

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF
MENGUNAKAN *BOOK CREATOR* PADA MATERI
STATISTIKA UNTUK SISWA KELAS X**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Matematika



OLEH:

SEFIYA KHOIRUN NISA
NPM: 2015010037

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

SEFIYA KHOIRUN NISA

NPM: 2015010037

Judul:

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF
MENGUNAKAN *BOOK CREATOR* PADA MATERI
STATISTIKA UNTUK SISWA KELAS X**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Pendidikan Matematika
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal : 3 Juli 2024

Pembimbing I



Dian Devita Yohanie, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0717127601

Pembimbing II



Drs. Darsono, M.Kom.

NIDN. 0710016401

Skripsi Oleh:

SEFIYA KHOIRUN NISA

NPM: 2015010037

Judul:

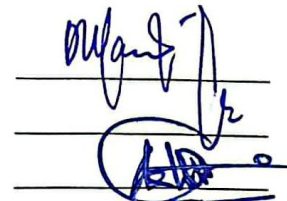
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF
MENGUNAKAN *BOOK CREATOR* PADA MATERI
STATISTIKA UNTUK SISWA KELAS X**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal : 11 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

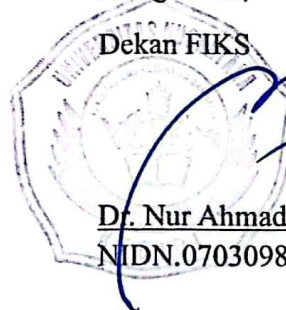
Panitia penguji

1. Ketua : Dian Devita Yohanie, S.Pd., M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Lina Rihatul Hima, S.Si., M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Darsono, M.Kom.



Mengetahui,

Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.

NIDN.0703098802

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sefiya Khoirun Nisa
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 07 September 2001
NPM : 2015010037
Fak./Jur./Prodi. : FIKS/ S1 Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 3 Juli 2024
Yang Menyatakan



SEFIYA KHOIRUN NISA
NPM: 2015010037

MOTTO

“Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras
(untuk urusan yang lain)” – Q.S. Al-Insyirah (94:8)

“JANGAN BERHENTI UNTUK BERDOA DAN BERUSAHA”

Kupersembahkan karya ini untuk:

Diri sendiri yang telah berjuang sampai titik ini.
Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa. Semoga karya ini menjadi manfaat bagi setiap orang yang membacanya.

Abstrak

Sefiya Khoirun Nisa Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan *Book Creator* pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas X, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: bahan ajar interaktif, *Book Creator*, Statistika

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin memudahkan dalam segala aspek. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah dalam pengembangan media pembelajaran. Media ini dapat berupa bahan ajar yang bersifat interaktif sehingga terjadi hubungan dua arah antara media dan siswa. *Book Creator* menjadi aplikasi yang dapat mengembangkan bahan ajar interaktif.

Permasalahan dari penelitian ini adalah 1) Bagaimana mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*?, 2) mengetahui respon guru terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*?, dan 3) mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*?

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau RnD dengan desain 4D. Desain 4D terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan). Namun, penelitian ini hanya sampai tahap *develop* karena tahap penyebarluasan memerlukan waktu, biaya dan berhubungan dengan berbagai pihak. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa.

Hasil penelitian ini adalah bahan ajar interaktif *Book Creator* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta mendapatkan respon dari guru dan siswa melalui uji coba. Presentase yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi berturut-turut 85,5% dan 85% dengan kriteria sangat valid. Presentase respon siswa uji coba terbatas pada siswa mendapatkan 88%, dengan kriteria sangat menarik. Sementara itu, pada uji coba luas bahan ajar mendapatkan rata-rata presentase respon siswa 86,7% dan respon guru mendapatkan 90,77%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, bahan ajar interaktif *Book Creator* dapat dikatakan valid digunakan dalam penelitian dan menarik digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan materi dan subjek penelitian yang lebih luas serta dapat mengetahui hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas rahmat dan hidayah-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para umatnya.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan *Book Creator* pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas X” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Prodi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang turut serta membantu penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr, Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Nur Ahmad M, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains.
3. Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika yang selalu memberikan tuntunan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Ibu Dian Devita Yohanie, M.Pd., dan Bapak Drs. Darsono, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memotivasi dan

memberikan arahan serta saran kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Dosen – dosen Prodi Pendidikan Matematika dan segenap masyarakat Prodi Pendidikan Matematika.
6. Validator Instrumen yang telah bersedia melakukan validasi instrumen penelitian.
7. Guru dan siswa SMK Intensif Baitussalam yang telah membantu dalam melakukan penelitian.
8. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan sampai terselesaikannya skripsi ini.
9. Teman-teman dan pihak yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan serta saran dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu masukan dan saran yang bersifat membangun diharapkan peneliti untuk membantu memperbaiki kekurangan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan para pembacanya.

