

Pengembangan E-Modul Berbasis *Software iSpring Suite 9*

Mimin Ninawati*, Feli Cianda Adrin Burhendi, Wulandari

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, Indonesia

*miminninawati30@gmail.com

ABSTRACT

Learning resources for students, especially PGSD students, in the form of an electronic module based on the iSpring Suite 9 software in the Science Basic Concepts 1 course do not yet exist. The purpose of this research is to develop and produce an electronic module using the iSpring Suite 9 software in the Science Basic Concept 1 course for students of the Elementary School Teacher Education Study Program. The method used in this research and development is the ADDIE model research and development method. The ADDIE Model Stages are Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The sample in this study were 56 students of Semester II Primary School Teacher Education Study Program. product validation is carried out on media and material experts. Meanwhile, product attractiveness is through distributing questionnaires to students. The results showed that the validation of the electronic module media expert based on the iSpring Suite 9 software showed a percentage of 82.5% in good category. In the material expert validation, it shows a percentage of 95.83% and it is in the very good category. And then on the aspect of attractiveness through a student response questionnaire showed a percentage of 88% in the very good category. The conclusion of this study shows that the iSpring Suite 9 software-based electronic module has a decent and interesting category to use as a learning resource for students of the Elementary School Teacher Education Study Program

Keywords: *Module, Electronics, iSpring Suite Software.*

ABSTRAK

Sumber belajar untuk mahasiswa terutama mahasiswa PGSD yang berbentuk modul elektronik berbasis *software iSpring Suite 9* pada mata Kuliah Konsep Dasar IPA 1 belum ada. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan modul elektronik yang menggunakan *software iSpring Suite 9* pada mata kuliah Konsep Dasar IPA 1 untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan Model ADDIE. Tahapan Model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu 56 mahasiswa Semester II Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. validasi produk dilakukan pada ahli media, dan materi. Sedangkan kemenarikan produk melalui penyebaran angket kepada mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media modul elektronik berbasis *software iSpring Suite 9* menunjukkan presentase 82,5 % dengan kategori baik. Pada validasi ahli materi menunjukkan presentase 95,83 % dan termasuk kategori sangat baik. Dan selanjutnya pada aspek kemenarikan melalui angket respon siswa menunjukkan presentase 88 % dengan kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa modul elektronik berbasis *software iSpring Suite 9* mempunyai kategori layak dan menarik digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kata Kunci: Modul, Elektronik, *Software iSpring Suite*

Submitted Jan 21, 2021 | Revised Feb 09, 2021 | Accepted Feb 15, 2021

Pendahuluan

Saat ini kita telah memasuki era revolusi 4.0. Revolusi industri 4.0 berhubungan erat dengan digitalisasi, sehingga segala aspek bidang kehidupan berhubungan dengan alat digital. Era globalisasi menjadikan masyarakat Indonesia sebagai bagian dari masyarakat dunia dan juga berimplikasi terhadap sektor ekonomi yang sekaligus memiliki keterkaitan erat dengan bidang pendidikan (Ninawati, 2012). Tantangan yang dihadapi perguruan tinggi adalah mempersiapkan dan memetakan pekerja dari lulusan pendidikan untuk menjadi calon pendidik yang memiliki keterampilan dan kompetensi sesuai dengan perkembangan revolusi industri 4.0. Salah satunya yaitu menciptakan pembelajaran mandiri dengan menggunakan modul pembelajaran.

Salah satu komponen pendukung kegiatan pembelajaran adalah modul pembelajaran. Menurut (Nasution, 2017) modul adalah salah satu sumber pembelajaran yang disusun secara lengkap yang

didalamnya berisi materi dan panduan pembelajaran secara lengkap yang bertujuan sebagai pendukung proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah disusun. Modul dapat berisi materi, evaluasi, dan metode yang digunakan. Modul memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri sehingga menciptakan suatu transfer informasi dan materi secara efektif dan efisien. Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi dengan teknologi. Penggunaan teknologi di bidang pendidikan yaitu dengan mengembangkan bahan ajar modul cetak menjadi modul berbasis elektronik atau yang dikenal dengan istilah *E-Module*.

