

PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN APLIKASI *BOOK CREATOR* BERBASIS KEMAMPUAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V SD

Yasinta Kurnia Anggraeni ^{*1)}, Prima Mutia Sari ²⁾
^{1,2)}Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta
e-mail: yasintaagr@gmail.com ¹, primamutiasari@uhamka.ac.id ²
** Corresponding author*

Received: June 16th, 2023; Revised: July 21th, 2023; Accepted: Aug. 09th, 2023; Published: January 04th, 2024

ABSTRAK

Tujuan peneliti di balik proyek ini menciptakan Book Creator untuk mengetahui apakah e-modul berdasarkan pemikiran kreatif memang mungkin dilakukan. Lima langkah model ADDIE—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—diikuti selama studi ini. Kuesioner dan wawancara langsung juga digunakan untuk mengumpulkan data. Siswa kelas V dari salah satu sekolah dasar negeri Kota Tangerang menjadi sampel penelitian. Validasi media mendapat skor 97% pada ujian ahli media, dan kategori yang ditetapkan ternyata sangat realistis. Hasil validasi materi sebesar 93%, dan klasifikasi yang ditetapkan tepat. E-modul pendidikan sains yang dirancang mendapat penilaian sangat memuaskan dari para pengujinya, dengan rata-rata skor 91% pada formulir evaluasi siswa dan skor evaluasi guru sebesar 97%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-modul berbasis Book Creator dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kreatifnya.

Kata Kunci: pengembangan; kemampuan kreativitas; *book creator*

PENDAHULUAN

Belajar sepanjang hayat (*Long Life Education*) adalah sebuah peribahasa yang menekankan universalitas kapasitas manusia untuk pendidikan. Bahkan di dunia digital modern, pendidikan terus berlangsung. Menurut Widiara (2018) pada abad ini, era digital sangat memengaruhi dunia pendidikan, terutama di Indonesia. Globalisasi memengaruhi cara guru mengajar siswanya. Agar dapat bersaing dengan orang lain di era modern, setiap individu harus meningkatkan potensi dirinya. Kapasitas untuk berpikir di luar kotak sangat penting di zaman modern kita.

Menurut Astuti & Aziz (2019) kemampuan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan dan membuat

ide-ide baru, metode, atau model yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Kemampuan imajinatif mahasiswa penting untuk ditumbuhkan agar mereka lulus dengan talenta-talenta yang bisa dipasarkan. (Sitepu & Hutasuhut, 2017). Sains adalah salah satu bidang di mana guru sekolah dasar dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi dan orisinalitas mereka.

Tiga aspek pengembangan konten pembelajaran yang berkaitan dengan sains adalah sebagai berikut: perolehan pengetahuan, pembentukan sikap, dan pengembangan keterampilan. Oleh karena itu, mengajarkan sains kepada anak usia dini sangat penting untuk kesuksesan mereka di masa depan. (Khaerunnisa et al., 2022). Belajar tentang alam di usia muda dapat membantu anak-anak

mengembangkan keterampilan yang mereka perlukan untuk berhasil di dunia yang saling terhubung saat ini. Pendidikan ilmiah modern masih berjuang untuk menyediakan sumber daya pendukung yang cukup, meninggalkan siswa dengan kurva belajar yang lebih curam. Untuk mempersiapkan ini, instruktur harus menggunakan materi kursus yang menarik dan dijelaskan dengan baik yang memfasilitasi pemahaman yang mudah di pihak siswa mereka.

Bahan ajar adalah alat untuk pendidikan yang meliputi isi, teknik instruksional, batasan, dan evaluasi yang diatur dan ditata untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Widodo & Jasmadi, 2008). Untuk menjamin kualitas materi dan mendukung efektivitas pembelajaran, pengembangan bahan ajar harus didasarkan pada model pengembangan. Keunggulan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar. Salah satunya adalah penggantian material modul kertas/cetak dengan modul elektronik atau yang lebih dikenal dengan e-modul.

Menurut Feriyanti et al. (2019) e-modul adalah struktur untuk menyediakan konten belajar mandiri yang diatur ke dalam unit pembelajaran yang terpisah dan disajikan secara digital, lengkap dengan semua elemen pembelajaran termasuk navigasi untuk mendorong keterlibatan siswa. Presentasi video, animasi, dan audio dimasukkan ke dalam modul elektronik untuk lebih meningkatkan pengalaman pendidikan. Perangkat lunak sumber terbuka dan gratis serta alat pengembangan situs web yang memungkinkan produksi modul elektronik. Book Creator adalah salah satu layanan yang memungkinkan pengguna membuat e-modul sendiri.

Menurut Puspitasari et al. (2020) aplikasi *Book Creator* adalah aplikasi termudah untuk membuat modul elektronik dan meningkatkan keterampilan dalam empat bidang pembelajaran, yaitu menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan. Penggunaan e-book dengan aplikasi *Book Creator* meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa selama proses pembelajaran (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021).

Hasil observasi peneliti di salah satu SD Negeri di Kota Tangerang menunjukkan bahwa guru menggunakan bahan cetak atau buku ketika menjelaskan materi pada pembelajaran IPA. Namun materi yang diberikan dalam buku ini hanya bersifat visual saja, dan cenderung membosankan. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan bahan ajar berbasis visual saja tidak dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam hal mengembangkan kemampuan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator* berbasis kemampuan kreativitas pembelajaran IPA siswa kelas V SD dengan harapan dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan kreativitas peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar negeri Kota Tangerang Provinsi Banten. Dua puluh empat anak dari kelas lima digunakan sebagai partisipan dalam penelitian ini.

