



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 9085-9095

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Modul Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Satuan Baku Siswa Kelas II SDN

Ragil Fertha Larasati<sup>1✉</sup>, Dian Nuzulia Armariena<sup>2</sup>, Noviati<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Email: [ragilfertha03@gmail.com](mailto:ragilfertha03@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Dalam proses pembelajaran pendidik harus memilih model pembelajaran yang mampu meningkatkan dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar adalah Langkah untuk meningkatkan proses belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk bahan ajar berupa modul pembelajaran berbasis *discovery learning* pada siswa kelas II SD Negeri 231 Palembang yang mana dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 231 Palembang kelas II B. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, dalam pengembangan ADDIE ada beberapa tahapan-tahapan dari model ini yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementations* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data wawancara, angket, tes, & dokumentasi. Hasil kevalidan terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa yang memperoleh hasil 86% dengan kategori sangat valid. Hasil kelayakan dari pendidik memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat layak. Perbedaan antara hasil belajar siswa yang belum menggunakan modul dengan nilai rata-rata 32,9 dan setelah menggunakan modul nilai rata-rata yang diperoleh 97,67. Hasil keefektifan yang diperoleh dari pretest dan posttest didapatkan hasil *N-Gain* sebesar 0,96 dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: *Modul pembelajaran, discovery learning, pengukuran satuan baku*

### Abstract

In the learning process, educators must choose a learning model that is able to improve and motivate students in the learning process. The development of teaching materials is a step to improve the learning process of students. This research aims to develop and produce teaching material products in the form of discovery-based learning modules for grade II students of SD Negeri 231 Palembang which can be used by educators in the learning process. This research was conducted at SD Negeri 231 Palembang class II B. The development model used in this study is the ADDIE method, in the development of ADDIE there are several stages of this model, namely Analysis, Design, Development, Implementations, and Evaluation (Evaluation). Data collection techniques in this study used interview data, questionnaires, tes, & documentation. The validity results consisted of material experts, media experts, and linguists who obtained 86% results in the very valid category. Eligibility results from educators obtained 96% results in the very decent category. The difference between the learning outcomes of students who have not used the module with an average grade of 3 2.9 and after using the module the average grade obtained 97.67. The effectiveness results obtained from the pretest and posttest obtained a result of I N-Gain of 0.96 with a very effective category.

Keyword: *Learning module, discovery learning, standard unit measurement*

### PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan Pendidikan, tiap satuan pendidikan melakukan usaha pencapaian dari tujuan Pendidikan, dengan proses pembelajaran yang melibatkan guru, siswa, dan sumber-sumber belajar. Yulliyanti, (2020). Dalam pendidikan keberhasilan seseorang atau individu dalam pencapaian tujuan pendidikan bergantung dengan pembelajaran yang berlangsung secara efektif (Pratiwi, 2022, p. 1398). Pendidikan menjadi hal yang utama bagi suatu bangsa dalam memperbaiki sumber daya manusianya, sehingga dapat bersaing dengan perkembangan zaman.

Di Indonesia dalam sistem Pendidikan, Guru berperan sebagai fasilitator dan mengedepankan pendekatan belajar yang sesuai dengan kemampuan anak dan mampu menggerakkan anak untuk lebih aktif dan kritis dalam belajar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menghubungkan banyak mata pelajaran melalui tema-tema untuk memberikan kesempatan belajar yang kaya akan pemahaman kepada peserta didik Menurut Poerwadarminta. Gagasan utama atau gagasan pokok yang menjadi topik pembicaraan adalah tema (Lubis, 2018, p. 179). Menurut Menurut Syaflin, ( syafei, armariena, syflin, hal. 1517 (2022) Sumber belajar adalah segala sesuatu yang mendukung proses pembelajaran termasuk sistem

pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan. Sumber belajar tidak hanya sebatas pada bahan dan alat, tetapi juga mencakup tenaga, biaya dan fasilitas