Menurut (Perdana dkk, 2017), modul elektronik merupakan sumber belajar yang dikembangkan secara terstruktur yang disajikan dalam bentuk digital yang memuat video, audio, animasi, serta konsep belajar yang menarik dan komunikatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Dengan adanya modul elektronik lebih memudahkan peserta didik dalam proses belajar secara mandiri dan memberikan pembaharuan dalam pembelajaran yaitu pengganti buku tanpa mengurangi fungsi sebagai sumber informasi (Anggraini et al., 2017). Sehingga modul elektronik ini disusun dan disajikan melalui media teknologi dan siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan guru

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan *software* untuk membuat modul atau bahan ajar. Menurut (Sholeh, 2018) *iSpring Suite 9* adalah suatu aplikasi tambahan untuk Power Point, dimana *iSpring Suite 9* mampu mengubah/mengkonversi presentasi (PPT/PPS) menjadi SWF (*Shockwave Flash*). Hasil pengembangan media berbasis *iSpring Suite 9* dapat dikonversikan dalam bentuk format *flash*, *power point*, HTML5, dan MP4 video, atau bahkan bias dijadikan sebagai media berbasis *mobile* (Pritakinanthi, 2017). *iSpring Suite 9* bekerja sebagai *add-ins Power Point* sehingga penempatan *iSpring Suite 9* mengintegrasikan *Microsoft power point* dan *Microsoft word* disebabkan penggunaan *power point* saja belum efektif. *Software iSpring Suite 9* sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang pemasaran, video simulasi, interaksi kursus, hingga pada pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan proses pembuatannya yang mudah tetapi dapat menciptakan karya yang inovatif dan menarik.

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA memegang peran sangat penting di dalam kehidupan kita sebagai makhluk hidup. Sebab kehidupan kita sangat tergantung dengan alam, seperti zat yang terkandung di alam, maupun segala jenis yang terjadi di alam. Menurut (Anas, 2016), Konsep yang bersifat konseptual yang satu sama lain saling berhubungan, hasil dari observasi dan eksperimen, dan sebagai dasar untuk penelitian berikutnya. Menurut (Rahman & Marli, 2014), IPA di dalamnya memuat teori yang terstruktur, implementasi masih terbatas pada gejala alam, kemudian menjadi metode ilmiah dan mendorong untuk mempunyai sikap ilmiah. Sehingga pengertian dari konsep dasar IPA merupakan suatu konsep dan pokok pikiran yang membahas tentang alam secara terstruktur didasarkan pada hasil pengamatan dan uji coba. Pada penelitian ini dikembangkan E-Modul berbasis *Software iSpring Suite 9* yang sebelumnya mahasiswa masih menggunakan modul berbentuk cetak.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan observasi kepada mahasiswa yaitu aplikasi sumber belajar sudah banyak dikembangkan tetapi ditunjukkan kepada siswa dari tingkat SD-SMA, sedangkan untuk tingkat mahasiswa khususnya *Software iSpring Suite 9* ini merupakan software baru yang belum diterapkan pada perkuliahan dan E-Modul berbasis *Software iSpring Suite 9* pada matakuliah Konsep Dasar IPA 1 belum tersedia. Sehingga solusi pada hasil studi pendahuluan di atas yaitu dengan melakukan pengembangan E-modul pembelajaran berbasis *software iSpring Suite 9* yang dapat digunakan dengan mudah dan dapat diakses dengan menggunakan handphone sehingga penggunaannya lebih praktis, menarik dan ekonomis sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk E-Modul menggunakan *Software iSpring Suite 9* mata kuliah Konsep Dasar IPA materi Ekosistem, (2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan E-Modul menggunakan *Software iSpring Suite 9* mata kuliah Konsep Dasar IPA materi sistem Ekosistem, dan (3)

untuk mengetahui respon mahasiswa prodi PGSD FKIP UHAMKA terhadap penggunaan E-Modul berbantu *Software iSpring Suite 9*

