

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS EDUKASI WISATA MUSEUM CAKRANINGRAT KABUPATEN BANGKALAN PADA TEMA 1 SUBTEMA 1 KELAS IV SDN PATEREMAN 2

Hofifah Rahmi Hayrani¹, Aditya Dyah Puspitasari²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo
Madura, Jawa Timur, Indonesia, Jl. Raya Telang PO BOX 2, Kamal-Bangkalan
e-mail: ¹190611100036@student.trunojoyo.ac.id, ²aditya.dyahpuspitasari@trunojoyo.ac.id

Abstract

The objectives of this research and development are (1) To find out the validity of Educational Tourism Module Cakraningrat Museum Bangkalan Regency for Theme 1 Sub-theme 1 Class IV seen from expert validation, (2) To find out the effectiveness of Educational Tourism Module Cakraningrat Museum Bangkalan Regency for Theme 1 Sub-theme 1 Class IV seen from the result of teacher activity observation sheets, student activity observation sheets and student learning outcomes, (3) To find out the attractiveness of Educational Tourism Module Cakraningrat Museum Bangkalan Regency for Theme 1 Sub-theme 1 Class IV as seen from the teacher and student response questionnaire. The research uses Research and Development (R&D) research and development methods with the 4D research model. This research was conducted in class IV with a total of 26 students. Based on the data obtained by researchers, the validity of learning module obtained a percentage of 88,3% with a very valid category. Effectiveness is measured based on the result of observations of teacher activities to get a percentage 97,4%, observations of student activities to get a percentage of 98,4% and student learning outcomes to get a percentage of 90% of student complete with a very effective category. Attractiveness was measured based on the result of the teacher response questionnaire which obtained a percentage 92,5% in the very attractive category. The result of the student response questionnaire with a percentage showing 98,5% with a very interesting category.

Keyword: Module, Cakraningrat Museum, Bangkalan Regency

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) Untuk mengetahui kevalidan Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SDN Patereman 2 yang dilihat dari validasi ahli, (2) Untuk mengetahui keefektifan Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SDN Patereman 2 yang dilihat dari hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar, (3) Untuk mengetahui kemenarikan Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SDN Patereman 2 yang dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model penelitian 4D. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV dengan jumlah 26 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, pada kevalidan Modul ajar memperoleh presentase 88,3% dengan kategori sangat valid. Keefektifan diukur berdasarkan hasil observasi aktivitas guru memperoleh presentase 97,4%, observasi aktivitas siswa memperoleh presentase 98,4%, dan hasil belajar memperoleh presentase sebesar 90% siswa tuntas dengan kategori sangat efektif. Kemenarikan diukur berdasarkan hasil angket respon guru yang memperoleh hasil presentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat menarik. Hasil angket respon siswa dengan presentase 98,5% dengan kategori sangat menarik.

Kata kunci: Modul, Museum Cakraningrat, Kabupaten Bangkalan

PENDAHULUAN

Wisata edukasi atau *edutourism* adalah program dimana wisatawan bepergian ke suatu tempat dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan langsung pada objek wisata yang akan dikunjungi. Dalam situasi ini, lebih mudah untuk memahami

proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dalam ruangan yang ketat dan formal secara berlebihan merupakan salah satu unsur yang menyebabkan munculnya wisata edukasi antara lain mempelajari sejarah, seni, dan budaya apa saja yang ada khususnya di Madura (Wijayanti, 2019:2).

Madura terletak di sebelah timur pulau Jawa terdiri dari beberapa kabupaten. Salah satunya Kabupaten Bangkalan, Kabupaten Bangkalan menjadi gerbang utama Pulau Madura. Destinasi wisata pilihan di Jawa Timur baik dari keindahan alam seperti bukit kapur, gunung geger, wisata kuliner seperti nasi serpang, tajin sobih, wisata batik di Tanjung Bumi, wisata budaya seperti Museum Cakraningrat berisi peninggalan raja-raja Cakraningrat (Suryadi, 2019:41).