Kediri, 5 Juli 2024



SEFIYA KHOIRUN NISA

NPM: 2015010037

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO & PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Pengembangan	6
BAB II.....	8
KAJIAN TEORI.....	8
A. Teori Respon	8
B. Bahan Ajar.....	12
C. Bahan Ajar Interaktif.....	19
D. <i>Book Creator</i>	23
E. Materi	24
F. Penelitian Terdahulu.....	29
G. Kerangka Berfikir Penelitian.....	31
BAB III	33
METODE PENELITIAN	33

A. Model Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Lokasi dan Subyek Validasi	41
D. Uji Coba Model/Produk	41
E. Validasi Model/Produk.....	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	50
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Studi Pendahuluan	50
B. Pengujian Model Terbatas	56
C. Pengujian Model Perluasan.....	60
D. Validasi Produk	63
E. Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V.....	77
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	77
A. Simpulan	77
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	44
3. 2 : Kisi-Kisi Ahli Media	45
3. 3 : Kisi-Kisi Respon Guru.....	46
3. 4 : Kisi-Kisi Respon Siswa	47
3. 5 : Pensekoran Kevalidan.....	48
3. 6 : Kriteria Kevalidan.....	49
3. 7 : Kriteria Respon Siswa.....	49
4. 1 : Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	58
4. 2 : Desain Revisi Bahan Ajar	59
4. 3 : Hasil Angket Respon Guru	61
4. 4 : Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 : Histogram.....	26
2. 2 : Diagram Batang	26
2. 3 : Kerangka Berfikir	32
3. 1 : Siklus Desain 4D.....	34
3. 2 : Alur Pengembangan	39
4. 1 : Rancangan Awal Bahan Ajar.....	56
4. 2 : Halaman Sampul Bahan Ajar	68
4. 3 : Halaman Kata Pengantar dan Daftar Isi.....	68
4. 4 : Halaman Petunjuk Penggunaan dan Kompetensi Dasar	68
4. 5 : Halaman Tujuan Pembelajaran dan Peta Konsep	69
4. 6 : Halaman Materi Statistika.....	69
4. 7 : Halaman Contoh Soal	69
4. 8 : Tugas Individu dan Tugas Kelompok	70
4. 9 : Halaman Rangkuman dan Asesmen.....	70
4. 10 : Halaman Profil Penyusun	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Surat Permohonan Validasi Instrumen	83
2 : Surat Permohonan Respon Bahan Ajar	85
3 : Surat Kesiediaan menjadi Validator	86
4 : Validasi Modul Ajar/RPP oleh Ahli	88
5 : Validasi Modul Ajar/RPP oleh Guru	94
6 : Lembar Validasi Ahli Media	97
7 : Lembar Validasi Ahli Materi	101
8 : Hasil Angket Respon Guru	108
9 : Angket Respon Siswa	110
10 : Surat Permohonan Izin Penelitian	111
11 : Surat Keterangan Penelitian	112
12 : Dokumentasi	113
13 : Modul Ajar/RPP	114
14 : Berita Acara	134
15 : Hasil Cek Plagiasi	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang vital bagi keberlangsungan kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sumber ilmu yang dapat menjadi bekal untuk manusia di masa depan. Pendidikan mengalami kemajuan dari masa ke masa. Pendidikan akan terus berkembang untuk kemajuan suatu negara. Negara Indonesia sendiri masih termasuk negara berkembang dengan sistem pendidikan yang perlu ditingkatkan. Sistem pendidikan yang disusun dengan baik akan menjadikan generasi yang berkualitas untuk kemajuan suatu bangsa.

Dalam suatu pendidikan akan ada kurikulum yang mengatur jalannya pendidikan tersebut. Kurikulum juga terus mengalami perkembangan sebagaimana pendidikan dan perkembangan zaman. Kurikulum adalah perangkat yang digunakan untuk menunjang suatu pendidikan. Menurut Kamiludin & Maman (2017:59) kurikulum adalah program pendidikan yang saling berhubungan dan mendukung untuk mencapai tujuan akademik.

