

Pengembangan LKPD Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Discovery Learning Pada Materi Teks Fabel Kelas VII SMP Negeri 1 Gomo

Aman Sentosa Tafonao^{1*}, Imansudi Zega², Noveri Amal Jaya Harefa³, Lestari Waruwu⁴

¹ Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias

Alamat: Jl. Pramuka, Kel. Pasar Telukdalam, Kabupaten Nias Selatan, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: amansentosat@gmail.com

Abstract. *Fable texts are a form of literary work containing stories that use animals as characters but with human traits, thus containing distinct meanings and messages that can be gleaned by every reader. The objective of this study is to develop feasible, practical, and effective Discovery Learning-based Student Worksheets (LKPD) for fable text material. This research is a development study (R&D) employing the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects in this study were 26 seventh-grade students of SMP Negeri 1 Gomo, divided into three groups: an individual trial with 3 participants, a small group trial with 6 participants, and a large group trial with 26 participants. Based on the development results of the Discovery Learning-based LKPD for fable text material, the assessment by the material expert validator in revision I reached 50% and in revision II reached 92%. The feasibility assessment by the language expert validator in revision I reached 54% and in revision II reached 92%, while the design expert validation in revision I reached 50% and in revision II reached 94%. The practicality test of the Discovery Learning-based LKPD for fable text material in the individual trial reached 92%, the small group trial reached 87.5%, and the large group trial reached 90%. Students achieved learning mastery according to the Minimum Completion Criteria (KKTP) of 70. It can be concluded that the results of this study demonstrate that the Discovery Learning-based LKPD for fable text material is highly feasible and practical. Suggestions for schools and future researchers in the research and development of Discovery Learning-based LKPD for fable text material are to enable more significant contributions.*

Keywords: LKPD; Discovery Learning; ADDIE.

Abstrak. Teks fabel merupakan salah satu karya sastra yang berisikan cerita-cerita dengan menggunakan binatang sebagai tokoh namun menggunakan sifat manusia sehingga mengandung makna dan pesan tersendiri yang bisa di petik oleh setiap pembaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar LKPD berbasis Discovery Learning pada materi teks fabel yang layak, praktis dan efektif. jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari Analisis (analysis), Desain (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), Evaluasi (evaluation). Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gomo yang berjumlah 26 orang dan dibagi menjadi 3 kelompok, yang terdiri dari Uji coba perorangan yang berjumlah 3 orang, Uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang dan Uji coba kelompok besar yang berjumlah 26 orang. Berdasarkan hasil pengembangan LKPD berbasis Discovery Learning pada materi teks fabel pengembangan LKPD berbasis Discovery Learning oleh validator ahli materi pada revisi I dengan mencapai 50% dan revisi II dengan pencapaian 92%. Penilaian kelayakan pengembangan LKPD berbasis Discovery Learning oleh validator ahli bahasa pada revisi I dengan pencapaian 54% dan revisi II mencapai 92% dan validasi ahli desain revisi I mencapai 50% dan revisi II mencapai 94%. Uji kepraktisan pengembangan LKPD berbasis Discovery Learning pada materi teks fabel pada Uji coba perorangan mencapai 92%, Uji coba kelompok kecil mencapai 87,5% dan Uji coba kelompok besar mencapai 90%. Siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) 70. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa LKPD Discovery Learning pada materi teks fabel sangat layak dan praktis. Saran untuk Sekolah dan peneliti selanjutnya pada penelitian dan pengembangan LKPD Discovery Learning pada materi teks fabel agar dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan.

Kata kunci: LKPD; Discovery Learning; ADDIE.

1. LATAR BELAKANG

Bahan ajar merupakan komponen kunci dalam penyelenggaraan pembelajaran. Keberadaannya memastikan program pembelajaran berjalan teratur dengan memberikan panduan materi yang jelas bagi pendidik. Bahan ajar berfungsi sebagai alat bantu latihan sekaligus inti substansi yang harus dipelajari peserta didik. Dalam konteks ini, pengembangan

bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum menjadi suatu keharusan. Meskipun banyak sumber tersedia, pendidik tetap perlu menyusun bahan ajar sendiri untuk menghindari kebingungan peserta didik akibat jumlah materi yang berlebihan dan untuk memandu proses belajar secara efektif.

Salah satu bentuk bahan ajar yang banyak digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD berisi materi, ringkasan, dan petunjuk tugas yang dirancang untuk diselesaikan siswa guna mencapai kompetensi dasar tertentu (Prastowo, 2012). Penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks fabel. Teks fabel dipilih karena, selain mengajarkan konsep, materi ini juga melatih peserta didik untuk menceritakan kembali isi teks, sehingga interaksi pembelajaran menjadi lebih dinamis. Materi ini termuat dalam capaian pembelajaran Fase D Kelas VII SMP, yaitu pada TP 2.2 tentang mengidentifikasi ide pokok, gagasan pendukung, serta unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita fabel.