Museum Cakraningrat digunakan untuk menyimpan benda-benda sejarah kerajaan terdahulu dan sekarang menjadi tempat edukasi untuk melestarikan serta menambah wawasan pengetahuan mengenai peninggalan sejarah di Bangkalan (Alvia, 2018:143). Pada Museum Cakraningrat banyak mengoleksi benda-benda bersejarah diantaranya alat musik tradisional meliputi bedug, saronen, kluncing, gendang, rebab, tabuwan se lajhing, tabuwan ratna dumlah, tabuwan senen (car balih), ginggung, dan kentungan.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Sabtu, 17 September 2022 di SDN Patereman 2 Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan bahwa: (1) SDN Patereman 2 lokasi nya berada di Jl. Raya Dharoh No.62, Mendris, Patereman, Kecamatan Modung, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur. (2) Terdapat 6 ruang kelas (3) Terdapat 1 perpustakaan (4) Fasilitas yang disediakan yaitu listrik yang berasal dari PLN untuk membantu kegiatan pembelajaran. (5) Sarana prasarana saat kegiatan pembelajaran terkadang menggunakan proyektor pada pembelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran lanjutan pada hari Sabtu, 7 Januari 2023 di SDN Patereman 2 Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan bahwa: (1) Guru dalam menjelaskan materi hanya berpatokan pada buku pegangan guru dan buku siswa. (2) Metode pembelajaran menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi. (3) Media pembelajaran menggunakan buku pegangan guru dan buku pegangan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah pada hari Sabtu, 17 September 2022 bahwa: (1) SDN Patereman 2 menyelenggarakan program literasi membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai agar dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, (2) Aturan yang ada di sekolah bahwa siswa tidak boleh membawa handphone ke sekolah, (3) Kepala sekolah menyarankan untuk mengambil penelitian pada kelas IV karena hasil belajarnya kurang optimal yaitu 40% yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dari 26 siswa yaitu 10 siswa dari 26 siswa yang tidak mencapai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada hari Sabtu, 17 September 2022, (1) fasilitas sekolah menyediakan LCD proyektor yang digunakan guru dalam menjelaskan materi dan hanya memanfaatkan video di ambil dari Youtube, (2) Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku siswa dan tidak ada sumber belajar lain, (3) siswa kesulitan pada muatan IPS terkait budaya, guru menyampaikan bahwa siswa terkait budaya nya sendiri masih bingung, apalagi budaya yang dicontohkan pada buku siswa yang menjelaskan secara umum, padahal

budaya mereka terkait Madura saja mereka masih belum mengetahui, (4) siswa tidak pernah berkunjung ke Museum Cakraningrat dikarenakan lokasinya yang jauh.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa pada hari Jum'at, 23 September 2022 yang disebar kepada 26 siswa di kelas IV hasilnya di peroleh, (1) 100% siswa menyukai gaya belajar visual, (2) 100% siswa senang belajar dengan menggunakan tulisan, (3) 95% siswa senang belajar dengan melihat gambar, (4) 15% siswa mengetahui alat musik tradisional apa saja yang ada di Kabupaten Bangkalan, (5) 4% siswa pernah ke museum. (6) 100% siswa senang belajar menggunakan buku yang berisi materi ajar, cerita, Tanya jawab, ada kunci jawabannya. Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai buku pelajaran yang berisi tulisan dan gambar dengan menggunakan gaya belajar visual. Siswa tidak pernah berkunjung ke museum hanya belajar menggunakan buku tema yang bersifat umum serta kurangnya pengetahuan mengenai alat musik tradisional apa saja yang ada di Kabupaten Bangkalan. Siswa senang belajar menggunakan buku yang berisi materi ajar, cerita, Tanya jawab, dan ada kunci jawabannya.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkannya sumber belajar lain yang digunakan siswa, sumber belajar lain yaitu terkait wisata edukasi di Museum Cakraningrat Bangkalan. Alasan memilih wisata edukasi Museum Cakraningrat dikarenakan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik yang disebarkan pada siswa kelas IV ditemukan bahwa peserta didik tidak pernah berkunjung ke museum dikarenakan lokasinya yang terlalu jauh, dengan jarak 47 km dan ditempuh dalam waktu 2 jam sehingga kunjungan peserta didik dari SDN Patereman 2 ke Museum Cakraningrat dapat menjadi hambatan. Materi pada modul hanya menggunakan 2 pembelajaran dikarenakan pada isi dari Museum Cakraningrat merupakan keragaman-keragaman budaya yang berfokus pada muatan IPS, dan pada muatan IPS terdapat pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 5.

