
10	Saya ikut bermain dalam media pembelajaran GALARAMA	3	0
Jumlah		30	0
Jumlah		30	

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{30}{30} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 3 siswa MI As-Salam Bogo Nglawak Kertosono pada uji coba produk tahap 1 terhadap media GALARAMA mencapai 100%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik yakni siswa paham materi dan mampu menggunakan media GALARAMA pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Uji Coba Tahap II

NO	Pertanyaan	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
1	Media pembelajaran GALARAMA menambah semangat belajar	11	0
2	Tampilan media pembelajaran GALARAMA menarik	8	3
3	Media pembelajaran GALARAMA membantu dalam mata pelajaran norma-norma serta peraturan tertulis dan tidak tertulis	9	2
4	Media pembelajaran GALARAMA membantu belajar perilaku yang baik dan benar	11	0
5	Media pembelajaran GALARAMA mudah digunakan	9	2
6	Tulisan dan gambar pada media pembelajaran GALARAMA terlihat jelas	10	1
7	Bahasa dalam media pembelajaran GALARAMA mudah dipahami	9	2
8	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media pembelajaran GALARAMA	9	2
9	Bermain dengan berkelompok lebih seru	10	1
10	Saya ikut bermain dalam media pembelajaran GALARAMA	9	2
Jumlah		95	15
Jumlah		110	

$$p = \frac{95}{110} \times 100\% \\ = 86\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas hasil respon yang dilakukan kepada 11 siswa MI As-Salam Bogo Nglawak Kertosono pada uji coba produk tahap 2 terhadap media GALARAMA mencapai 86%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor pencapaian ini termasuk kedalam kriteria sangat valid dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa paham materi dan mampu menggunakan media GALARAMA pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”

4. Diagram Perbandingan Hasil Angket Responden Siswa

Peneliti memberikan angket respon kepada guru terhadap pengembangan GALARAMA. Hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Respon Guru

Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Atik Milatina Agustin, S. pd	54	60	90%	Valid

Berdasarkan data yang sudah dihitung pada tabel 5 maka pengamatan yang telah dilakukan oleh Atik Milatina Agustin, S. pd., selaku guru kelas MI As-Salam bogo Nglawak keseluruhan mencapai 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor pencapaian tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid/sangat layak.

Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir dari rentetan proses pengembangan, dalam pengembangan ini peneliti perlu melakukan pengkajian ulang mengenai komponen-komponen yang telah diujicobakan. Terdapat beberapa evaluasi mengenai komponen media GALARAMA pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab” yang berupa data kualitatif. Revisi media GALARAMA dilakukan karena terdapat beberapa komponen yang masih kurang baik untuk digunakan. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari para validator. Dengan adanya angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan pada produk, sehingga validator mampu memberikan saran. Dimana dari saran menjadikan dasar peneliti untuk melakukan revisi.

Berikut adalah saran tentang hasil validasi oleh para validator terhadap media GALARAMA pada materi “Membangun Masyarakat yang Berdab”:

Hasil Revisi Produk

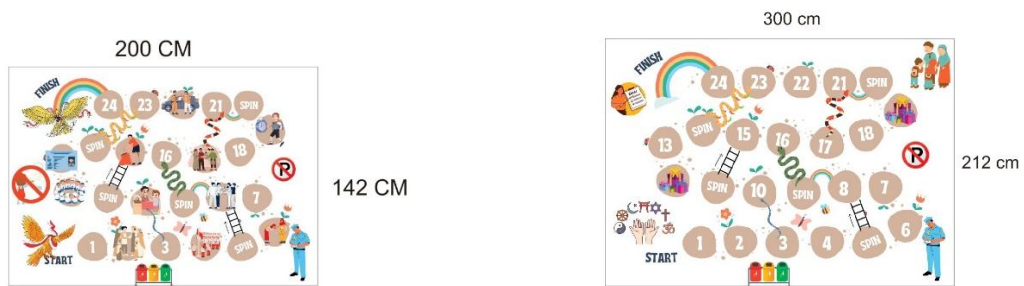
Tulisan pada kartu Spinning wheel diperbesar.



Gagang *spin* bisa dilapisi denan solatip kabel agar lebih aman



Ukuran ular tangga diperbesar, tulisan SPIN pada spinning wheel 5 dan sela sela diberi reward.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media GALARAMA pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran GALARAMA dikembangkan dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Prosedur yang dimaksud meliputi 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*). Hasil akhir dari pengembangan berupa GALARAMA. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran GALARAMA diperoleh persentase sebesar 88% termasuk dalam kriteria “Baik” dengan kategori kevalidan “Valid”. Hasil validasi oleh ahli media terhadap didapatkan persentase sebesar 98% termasuk dalam kriteria “Baik” dengan tingkat kevalidan “Valid”. Hasilnya dari perhitungan rata-rata secara keseluruhan adalah 87%. Maka, secara keseluruhan produk dinyatakan telah valid.
2. Hasil analisis keefektifan yang diukur dengan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *n-gain* adalah 0,718 untuk skor *n-gain* dan 72% untuk presentase skor *n-gain*. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan termasuk ke dalam skor kategori “Tinggi” dan tingkat efektivitas “Efektif” dan dari hasil diatas menunjukkan bahwa media GALARAMA dapat meningkatkan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Hasil wawancara dengan guru walikelas di MI As-Salam Bogo pada tanggal 03-11-2023 pukul 09.15

Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2019)

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)