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian pengembangan berdasarkan analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan dan dapat diimplementasikan dengan baik pada masyarakat. Sedangkan penelitian pengembangan menurut (Sukmadinata, 2010), berujuan untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji cobakan produk, serta menghasilkan produk sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Model ADDIE. Model ADDIE adalah Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem yang efektif, efisien, interaktif yaitu hasil setiap tahapan menentukan tahapan penelitian berikutnya. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Sumber data dalam penelitian ini yaitu lembar angket ahli dan responden. Ahli yang memvalidasi produk ini yaitu 2 (dua) ahli media dan 2 (dua) ahli materi. Jumlah sampel penelitian ini berjumlah 56 mahasiswa semester 2 PGSD FKIP UHAMKA. Instrumen pada penelitian ini digunakan sebagai bahan untuk mengevaluasi modul yang dikembangkan. Dalam penulisan angket ini menggunakan skala Likert. Prosedur pengumpulan data pada pengembangan modul menggunakan data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi, dan data kuantitatif berupa data penilaian Modul dari ahli materi, media, dan mahasiswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan observasi kepada mahasiswa dalam konsultasi materi dan penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran.

Untuk mengukur validasi modul dan pokok bahasan yang dihasilkan oleh validator ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan analisis dengan teknik deskriptif persentase dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase.

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

n = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

Data yang diperoleh dari hasil validasi dihitung dengan menggunakan skala Likert, berikut penilaian skor yang digunakan:

Tabel 1. Rentang Persentase dan Kriteria Kelayakan Media

RentangPresentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
≤ 55% - 59%	TidakBaik

(Khairunnisa et al., 2019)

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu “E-Modul” sebagai bahan ajar mandiri untuk mahasiswa. E-Modul ini berisi materi, latihan soal dan pemutaran video yang dapat diakses menggunakan *smartphone* berbasis Android. Modul berbasis software *iSpring Suite* ini dihasilkan

menjadi aplikasi berformat .apk yang dapat diinstal pada sistem operasi Android dengan RAM minimal 1GB. Tampilan cover pada aplikasi E-Modul seperti Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Cover E-Modul



Gambar 2. Cara Penggunaan E-Modul



Gambar 3. Materi pada E-Modul



Gambar 4. Quiz pada E-Modul

Secara umum hasil uji validasi dari ahli media, ahli materi dan implementasi atau uji coba pada mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Implementasi

Hasil Validasi dan Implementasi	Presentase
Validasi Ahli Media	82,5%
Validasi Ahli Materi	95,83%
Implementasi Mahasiswa	88,02%

- a. Hasil Uji Validasi pada Ahli Media terhadap Pengembangan Modul Berbasis *Software iSpring Suite 9* pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 1 materi Ekosistem

Hasil validitasi dari ahli media terhadap modul pembelajaran ditinjau dari aspek tampilan modul sebesar 83,33% dengan kategori baik, selanjutnya dari aspek tulisan sebesar 70,83% dengan kategori cukup, dan terakhir ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik,

Tabel 2. Penilaian Kelayakan Modul oleh Ahli Media

Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan	83,33%	Baik
Tulisan	70,82%	Cukup
Rekayasa Perangkat Lunak	87,5%	Sangat Baik

- b. Hasil Uji Validasi pada Ahli Materi terhadap Pengembangan Modul Berbasis *Software iSpring Suite 9* pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 1 materiE kosistem

Hasil validitasi dari ahli materi terhadap modul pembelajaran ditinjau dari aspek materi sebesar 94,64% dengan katagori sangat baik, selanjutnya ditinjau dari aspek pembelajaran sebesar 96,87% dengan kategori sangat baik, dan terakhir ditinjau dari aspek evaluasi sebesar 100% dengan katagori sangat baik

Tabel 3. Penilaian Kelayakan Modul oleh Ahli Materi

Aspek	Presentase	Kategori
Materi	94,64%	Sangat Baik
Pembelajaran	96,87%	Sangat Baik
Evaluasi	100%	Sangat Baik