Isi dalam Museum Cakraningrat lengkap, mulai dari peninggalan-peninggalan sejarah, alat musik tradisional, nama raja-raja yang ada di kabupaten Bangkalan dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyampaikan bahwa peserta didik kesulitan pada muatan IPS terkait budaya, karena terkait budaya di Bangkalan sendiri masih bingung, apalagi budaya yang dicontohkan pada buku siswa yang menjelaskan secara umum, padahal budaya mereka terkait Madura mereka masih belum mengetahui dan pelaksanaan pembelajaran tematik di SDN Patereman 2 pelajaran Matematika masuk ke tematik juga.

Peneliti ingin mengembangkan modul karena modul merupakan sumber belajar yang membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya modul ini, peserta didik dapat mengetahui mengenai Museum Cakraningrat melalui modul untuk memvisualkan isi dari Museum Cakraningrat berupa bahan ajar cetak modul kepada peserta didik dikarenakan lokasinya yang terlalu jauh dan Museum Cakraningrat merupakan potret yang didalamnya berisi alat-alat musik tradisional, peninggalan sejarah, benda-benda cagar budaya dan lain-lain.

Kelebihan modul yaitu dapat dipelajari siswa secara mandiri didalamnya menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diamati secara langsung dengan menunjukkan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Kosasih, 2021:18). Modul digunakan untuk

memudahkan kegiatan belajar dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan bahasa yang mudah difahami. Modul disusun secara sistematis menarik agar memotivasi untuk belajar mandiri. Dalam modul tersebut berisi unsur-unsur yang ada di dalam modul antara lain: petunjuk untuk pendidik dan peserta didik, lembar kegiatan peserta didik, lembar kerja peserta didik, kunci lembar kerja peserta didik, latihan soal, kunci jawaban latihan soal, dan lembar evaluasi.

Alasan tidak menggunakan e-modul dikarenakan pada sekolah SDN Patereman 2 tidak memperbolehkan membawa handphone. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian "Pengembangan Modul Berbasis Edukasi Wisata Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SDN Patereman 2".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2019:396) *Research and Development (R&D)* adalah cara sistematis tentang metode untuk meneliti tentang bagaimana merancang suatu produk, mengembangkan atau menghasilkan suatu produk, dan mengevaluasi produk dengan maksud untuk memperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Research and Development (R&D) berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk yaitu produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2019:395).

Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang relevan dan dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Metode ini digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, dan manajemen pembelajaran yang dapat digunakan lebih efektif untuk memecahkan masalah. Semua potensi dan masalah yang dibahas harus didukung oleh data empiris, tidak hanya diperoleh dari observasi dan wawancara, tetapi juga dari penelitian sebelumnya (Novri Gazali et al., 2022:163).

Model yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar modul yaitu model 4D. Peneliti menggunakan model 4D karena setiap tahapan prosedur pengembangan dijelaskan secara detail dan sistematis dalam mengembangkan suatu produk berupa bahan ajar, serta memiliki karakteristik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model 4D diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti bahan ajar. Dengan ini peneliti ingin mengembangkan modul wisata edukasi museum cakraningrat kabupaten Bangkalan pada tema 1 subtema 1 kelas IV SDN Patereman 2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk modul ajar pada materi keragaman budaya kelas IV SDN Patereman 2 yang valid, efektif, dan menarik. Kevalidan dinilai oleh validator ahli

materi, validator ahli desain modul, dan validator ahli desain pembelajaran. Keefektifan produk diperoleh dari observasi aktifitas guru, observasi aktifitas siswa, dan hasil belajar. Sedangkan kemenarikan produk diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil data ini dideskripsikan pada tahap pengembangan model 4D. Penerapan tersebut yaitu: 1) Pendefinisian (*Define*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Develop*), 4) Penyebaran (*Disseminate*).

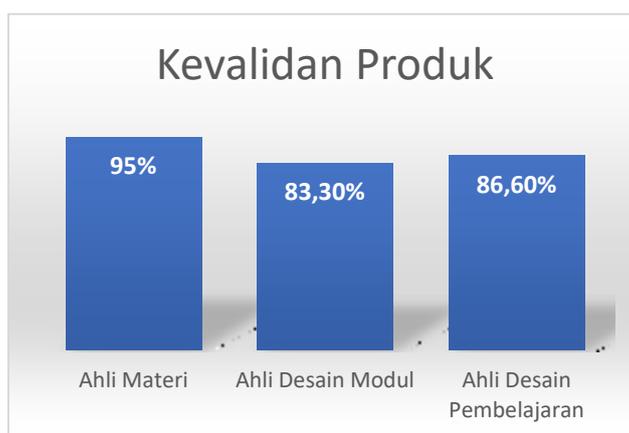
Uji validasi menurut Musthofa (2016:43) merupakan tindakan atau pembuktian yang dilakukan sesuai prosedur bahwa suatu data benar sesuai data asli yang sah. Validasi dalam penelitian ini terdiri dari tiga validasi ahli diantaranya validasi ahli materi memperoleh 95%, validasi ahli desain modul memperoleh 83,30%, validasi ahli desain pembelajaran memperoleh 86,60%. Hasil dari validasi gabungan memperoleh 88,2% dikategorikan sangat valid dibuktikan berdasarkan tabel 3.14 halaman 88.