Pembelajaran di tingkat SMP menuntut kemandirian dan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, pendekatan Discovery Learning dianggap tepat untuk diterapkan. Model ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong peserta didik untuk berpikir deduktif melalui tahapan mengamati, mengelompokkan, mengklarifikasi, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam konteks pemahaman teks, Discovery Learning mendorong keaktifan siswa sebelum, selama, dan setelah membaca, serta memungkinkan mereka menemukan konsep secara mandiri, sehingga hasil belajar lebih melekat dalam ingatan.

Namun, observasi awal di SMP Negeri 1 Gomo menunjukkan bahwa meskipun LKPD telah digunakan, respons peserta didik terhadap pembelajaran masih di bawah standar dan mereka cenderung kurang aktif. Hal ini diduga karena LKPD yang ada kurang variatif, sehingga menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat belajar. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut juga mengungkapkan kesulitan dalam memperoleh respons yang baik dari peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan LKPD berbasis Discovery Learning pada materi teks fabel yang layak, praktis, dan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas bahan ajar, keterlibatan peserta didik, dan akhirnya hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 1 Gomo Tahun Pelajaran 2024/2025.

Naskah ditulis menggunakan spasi 1,5 dengan jenis huruf *times new roman* ukuran 12 pt. Bagian ini menjelaskan tentang latar belakang umum penelitian (secara ringkas dan jelas), *review* terkait topik penelitian yang relevan, uraian tentang kebaruan (*gap analysis*) yang

mengandung urgensi dan kebaruan penelitian, serta tujuan penelitian. Latar belakang ditulis tanpa penomoran dan atau *pointers*.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Hakikat Bahan Ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik (Prastowo, 2012). Menurut Majid (2014), bahan ajar yang baik harus memenuhi kriteria kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Salah satu bentuk bahan ajar yang efektif adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yaitu lembaran berisi materi, ringkasan, dan tugas yang harus diselesaikan peserta didik untuk mencapai kompetensi tertentu. LKPD yang dikembangkan secara sistematis dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.2. Teks Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Teks fabel termasuk dalam kategori teks naratif yang menggunakan hewan sebagai tokoh dengan karakteristik manusia (Kemendikbud, 2017). Pembelajaran teks fabel di SMP kelas VII bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur intrinsik (tokoh, alur, latar, amanat) dan ekstrinsik (nilai moral, sosial, budaya). Menurut Nurgiyantoro (2013), fabel efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter karena penyampaian pesan moralnya dilakukan secara tidak langsung melalui perumpamaan.

2.3. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik untuk menemukan konsep melalui pengamatan, pengumpulan data, dan pengolahan informasi (Bruner, 1961). Model ini terdiri dari tahapan stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, Discovery Learning sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

2.4. Relevansi *Discovery Learning* dengan Pembelajaran Teks Fabel

Penerapan Discovery Learning dalam pembelajaran teks fabel memungkinkan peserta didik secara aktif mengidentifikasi unsur-unsur cerita, menganalisis hubungan antarunsur, dan menyimpulkan nilai-nilai yang terkandung. Menurut Hosnan (2014), model ini meningkatkan retensi memori karena peserta didik terlibat langsung dalam proses penemuan konsep.

Penelitian sebelumnya oleh Sari dan Wahyuni (2021) menunjukkan bahwa Discovery Learning efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur dan nilai moral teks fabel.

2.5. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran

Pengembangan bahan ajar memerlukan pendekatan sistematis seperti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996). Model ini memastikan produk yang dihasilkan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Penelitian oleh Febriani dan Huda (2022) membuktikan bahwa LKPD yang dikembangkan dengan model ADDIE dan berbasis Discovery Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

2.6. Landasan Teori yang Mendukung Penelitian

Teori konstruktivisme Piaget (1970) mendasari penelitian ini, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman. Teori pemrosesan informasi dari Gagne (1985) juga relevan, khususnya dalam mendesain LKPD yang merangsang proses kognitif peserta didik. Kedua teori ini memperkuat argumentasi bahwa pengembangan LKPD berbasis Discovery Learning pada materi teks fabel dapat mengoptimalkan pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Discovery Learning pada materi teks fabel untuk kelas VII SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Branch, 2009). Subjek uji coba terdiri dari 26 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gomo, yang dibagi ke dalam tiga tahap uji coba: perorangan (3 siswa), kelompok kecil (6 siswa), dan kelompok besar/lapangan (26 siswa). Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

Data penelitian dikumpulkan melalui angket validasi, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran para validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Suatu produk dinyatakan layak, praktis, dan efektif jika mencapai kriteria minimal 61% untuk validasi, 75% untuk kepraktisan, dan 70% (KKTP) untuk keefektifan.