Dalam perkembangan pendidikan di Indonesia agar menghasilkan generasi penerus yang berkualitas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan kurikulum yang dinamakan Kurikulum Merdeka Belajar atau biasa disebut Kurmer. Kurikulum Merdeka Belajar menekankan pada kebebasan pendidik dan peserta didik dalam belajar

(Nurulaeni dan Rahma, 2022:37). Kurikulum Merdeka Belajar membebaskan guru atau pendidik dalam memilih bahan ajar agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Siswa lebih leluasa dalam memahami materi atau pelajaran karena siswa diberikan waktu yang cukup dalam memahami konsep serta menguatkan kompetensi.

Peran guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar sebagai pengajar harus dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan dan mengarahkan peserta didik sebagai siswa yang mandiri (Kusumawati & Sutisna, 2021:12). Kemandirian belajar dapat dilakukan siswa dengan cara belajar. Siswa dapat belajar mandiri untuk mengembangkan kompetensi dan pengetahuannya. Belajar secara mandiri ini dapat dilakukan oleh siswa melalui buku atau bahan ajar yang telah disediakan sekolah maupun guru. Siswa juga dapat memperoleh ilmu dari berbagai sumber belajar dengan menyesuaikan gaya belajar dan kemampuan siswa.

Bahan ajar berupa buku menjadi hal penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kemendikbud sendiri telah menyediakan buku siswa dan buku guru sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar dalam bentuk *e-book*. *E-book* tersebut telah disusun sedemikian rupa untuk memudahkan guru dan siswa dalam belajar. Akan tetapi, tampilan dari *e-book* tersebut masih tergolong monoton dengan bentuk file pdf dan belum menampilkan media seperti video maupun audio yang interaktif. Bahan ajar interaktif dapat menjadi solusi dari kekurangan tersebut.

Permasalahan tentang bahan ajar interaktif juga terjadi di sekolah. Berdasarkan observasi melalui wawancara dan pengamatan langsung di SMK Intensif Baitussalam, siswa kelas X kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar dikarenakan pembelajaran belum menggunakan media atau bahan ajar yang interaktif dan pembelajaran berpusat kepada guru. Bahan ajar interaktif saat ini dibutuhkan oleh siswa karena bahan ajar interaktif dapat menyesuaikan gaya belajar setiap siswa. Bahan ajar interaktif dapat digunakan guru sebagai media menunjang kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang telah berkembang saat ini.

Bahan ajar interaktif dengan memanfaatkan teknologi dapat dibuat dengan aplikasi *Book Creator*. Aplikasi *Book Creator* menurut Da Silva, et. al. (2023) merupakan teknologi yang mudah digunakan untuk membuat sebuah buku digital berbasis web dengan mengombinasikan beberapa media seperti video, audio, gambar, presentasi serta memilih template sesuai kebutuhan. Aplikasi *Book Creator* mudah digunakan dan diakses karena hanya menggunakan *link* atau pranala pengguna dapat menggunakan *e-book* atau bahan ajar yang telah dibuat.

Bahan ajar digunakan oleh siswa untuk belajar dengan mandiri maupun kelompok karena terdapat latihan soal dalam bentuk mandiri dan kelompok. Bahan ajar yang sebelumnya digunakan sudah tidak relevan untuk saat ini. Apalagi dalam Kurikulum Merdeka Belajar, penilaian siswa bukan berdasarkan Ujian Nasional tetapi berdasarkan Assesmen Kompetensi Minimum sehingga siswa perlu diberikan permasalahan yang

relavan dan mengasah kemampuan literasi numerasi. AKM menjadi pengganti dari Ujian Nasional atau UN saat ini (Nurulaeni dan Rahma, 2022:37).

Guru kelas X SMK Intensif Baitussalam mengatakan bahwa bahan ajar terutama buku setidaknya memiliki soal-soal yang berkaitan tentang AKM supaya siswa membiasakan diri dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan nyata dan mengasah literasi numerasi. Sejalan dengan pendapat Samijo & Yohanie (2017) yang menyebutkan bahwa matematika sangat penting dalam kehidupan manusia yang dapat mengatasi permasalahan ekonomi, sosial, alam bahkan budaya. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, mendorong dilakukannya pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator* untuk siswa kelas X yang diharapkan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan pengetahuan siswa terhadap materi Statistika.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan masalah, berikut diidentifikasi masalah pada penelitian.