- c. Hasil Implementasi atau Uji Coba pada Mahasiswa terhadap Pengembangan Modul Berbasis *Software I Spring Suite 9* pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 1 materi Ekosistem

Hasil implementasi atau uji coba modul kepada mahasiswa ditinjau dari aspek tampilan mendapat presentase sebesar 86,96% dengan katagori sangat baik. Ditinjau dari aspek tulisan mendapat presentase sebesar 84,07% dengan katagori baik. Kemudian ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak mendapat presentase sebesar 89,90% dengan katagori sangat baik. Dan terakhir ditinjau dari aspek materi mendapat presentase sebesar 89,62% dengan katagori sangat baik.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Modul oleh Mahasiswa

Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan	86,96%	Sangat Baik
Tulisan	84,07%	Baik
Rekayasa Perangkat Lunak	89,90%	Sangat Baik
Materi	89,62%	Sangat Baik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, E-Modul yang dikembangkan dapat dijadikan bahan ajar mandiri untuk mahasiswa. Menurut (Hardinata et al., 2018), operasi kerja pada android mampu menghasilkan suatu media pembelajaran android. Dengan kelebihan produk E-Modul ini antara lain aplikasi sudah memuat materi secara lengkap dengan tampilan yang menarik dan aplikasi yang mudah untuk digunakan. Sedangkan kelemahan dari produk E-Modul ini adalah keterbatasan dari aplikasi yang digunakan hanya pada sistem Android, belum bisa berjalan pada ponsel bersistem operasi lain seperti *iOS*, *Windows Phone*, dan sebagainya. Menurut (Alfiandra & Mulyadi, 2016), Pembelajaran berbasis elektronik merupakan pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, komunikasi, dan informatika. Dalam konteks ini peran guru sebagai pendidik memiliki peranan yang sangat kuat dalam pembentukan dan pengembangan pengetahuan di sekolah dan juga bertanggung jawab atas penerapan produk pembelajaran yang variatif dan inovatif.

Modul Elektronik yang dikembangkan dan diimplementasikan pada mahasiswa prodi PGSD valid dari aspek materi dan media serta dapat diterapkan sebagai sumber belajar mahasiswa. Menurut Sasahan, dkk (2017), Modul berbasis *ISpring Suite* masuk dalam kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai sumber belajar mandiri. Modul dapat membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan. Wahyuningtyas dan Suastika (2016), Modul yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengelola pembelajaran lebih baik dan mandiri sehingga hasil perkuliahan tuntas dan jelas.

Perkembangan ilmu pengetahuan diteliti teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan salah satunya dunia pendidikan. Pengelolaan pendidikan dituntut untuk menggunakan media atau sumber belajar berbasis teknologi. Pelayanan pengajaran kepada mahasiswa harus mengikuti arus perkembangan zaman yaitu melalui pengembangan bahan ajar elektronik (Letchumanan & Ahmad, 2010). Bahan ajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri yaitu modul elektronik. Hasil penelitian Letchumanan & Ahmad (2010), Penggunaan buku elektronik mampu membuat mahasiswa tertarik dan juga membantu menyelesaikan tugas. Penelitian lain yang dilakukan oleh Imansari (2017), mahasiswa antusias untuk menggunakan sumber belajar elektronik dibandingkan sumber belajar cetak karena modul elektronik berisi animasi, gambar yang menarik, dan video interaktif. Menurut Puspita (2017), Bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa membuat senang, semangat, tertarik, dan mudah memahami materi yang dipelajari. Sehingga modul elektronik yang dikembangkan melalui software *I-Spring Suite* menarik mahasiswa untuk menggunakannya, melatih mahasiswa untuk belajar mandiri, dan membantu mahasiswa untuk menyelesaikan tugas.