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada pembelajaran di sekolah dan sering dianggap sulit bagi siswa sehingga berakibat rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika. Matematika hadir untuk menata nalar pada siswa agar memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri dalam matematika khususnya, dalam berbagai disiplin ilmu lainnya Kamarullah, (2017). Matematika akan dirasa bermakna apabila bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran memuat materi yang dikaitkan dengan konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari Menurut Suastika & Rahmawati, (2019). Secara psikologis pengertian pembelajaran adalah proses dimana orang mengubah perilaku umum mereka sebagai hasil dari interaksi mereka dengan lingkungan mereka (Setiawan, 2017, p. 20). Matematika adalah pelajaran yang tidak mudah dipahami oleh siswa. Perlu adanya upaya pendekatan, pemilihan model pembelajaran juga berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus selektif dalam menentukan dan menggunakan model dan media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran tertentu. Menurut Majid (2014:49), kurikulum 2013 untuk SD/MI menggunakan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi diri dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema. Pemaduan tersebut dilakukan dalam tiga hal yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan terpadu berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema yang merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial.

Guru harus memilih model pembelajaran yang mampu meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran diantaranya adalah *discovery learning*. Dalam penerapannya melibatkan kemampuan peserta didik secara maksimal untuk menggali, mengidentifikasi, mengelola sehingga bisa menemukan pengetahuan dengan sendirinya Menurut Meliyanti & Yolanda, (2018). Sedangkan pengembangan bahan ajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, peneliti disini ingin mengembangkan media berupa Modul pembelajaran yang berbasis *Discovery learning*. Pemilihan model dan bahan ajar ini diharapkan mampu melatih kecakapan berfikir siswa dalam menyelesaikan masalah, terutama masalah yang ada disekitar siswa. model pembelajaran ini menjadi model pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran. Pendidik hanya menjadi fasilitator pengarah bagi siswa untuk menentukan konsep, prosedur, dan sebagainya. Diharapkan dengan model pembelajaran ini siswa bisa belajar secara aktif.

Hasil penelitian Fhina Haryanti, (2016) menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar modul berbasis *discovery learning* sangat layak digunakan sebagai bahan dalam proses pembelajaran. Begitu pula, dengan hasil penelitian Azizah, (2020) menunjukkan bahwa pengembangan modul berbasis *discovery learning* sebagai bahan ajar dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II B SD Negeri 231 Palembang, peneliti menemukan capaian hasil belajar siswa kurang optimal pada pelajaran matematika, khususnya materi Pengukuran dalam Satuan Baku sehingga perlu adanya modul pendukung untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran yang dilakukan disekolah guru masih menggunakan pendekatan konvensional yang mana guru merupakan satu-satunya informan dalam pembelajaran, guru yang menyampaikan informasi dan siswa hanya menerima informasi, siswa hanya mendengarkan tanpa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Jadi, membuat siswa kurang aktif dan mandiri itulah yang menjadi penyebab hasil belajar yang rendah atau kurang optimal. Di sekolah pendidik hanya menggandakan buku dari pemerintah saja hal ini terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi.

Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan bahan ajar yang baru untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru Menurut Supardi Sulistyosari, (2018). Karena guru memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam hasil pembelajaran maka dari itu guru harus menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif melalui perencanaan yang dilakukan dengan salah satunya membuat bahan ajar yang berbentuk Modul. Menyatakan modul adalah program kurikulum khusus yang disusun secara sistematis, dipimpin secara operasional, dimanfaatkan oleh peserta didik, dan didukung oleh pedoman penggunaan oleh peserta didik dan pendidik Menurut Setyosari & Effendi, (2017). Produk yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Produk hasil pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan yaitu, modul dapat digunakan secara mandiri oleh semua peserta didik karena produk berupa media cetak sehingga tidak memerlukan media penunjang lain dalam penggunaannya Hasana (2022).