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Prosedur pengembangan mengikuti lima tahap ADDIE:

- a. Analisis (Analysis): Menganalisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan kurikulum.
- b. Perancangan (Design): Menyusun peta materi, tujuan pembelajaran, dan kerangka LKPD.
- c. Pengembangan (Development): Membuat draf produk dan divalidasi oleh ahli.
- d. Implementasi (Implementation): Melakukan uji coba terbatas dan lapangan.
- e. Evaluasi (Evaluation): Mengevaluasi seluruh proses dan hasil untuk revisi produk akhir

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi teks fabel untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gomo. Produk dikembangkan melalui model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi Bahan ajar yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh tiga ahli, yaitu:

- a. Ahli materi,
- b. Ahli bahasa, dan
- c. Ahli desain/media, serta diuji melalui tiga tahap uji kepraktisan: uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Efektivitas produk diukur melalui tes hasil belajar siswa.

4.1.1. Kelayakan Produk

a. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi menunjukkan peningkatan signifikan antara revisi I dan revisi II.

- 1) Revisi I: 50% (tidak valid, perlu revisi)
- 2) Revisi II: 92% (valid)

Hal ini menggambarkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah memenuhi tuntutan kelayakan isi, akurasi konsep, kemutakhiran materi, serta kesesuaian dengan KD Bahasa Indonesia tentang teks fabel

b. Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi bahasa:

- 1) Revisi I: **54% (valid perlu revisi)**
- 2) Revisi II: **92% (valid) Produk** dinyatakan layak karena telah memenuhi kaidah bahasa, kejelasan kalimat, kesesuaian istilah, dan tingkat keterbacaan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP

c. Validasi Ahli Desain

Hasil validasi desain:

- 1) Revisi I: **50% (tidak valid)**
- 2) Revisi II: **94% (valid)** Desain LKPD dinyatakan menarik, konsisten, sesuai standar, dan mendukung pembelajaran interaktif. Perbaikan meliputi ukuran LKPD, tata letak, penggunaan warna, pemilihan font, dan kesesuaian ilustrasi dengan materi

4.1.2. Kepraktisan Produk

Kepraktisan diukur melalui respon siswa pada tiga tahap uji coba.

Tabel 1. Kepraktisan diukur melalui respon siswa pada tiga tahap uji coba.

Tahap Uji Coba	Hasil	Kriteria
Perorangan	92%	Sangat Praktis
Kelompok Kecil	87,5%	Sangat Praktis
Kelompok Besar	90%	Sangat Praktis

Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD mudah digunakan, dipahami, dan membantu siswa belajar secara mandiri maupun kelompok

4.1.3. Efektivitas Produk

Efektivitas dinilai melalui tes hasil belajar materi teks fabel.

Tabel 2. Efektivitas dinilai melalui tes hasil belajar materi teks fabel.

Tahap Uji	Rata-rata Nilai	Kriteria
Perorangan	95	Tuntas
Kelompok Kecil	84	Tuntas
Kelompok Besar	80	Tuntas

Sebagian besar siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan (KKTP=70), yang menunjukkan bahwa LKPD mampu meningkatkan capaian pembelajaran secara signifikan

4.2. Pembahasan

4.2.1. Kesesuaian Produk dengan Model Discovery Learning

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis Discovery Learning efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks fabel. Tahapan pembelajaran (stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan) tersaji secara sistematis dalam LKPD sehingga mendorong aktivitas belajar mandiri dan kolaboratif sesuai karakteristik pembelajaran berbasis penemuan.

Keberhasilan ini konsisten dengan teori Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui penemuan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi belajar siswa.

4.2.2. Kelayakan LKPD Berdasarkan Validasi Ahli

Kelayakan produk didukung oleh:

- Materi yang akurat, mutakhir, dan sesuai KD.
- Bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.
- Desain yang menarik dan fungsional.

Peningkatan nilai validasi dari revisi I ke revisi II menunjukkan bahwa perbaikan dilakukan secara tepat sasaran, sehingga produk akhirnya memenuhi standar bahan ajar berkualitas.