Hasil validasi tinggi menurut Nikita (2018:177) jika nilai validitas yang diperoleh dari tiga validator sebesar 88,2%, sehingga dapat mengukur apa yang seharusnya dan layak digunakan. Hasil validasi rendah menurut Akbar (2017:78) jika nilai validasi yang diperoleh dibawah 62,5%. Hubungan kevalidan dengan proses penelitian karena dari hasil skor validator dapat ditarik kesimpulan bahwa pada hasil validasi ahli materi, ahli desain modul, validasi ahli desain pembelajaran mampu menjawab rumusan masalah yakni valid, efektif, dan menarik.

Validasi ahli desain materi diperoleh hasil bahwa materi pembelajaran dan jumlah soal relevan dengan kompetensi yang dikuasai siswa, materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa, korelasi antara materi sudah sesuai dengan tema, ketepatan struktur kalimat dan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa. Jumlah soal sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Validasi ahli desain modul diperoleh hasil bahwa modul ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, modul sebagai alat bantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi, gambar dan warna menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, keamanan modul digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan modul dalam menciptakan rasa senang bagi siswa.

Validasi ahli desain pembelajaran diperoleh hasil bahwa kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan tujuan pembelajaran, ketepatan KD dengan indikator pembelajaran, rumusan tujuan pembelajaran sesuai pada aspek ABCD (A = audience, B = behaviour, C = condition, D = degree. Ketika melakukan analisis dimulai dari menganalisis KI dan KD, diturunkan menjadi indikator pembelajaran dan menjadi tujuan pembelajaran yang memuat aspek ABCD, kemudian terjadi kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Diagram Kevalidan Produk

Uji keefektifan menurut Alfiriani (2017:16) merupakan uji untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran dengan produk yang akan dikembangkan untuk proses pembelajaran. Keefektifan diukur menggunakan lembar observasi aktifitas guru memperoleh 97,4%, lembar observasi aktifitas siswa memperoleh 98,4%, hasil belajar diperoleh 90% sehingga dikategorikan sangat efektif dibuktikan berdasarkan tabel 3.18 halaman 91.

Lembar observasi aktifitas guru diperoleh hasil bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada pada modul, guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok, menyampaikan materi dengan runtut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada pada modul, guru mengintruksikan kepada siswa untuk mengerjakan soal evaluasi di modul.

Lembar observasi aktifitas siswa diperoleh hasil bahwa siswa menyimak penjelasan guru dalam menyampaikan materi dengan runtut, mengerjakan soal evaluasi yang ada pada modul, siswa bersama-sama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan, siswa mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan menggunakan modul ajar.

Hasil belajar dapat diukur melalui soal evaluasi atau tes hasil belajar. Tujuan pembelajaran dapat dikembangkan menjadi soal evaluasi dan nanti akan menjadi penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Menurut Maulidah (2018:127) dikatakan efektif karena berdasarkan skor pencapaian hasil belajar siswa mendapatkan nilai di atas 80 dengan ketuntasan kelas 90% termasuk kategori tuntas. Pada hasil belajar diperoleh jumlah siswa yang tuntas 18 dan jumlah siswa keseluruhan 20 dengan persentase 90% termasuk kategori tuntas.

Menurut Setiawan (2023:6) ketuntasan klasikal 85% dapat dikatakan tuntas. Hasil belajar siswa tinggi karena sebelumnya telah dilakukan analisis kurikulum yang dituangkan ke dalam modul ajar yang dikembangkan, sehingga antara apa yang diajarkan dapat diterima siswa dengan optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Selain itu, telah dilakukan validasi dimana para ahli mengatakan valid ditandai dengan indikator atau aspek yang disesuaikan dengan KD dan mendapatkan skor 4 sehingga modul tersebut mengandung ketepatan materi sesuai dengan tahap perancangan.