1. Kegiatan belajar mengajar dan materi berpusat pada guru sehingga siswa kesulitan dalam belajar
2. Belum ada bahan ajar seperti buku digital yang digunakan siswa belajar secara independen.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk membatasi masalah yang ada dalam penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan bahan ajar interaktif ini menggunakan materi Statistika
2. Siswa kelas X sebagai pengguna bahan ajar interaktif
3. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar adalah aplikasi *Book Creator*

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas.

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*?
2. Bagaimana respon guru terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pada penelitian pengembangan berdasarkan rumusan masalah adalah.

1. Untuk menghasilkan bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*

2. Untuk mengetahui respon guru terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi tentang pengembangan bahan ajar interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat menambah ilmu pengetahuan penulis tentang bagaimana mengembangkan bahan ajar dan sebagai sarana mengembangkan diri dalam membuat bahan ajar interaktif dengan *Book Creator*.

b. Bagi Siswa

Dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dimanapun dan dapat meningkatkan pengetahuan.

c. Bagi Guru

Dapat dijadikan acuan atau alternatif bahan ajar dalam menyampaikan materi agar siswa dapat belajar secara mandiri dengan bantuan bahan ajar interaktif tersebut.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan referensi baru dalam mengembangkan bahan ajar interaktif menggunakan *Book Creator*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, H. Abu. 2009. Psikologi Sosial. Jakarta: Rineka Cipta
- Akmalia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan Book Creator pada Konsep Hukum Gravitasi Newton Terintegrasi Al-Qur'an di MA Ittihad Al-Ummah Ussu Kabupaten Luwu Timur. Skripsi UIN Alauddin Makasar
- Destiani, A., Anggoro, B. S., & Dewi, N. R. (2023). E-Book Matematika: Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator. 8(2): 231-242.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ediyanto, A. Harsasi, M. (2021). Matematika untuk SMK/MAK Kelas X. Penerbit Erlangga
- Gusri, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Book Creator dalam Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti Materi Sholat Jamak dan Qasar SMP Kelas VII. Doctoral dissertation UIN Mahmud Yunus Batusungkar
- Ilyas, Mursid. R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, 2(2), 142-155
- Kamiludin, K dan Maman S. (2017). Problematika pada Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Jurnal Prima Edukasia. ISSN 2338-4743, 56-67
- Kokasih, Eds. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Kusumawati, D. dan Sutisna, A. (2021). Merdeka Belajar Dalam Konteks Kemandirian Belajar Siswa; Respon Terhadap Regulasi Baru Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. Jurnal Lensa Pendas, 6(1), 11-17
- Majid, Abdul. (2011). Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Nurulaeni, F., Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika. Jurnal Pacu Pendidikan Dasar, 2(1), 35-45
- Rahayu, Y. U. (2022). Penerapan Media Book Creator dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap. Skripsi UIN PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
- Rahmat, J. (2005). Psikologi Komunikasi. Bandung; PT Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, J. (2007). Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: Raja Rosdakarya
- Samijo, S., & Yohanie, D. D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Etnomatematika pada Pola Batik Tenun (ATBM) Khas Kota Kediri terhadap Kemampuan Refleksi dan Simetri Mahasiswa Semester 2 Prodi Pendidikan Matematika UNP kediri. Jurnal Math Educator Nusantara, 03(02), 134-145
- Sanjaya, P. A. (2022). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan E-Module Berbasis Book Creator. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial, 52-60
- Sardiman, A. M. (1992). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Rajawali

- Sarlito, W., S. (2010). Pengantar Psikologi Umum. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari. (2010). Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Kencana
- Sobur, A. (2003). Psikologi Umum. Bandung: Pustaka Setia
- Suciati, dkk. (2018). Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Interaktif. Universitas Terbuka
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supardi, Eds. (2020). Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual. Mataram: Sanabil
- Usman, U. (2014). Respons Peserta Didik Terhadap Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar. *Auladuna*, 1(1), 89-101
- Utami, D. A. F. & Rahmawati, L. E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Pemelajar BIPA Tingkat A1. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(2), 277-294
- Yohanie, D. D., & Samijo, S. (2019). Pengembangan Modul Berdasarkan Pemecahan Masalah Polya pada Mata Kuliah Analisis Vektor. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 5(2), 172-181
- Yuberti. (2013). Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan. Lampung: Anugrah Utama Raharja.