Pengembangan modul dilakukan dengan cara mengembangkan topik atau tema, kemudian diperluas, dan dilengkapi dengan cabang ilmu yang lain. Menurut penulis, sebelumnya sudah baik tetapi buku tersebut masih bersifat umum atau belum mengarahkan pada materi Pengukuran Satuan Baku saja, sehingga nantinya peneliti akan mengembangkan modul bersifat penyempurnaan modul berbasis *discovery learning* pada materi satuan baku. Menurut Deviana, (pratiwi) 2018, h.48) modul disusun secara sistematis sehingga siswa dapat

memahami semua kegiatan dalam modul dari satu level ke level berikutnya, dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. siswa untuk melaksanakan. Modul adalah materi yang disusun secara sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya.

Untuk membuat keektifan dan kemandirian pada siswa perlu adanya model pembelajaran yang tepat bagi siswa serta diharapkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model *discovery learning*. Pada model ini melatih siswa dalam berpikir dalam menyelesaikan masalah, terutama masalah yang terjadi dilingkungan sekitar. Sehingga membuat siswa mampu secara kreatif menemukan ide-ide dalam penyelesaian masalah tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan modul berbasis *discovery learning*, dengan judul penelitian "Pengembangan Modul Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Satuan Baku Siswa Kelas II SDN 231 Palembang"

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan *Research and Develepment* (R&D). Adapun produk yang dikembangkan yaitu produk bahan ajar mata pelajaran matematika. Penelitian ini termasuk R&D *Research and Develepment* dengan menggunakan model pengembangan. Tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan data yang diperlukan disebut dengan lokasi penelitian, Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 231 Palembang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Dalam pengembangan ADDIE ada beberapa tahapan-tahapan dari model ini yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementations* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2019, p. 752). Model ADDIE ada pada tahun 1990an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ini dipilih bertujuan untuk menghasilkan produk.

Pada penelitian ini akan mengembangkan suatu produk berupa Modul pembelajaran berbasis *Discovery Learning*. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 752) mengembangkan *instrucational Design* (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Inplementation* dan *evaluation*. Langkah dalam analisis terdiri atas dua tahap yaitu analisis kinerja (*Perfomemance Analivsis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Teknik pengumpulan data adalah tujuan utama dari penelitian ini, proses ini adalah fase yang sangat penting. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, menurut

Siregar, (2013) menyatakan bahwa wawancara adalah proses memperoleh keterangan/data untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden dengan menggunakan alat yang dinamakan paduan wawancara. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019, p. 234). Tes ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil belajar yang dilakukan pendidik dan siswa selama pembelajaran. Instrument ini disusun untuk memperoleh data hasil siswa pada awal (*pre-test*) sebelum diberikan media pembelajaran modul berbasis *discovery learning* dan setelah (*post-test*) menggunakan bahan ajar modul. Dokumentasi merupakan salah satu cara untuk memperoleh data-data yang relevan dengan penelitian. (Ridwan, (2014) menyatakan bahwa dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan foto-foto, film dokumenter, dan data lain yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan pada modul pembelajaran berbasis *discovery learning* ini terdapat validasi *prototype* yang harus digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian, diantaranya yaitu validasi media, Bahasa, materi dan tanggapan pendidik. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan modul yang berkualitas serta memenuhi kriteria kevalidan, kelayakan, keefektifan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dihasilkan sebuah produk berupa modul berbasis *discovery learning* pembelajaran matematika kelas II SD Negeri 231 Palembang diperoleh dengan beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan tahap Analisis (*analyze*), tahap rancangan/desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap ini, dilakukan dalam 2 (dua) tahapan analisis, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri 231 Palembang mengenai materi yang sudah dipelajari. Dalam pembelajaran matematika, masih ada siswa yang mendapatkan capaian hasil belajar yang kurang optimal. Hal ini terjadi karena kegiatan belajar mengajar masih kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang berminat dalam belajar dan mengakibatkan kurangnya hasil belajar. Sementara bahan ajar yang digunakan hanya berpatokan pada buku Tematik yang dimana buku tersebut terdapat beberapa materi pelajaran, siswa sulit untuk memahami materi dari buku tematik tersebut. Berdasarkan dari hasil penjelasan tahap analisis, maka dibutuhkan bahan ajar berupa modul pembelajaran berbasis *discovery learning*. Tahap desain produk ini

peneliti membuat *storyboard* produk yang akan dikembangkan berupa modul sebagai berikut;