Kesimpulan

Pengembangan modul berbasis *software iSpring Suite 9* pada mata kuliah konsep dasar IPA 1 yang berisi materi ekosistem menghasilkan produk berupa aplikasi Android berbasis *.apk*. Hasil dari validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa modul elektronik yang dikembangkan layak untuk dijadikan bahan ajar mandiri. Hasil implementasi pada mahasiswa menunjukkan hasil bahwa modul dapat dijadikan bahan ajar yang mudah untuk digunakan dan diakses tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan mengimplementasikan E-Modul dalam proses pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru pada era digital 4.0 untuk membuat inovasi dalam pembelajaran. E-Modul berbasis *Software iSpring* dapat dikembangkan lebih lanjut dikembangkan lebih lanjut darisegi sistem operasi pada *smartphone* sehingga aplikasi dapat di *install* dandigunakan pada semua sistem operasi selain android seperti *IOS, Windowsphone, Blackberry* dan lain- lain.

Daftar Pustaka

- A. Rahman, Suhardi Marli, K. (2014). Peningkatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Energi Dan Penggunaannya Melalui Metode Eksperimen di Sekolah Dasar. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079. <https://doi.org/10.1016/j.bbapap.2013.06.007>
- Alfiandra, & Mulyadi, M. (2016). Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Pembelajaran Melalui Media ISpring Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMK Negeri 2 Palembang. *Jurnal Bbinneka Tunggal Ika*, 3(2), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jbti.v3i1.4564>
- Anas, N. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Ilmiah (Scientific Thinking) Siswa Sd Tekad Mulia. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.5151/cidi2017-060>
- Anggraini, R., Hendri, M., & Rahmat Basuki, F. (2017). Pengembangan E-modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Gerak Melingkar Untuk SMA/MA Kelas X. *Jurnal Pendidikan*, 2. [https://repository.unja.ac.id/2145/1/Artikel Ilmiah.pdf](https://repository.unja.ac.id/2145/1/Artikel%20Ilmiah.pdf)
- Hardinata, R., Murwitaningsih, S., & Amirullah, G. (2018). Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android. *Bioeduscience*, 1(2), 53. <https://doi.org/10.29405/j.bes/53-58121334>
- Imansari, N. Dan Sunaryatiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Untirta/index.php/VOLT*, vol 2, No.1, p 11-16
- Khairunisa, S. D., Amirullah, G., & Ninawati, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 49-56.
- Letchumanan, M. and Ahmad, R. (2010). *Utilization of e-book among University Mathematics Students*. *Procedia -Soc. Behav. Sci.*, vol. 8, no. 5, pp. 580–587
- Nasution, S. (2017). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Bumi Aksara.
- Ninawati, M. (2012). Kajian dampak bilingual terhadap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Widya*, 218706..
- Perdana, F. A., Sarwanto, Sukarmin, & Sujadi, I. (2017). Development of e-module combining science process skills and dynamics motion material to increasing critical thinking skills and improve student learning motivation senior high school. *International Journal of Science and Applied Science, Conference*, 45.
- Pritakinanthi, A. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan ISpring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Viii Smp Negeri 37 Semarang. *In lib unnes. lib.unnes.ac.id > 1 > 1102412120%0A*

- Puspita, A. M. I. (2017). *Pengaruh penggunaan bahan ajar tematik berbasis lingkungan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SDN III Tanggung*. Jurnal Dewantara, 3 (1), 39-48
- Sholeh, M. (2018). *Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi: Membuat bahan ajar dengan Ispring, Membuat soal dengan Quiz Creator dan Hot Potatoes*. Yogyakarta: Akprind Press.
- Suastika, I. K., & Triwahyuningtyas, D. (2019). *Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Untuk Pembelajaran Geometri Pada Program Studi PGSD*. Pi: Mathematics Education Journal, 2(2), 98-103. <https://doi.org/10.21067/pmej.v2i2.3629>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Alfabeta (ed.)). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Wahyuningtyas, D. T. and Suastika, I. K. (2016). *Developing Of Numbers LearningModule For P Rimary School Students By Contextual Teaching And LearningApproach*. Jurnal Pendidik. Dasar Indonesia., vol.1,September, pp. 33–36