Gambar 2. Diagram Keefektifan Produk

Uji kemenarikan menurut Utama (2016:122) untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam menggunakan bahan ajar salah satunya modul. Kemenarikan dapat diukur menggunakan angket respon guru memperoleh 92,5% dan angket respon siswa memperoleh 98,5% dikategorikan sangat menarik dibuktikan berdasarkan tabel 3.19 halaman 92. Angket respon guru dan angket respon siswa diberikan setelah menggunakan produk modul ajar. Menurut Hanggara (2020:246) dikatakan menarik jika memiliki banyak gambar dan berwarna menarik sehingga membantu siswa dalam memahami materi.

Angket respon guru diperoleh hasil bahwa modul dapat meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan rasa senang bagi siswa, membantu siswa dalam memahami materi, membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran, dan menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Angket respon siswa diperoleh hasil bahwa pada modul ajar terdapat banyak keragaman budaya di daerah Bangkalan, modul memiliki isi yang mudah dimengerti, menggunakan bahasa yang jelas, terdapat gambar dan warna menarik yang tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.



Gambar 3. Diagram Kemenarikan Produk

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat materi keragaman budaya menggunakan model 4D dengan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: a) *Define*, pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara kepada wali kelas IV dan menyebarkan angket kebutuhan siswa kelas IV SDN Patereman 2. b) *Design*, pada tahap ini peneliti melakukan pengkajian materi dan rancangan produk. c) *Develop*, pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada ahli untuk menentukan kevalidan produk dan melakukan uji coba kepada siswa kelas IV SDN Patereman 2 untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan produk. d) *Disseminate*, pada tahap ini peneliti melakukan pengujian validasi, pengemasan, difusi dan adopsi. Hasil dari analisis kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan produk pengembangan Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan yaitu sebagai berikut:

Presentase kevalidan produk Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan berdasarkan hasil dari semua validasi para ahli memperoleh rata-rata presentase sebesar 88,3% termasuk kategori sangat valid.

Presentase keefektifan produk Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan berdasarkan hasil observasi aktifitas guru diperoleh hasil 97,5%. Hasil observasi aktifitas siswa diperoleh hasil 98,4%. Kemudian dari hasil belajar diperoleh dari ketuntasan klasikal mencapai 90% sehingga dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sangat efektif.

Presentase kemenarikan produk Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan diukur berdasarkan dari hasil angket respon guru memperoleh presentase sebesar 92,5%. Sedangkan dari hasil angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 98,5% sehingga dapat dikategorikan sangat menarik.

Saran

Pengembangan Modul Wisata Edukasi Museum Cakraningrat Kabupaten Bangkalan lebih diperbanyak lagi materi yang memuat potensi Museum Cakraningrat pada materi yang lain salah satunya pada materi bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. 2017th ed. edited by Holid Anwar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- [2] Alvia, P. 2018. *Explore Indonesia!* 2018th ed. edited by P. Alvia. Yogyakarta: Laksana.
- [3] Arifin, ed. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. 2019th ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [4] Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Azwardi. 2018. *Metode Penelitian: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. 2018th ed. edited by Azwardi. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- [6] Depdiknas, Ditjen pmptk. 2008. "Penulisan Modul." Jakarta: Direktorat Jenderal Pengembangan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Pendidikan.
- [7] Kosasih, M. P. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. 2021st ed. edited by M. P. Dr. E. Kosasih. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Nana, M. P. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Fisika Berbasis Model Pembelajaran Poe2we*. 2022nd ed. edited by Nana. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- [9] Ernandi, Ahimsa Tunggul, Rusmawan Rusmawan, and Puji Purnomo. 2022. "Pengembangan Modul Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar IPS." *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)* 2(2):1-11. doi: 10.20527/pakis.v2i2.6538.
- [10] Haerunnisa, Nining, Ari Wahyudi, and Universitas Negeri Surabaya. 2020. "Volume 4 Nomor 2 Agustus 2020 ELSE (Elementary School Education Journal) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kampung Nambangan Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Siswa Pada Pembelajaran IPS di SD." 4:19-40.sih, Muhammad Nur Wangid. 2015. "Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I Sd." *Jurnal Prima Edukasia* 3(2):120. doi: 10.21831/jpe.v3i2.6532.