Gambar 4.1 Cover Depan      Gambar 4.8 Materi

Setelah desain, dilakukan uji validasi terhadap beberapa ahli, ahli media, bahasa dan materi. Didapatkan hasil jumlah nilai yang didapatkan dari ahli media persentase yaitu 82,5% dan masuk pada skor 81-100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid. Jumlah nilai yang didapatkan dari ahli bahasa persentase yaitu 87,5% dan masuk pada skor 81-100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid. Jumlah nilai yang didapatkan dari ahli materi persentase yaitu 90% dan masuk pada skor 81-100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid. Berdasarkan nilai yang didapat dari beberapa validator maka disimpulkan hasil rata-rata 86% yang dinyatakan sangat valid untuk diujicobakan. Seperti dalam sebuah tabel berikut :

Tabel 4.6 Angket Hasil Penilaian Kevalidan

Nama Validator	Persentase
Sunedj, M.Pd	90%
Moh. Reza Ifnuari, M.Pd	82,5%
David Budi Irawan, M.Pd	87,5%
Rata-rata	86%
Kategori Kevalidan	Sangat Valid

Sumber : Hasil oleh data primer (2023)

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan. Pendidik yang dimaksud adalah guru kelas II.C menunjukkan jumlah nilai yang tanggapan pendidik Ibu Dwi Novita Sari, S.Pd persentase yaitu 96% dan masuk pada skor 81-100% sehingga aspek kevalidan media dikategorikan sangat valid. Tahap *Pretest-Postest* dilakukan untuk

mengetahui keefektifan hasil belajar siswa dengan menggunakan modul pengembangan berbasis *discovery learning*. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pada saat dilakukan tes awal atau *pretest* hasil belajar siswa menunjukan maish banyak siswa yang tidak tuntas dalam pelajaran matematika. Setelah melalui tahap *protest* hasil nilai belajar matematika siswa meningkat dari sebelum menggunakan modul dan setelah diberikan bahan ajar modul tersebut. Langkah ketiga dilakukan dengan menghitung *gainscore* masing-masing siswa. Selanjutnya Langkah keempat, hasil *gain score* rata-rata berdasar selisih antar skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut. (Ahmad Syafei, 2022)

Tabel 4.10 Hasil Tes Siswa pada *N-Gain*

No	Nama Siswa	Pretest	Postes t	$S_{post} - S_{pre}$	$S_{max} - S_{pre}$	G	Klasifikasi <i>N-Gain</i>
1.	AP	50	100	50	50	1	Tinggi
2.	AKR	20	100	80	80	1	Tinggi
3.	AS	50	90	40	50	0,8	Tinggi
4.	AM	30	100	70	70	1	Tinggi
5.	ATR	50	100	50	50	1	Tinggi
6.	AM	30	100	70	70	1	Tinggi
7.	AAZ	30	90	60	70	0,8	Tinggi
8.	AYM	30	100	50	50	1	Tinggi
9.	AA	20	100	80	80	1	Tinggi
10.	BYS	20	100	80	80	1	Tinggi
11.	CY	10	90	80	90	0,89	Tinggi
12.	DS	10	90	80	90	0,89	Tinggi
13.	HM	30	100	70	70	1	Tinggi
14.	MAR	10	90	80	90	0,89	Tinggi
15.	MHA	20	100	80	80	1	Tinggi
16.	HN	30	100	70	70	1	Tinggi
17.	NKR	60	100	40	40	1	Tinggi
18.	NUZ	50	100	50	50	1	Tinggi
19.	RAW	40	100	60	60	1	Tinggi
20.	SAG	50	100	50	50	1	Tinggi
21.	SRP	20	100	80	80	1	Tinggi
22.	SH	40	100	60	60	1	Tinggi