4.2.3. Kepraktisan LKPD dalam Pembelajaran

Kepraktisan yang sangat tinggi (87–92%) menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan LKPD tanpa kesulitan berarti. LKPD yang mendukung interaksi aktif siswa terbukti meningkatkan motivasi belajar karena:

- a. tampilannya menarik,
- b. instruksi jelas,
- c. aktivitas terstruktur sesuai tahapan Discovery Learning.

Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa LKPD yang baik harus mampu membimbing siswa secara runtut untuk menemukan konsep.

4.2.4. Efektivitas LKPD dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Tes hasil belajar membuktikan bahwa LKPD efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur teks fabel. Rata-rata nilai mencapai kategori tuntas, bahkan pada uji kelompok besar yang melibatkan 26 siswa.

Efektivitas ini disebabkan oleh:

- a. LKPD menyajikan proses belajar yang menuntut siswa aktif berpikir.
- b. Materi teks fabel dikemas secara kontekstual dan mudah dipahami.
- c. Latihan soal yang berjenjang membantu memperkuat penguasaan konsep.

Dengan demikian, LKPD berbasis Discovery Learning terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung capaian kompetensi siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan LKPD berbasis Discovery Learning pada materi teks fabel untuk kelas VII SMP Negeri 1 Gomo, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

- a. Pengembangan Produk: LKPD telah berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Produk yang dihasilkan memuat komponen lengkap (sampul, petunjuk, peta konsep, materi, tugas) dan dirancang sesuai sintaks Discovery Learning untuk mendorong siswa aktif menemukan konsep.
- b. Kelayakan: LKPD dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli. Setelah revisi, persentase validasi mencapai: 92% (ahli materi), 92% (ahli bahasa), dan 94% (ahli desain), yang memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, bahasa, dan penyajian.

- c. Kepraktisan: LKPD dinyatakan sangat praktis berdasarkan tanggapan peserta didik pada uji coba. Persentase kepraktisan mencapai: 92% (uji perorangan), 87,5% (uji kelompok kecil), dan 90% (uji kelompok besar).
- d. Keefektifan: LKPD terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai hasil belajar adalah 95 (perorangan), 84 (kelompok kecil), dan 80 (kelompok besar). Tingkat ketuntasan klasikal mencapai 84,6%, melampaui KKTP (70).

Secara keseluruhan, LKPD berbasis Discovery Learning yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai bahan ajar yang layak, praktis, dan efektif untuk pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP.

5.1. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, diajukan saran sebagai berikut:

- a. Bagi Guru/Praktisi Pendidikan:
 - 1) LKPD ini dapat diadopsi sebagai alternatif bahan ajar untuk pembelajaran teks fabel dengan model Discovery Learning.
 - 2) Guru disarankan memahami sintaks model ini secara mendalam agar dapat memfasilitasi proses penemuan konsep oleh siswa dengan optimal.
- b. Bagi Sekolah dan Pengambil Kebijakan:
 - 1) Sekolah disarankan untuk memfasilitasi diseminasi dan penggunaan bahan ajar inovatif seperti LKPD ini, serta mendukung pengembangan serupa untuk mata pelajaran lain.
 - 2) Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan pengembangan bahan ajar mandiri di tingkat satuan pendidikan.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - 1) Perlu dilakukan uji coba lebih luas dengan sampel dan konteks yang lebih beragam untuk menguji generalisasi temuan.
 - 2) Pengembangan serupa dapat dilakukan untuk materi Bahasa Indonesia lainnya atau dengan memadukan model pembelajaran berbeda (misalnya *Project Based Learning*).

Penelitian lanjutan dapat mengukur dampak LKPD terhadap aspek non-kognitif, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian siswa. Pengembangan versi digital atau interaktif dari LKPD juga menjadi peluang penelitian yang potensial.

DAFTAR REFERENSI

- Ariyana, D. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Dirjendikdasmen.
- Hosnan. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kosasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Patricia, E. M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Materi Fluida
- Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Roehati. (2008). Pembelajaran Pendekatan Eksplorasi untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pengajaran MIPA. 2-5.
- Rofia'ah. (2016). Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam. Yogyakarta: Deepublish
- Rusman. (2012), Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2016), Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan (Edisi Keempat). Jakarta: Kencana.
- Setyosari, P. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiarni. (2022). Bahan Ajar, Media dan Teknologi Pembelajaran. Tangerang Selatan: Pascal Books
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, M.A. (2012). Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan (Edisi Keempat). Jakarta: Erlangga.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi. Yogyakarta: AR-RUZZ Media..
- Suyanto dan Jihad, A. (2013). Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global). Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Widodo & Jasman. (2008), Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yupita. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Jurnal JPGSD. 3-8.