No	Nama Siswa	Pretest	Postes t	$S_{post} - S_{pre}$	$S_{max} - S_{pre}$	G	Klasifikasi <i>N-Gain</i>
23.	TSD	30	100	70	70	1	Tinggi
24.	KA	60	100	40	40	1	Tinggi
Jumla h						23,27	-
Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i>						0,96	Tinggi

Dari hasil rata-rata tabel 4.10 diatas didapatkan hasil akhir dari pengembangan modul pembelajaran Matematika berbasis *discovery learning* kelas II SD Negeri 231 Palembang diperoleh nilai 0,96 dan dikategorikan tinggi. Setelah proses uji coba *gain score* hasil interpretasinya meningkat setelah menggunakan modul, hal ini menunjukkan dampak baik dibandingkan sebelum menggunakan modul. Berdasarkan hasil uji lapangan tersebut, didapatkan hasil *N-Gain* sebesar 0,96. Dari hasil tersebut adanya peningkatan hasil belajar siswa dan modul dikategorikan Efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Untuk mengetahui ketuntasan siswa dan keefektifan produk peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Dari kedua tes ini terdapat perbedaan sebelum menggunakan bahan ajar modul nilai rata-ratanya 32,9 dan setelah menggunakan modul nilai rata-rata yang diperoleh 97,67 dengan capaian nilai 100. Hasil pemerolehan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan maka didapatkan hasil 0,96 dan masuk dalam rentang skor dengan kategori Tinggi.

#### SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar berupa modul yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian kevalidan menurut ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 82,5%, dan ahli Bahasa sebesar 87,5%. Pengembangan bahan ajar berupa modul yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan Layak digunakan berdasarkan penilaian kelayakan menurut tanggapan pendidik dengan skor nilai persentase 96%. Modul dinyatakan efektif berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil *pretest dan posttest* siswa yang menunjukkan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,96 memperoleh kategori tinggi dan berarti efektif. Berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran Matematika kelas II ini layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa dan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syaifei, D. N. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pemburu Mamut Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Azizah, P. W. (2020). Pengembangan Modul Pratikum Serli (Discovery Learning) Untuk Pembelajaran Sains Di Sekolah dasar . *Jurnal Propesi Pendidikan Dasar* .
- Fhina Haryanti, B. A. (2016 ). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan FlipBook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga . *Jurnal Pendidikan Matematika* .
- Hasanah, S (2022) Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Etnosains Kelas IV SDN 195 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Irawan, D., (2020) Pengembangan Media Berbasiskan Komputer Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*.
- Kamarullah. (2017). *Pendidikan Matematika di sekolah kita* . Aceh.
- Lubis, M. A. (2018). *Pengembangan Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Meliyanti, D. S., & Yolanda, D. A. (2018). Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria*, 198.
- Pratiwi, O., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan E-modul pembelajaran IPA Pada Materi Bumiku dan Menjelajah Angkasa Luar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1397-1403.
- Ridwan. (2014). Belajar Mudah penelitian Untuk Guru, Karyawan, Penelitian Pemula. Alfabeta Bandung.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* . Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyosari, P., & Effendi, a. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (edisi 3)*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, S. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif. Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suastika, K., & Rahmawati, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.
- Suastika, K., & Rahmawati, a. A. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual*. Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syafei, A., Armariena, D. N., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pemburu Mamut Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4019-4025.
- Yulliyanti. (2020). meningkatkan keterampilan kritis siswa melalui kreasi model permainan "Cipta Kuis Tebak-tebakan adik simba" pada pelajaran bermuatan ilmu pengetahuan alam dan sosial . *Social, Humanitis, and Education studies* .