Pendekatan R&D digunakan untuk proyek ini. Prosedur ini melibatkan

pengembangan, pengujian, dan akhirnya memvalidasi produk. (Sugiyono, 2010). Penelitian ini mengikuti kerangka kerja ADDIE. Model ini menguraikan langkah-langkah penting dari sistem pembelajaran, membuatnya mudah untuk diterapkan. (Cahyadi, 2019). Seperti namanya, model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu sebagai berikut.

Tahap analisis (*analysis*), merupakan tahap pertama dari model pengembangan ADDIE. Langkah ini dikerjakan guna mengevaluasi kebutuhan pengembangan e-modul yang sesuai bagi pendidik dan peserta didik, dan meninjau kelayakan materi yang hendak dimasukkan ke dalam e-modul. Oleh karena itu, dianalisis apakah kebutuhan dan materi tersebut sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah atau tidak.

Pada tahap desain pengembangan produk, storyboard dan skema yang menguraikan keseluruhan modul elektronik diproduksi. Untuk memastikan semuanya berjalan lancar di kelas dan siswa mempelajari apa yang mereka rencanakan, tahap ini dimulai dengan pembuatan bahan ajar dan diikuti oleh banyak putaran evaluasi.

Fase pengembangan produk mengikuti dari fase sebelumnya dan merupakan contoh implementasi. Untuk mengimplementasikan desain yang telah direncanakan, peneliti mengumpulkan dan mengatur berbagai alat bantu pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam e-modul, seperti gambar ilustrasi, video, audio, serta bahan kajian dan soal-soal latihan. E-modul investigasi ini menggunakan perangkat lunak Book Creator dan diverifikasi oleh spesialis media dan materi.

Tahap uji coba produk (*implementation*), adalah proses

mendapatkan pengetahuan melalui penggunaan aktual dari produk jadi, atau pengujian. Hal ini dilakukan agar umpan balik dapat dimasukkan ke dalam proses penilaian dan perbaikan e-modul akhir.

Tahap evaluasi produk (*evaluation*), langkah terakhir adalah menentukan apakah e-modul berhasil atau tidak digunakan dalam situasi nyata. Tahap evaluasi juga berfungsi untuk menemukan kelebihan dan kelemahan e-modul sehingga peneliti dapat memperbaiki kekurangan dan lebih mengembangkan kelebihan yang ada pada e-modul.

Kuesioner dan observasi metode pengumpulan data. Tujuan dari observasi adalah untuk mengidentifikasi tantangan instruksional dan pedagogis. Survei validasi media, survei validasi konten, survei siswa, dan survei pendidik semuanya digunakan dalam desain kuesioner penelitian ini. Rumus untuk menentukan validasi dan respon adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase validasi

n = Skor maksimum

f = Jumlah skor data yang terkumpul

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut dapat menentukan tingkat keberhasilan pengembangan e-modul dengan menggunakan hasil pengujian oleh ahli materi dan media untuk mendapatkan persentase dan kriteria kelayakan modul berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Modul

Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Riduwan (2009)

Selain menentukan tingkat keberhasilan pengembangan e-modul berdasarkan hasil validasi ahli, penentuan tingkat keberhasilan juga dilakukan dengan mengembangkan e-modul berdasarkan tanggapan atau respon siswa dan guru dengan kriteria kelayakan serta persentase media berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Modul

Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Riduwan (2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan e-modul berbasis kemampuan kreativitas menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran IPA didasarkan pada beberapa langkah dalam model pengembangan ADDIE berikut ini.

Tahap Analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis materi dan analisis kebutuhan. Isi analisis kebutuhan adalah analisis kebutuhan guru untuk menentukan bahan ajar yang dapat memberikan kontribusi dalam penyediaan

materi dalam kegiatan mengajar dan analisis kebutuhan peserta didik yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan kreativitas khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Melalui analisis materi, materi dalam e-modul disesuaikan dengan KI dan KD serta kurikulum sekolah.

Tahap Perancangan Produk (*Design*)

Perancangan e-modul dengan aplikasi *Book Creator* dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan kreativitas siswa. Di bawah ini adalah tampilan e-modul yang sudah selesai dirancang dan di uji cobakan.



Gambar 1. Cover E-Modul



Gambar 2. Isi E-Modul

Tahap Pengembangan Produk (Development)

Hasil validasi ahli media antara lain: kombinasi tampilan, tulisan, dan penggunaan menghasilkan sangat praktis 97%. Tabel 3 di bawah ini memberikan informasi lebih lanjut tentang temuan validasi media.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek	Perolehan Skor	Prese ntase	Kategori
Tampilan	34	97%	Sangat Layak
Penulis an	14	93%	Sangat Layak
Penggunaan	20	100%	Sangat Layak
Rataan Presentase		97%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek tampilan memperoleh nilai 97%. Aspek tampilan suatu media pembelajaran menjadi daya tarik tersendiri bagi penggunaannya (Sugiharni, 2018). Aspek penulisan memperoleh nilai 93%. Dalam aspek penulisan, kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan sangat penting untuk memperjelas konsep. Hal ini sejalan dengan Prastowo (2013) Hal ini menunjukkan bahwa norma dalam media cetak adalah penggunaan bahasa Indonesia yang bermutu tinggi, dengan Enhanced Spelling (EYD), penekanan pada kejelasan, dan perhatian pada keterbacaan. Peringkat kepraktisan adalah 100 persen sempurna.

Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media pada produk awal yaitu agar memperbesar ukuran huruf di beberapa halaman e-modul agar mudah dibaca oleh peserta didik. Sebagaimana

yang disampaikan oleh Fadli et al. (2017) bahwa kesesuaian penggunaan huruf mempengaruhi keterbacaan media, sehingga media mudah untuk dibaca oleh pengguna.

Temuan validasi ahli pada materi kurikulum, penyajian, dan kualitas isi semuanya masuk dalam kategori sangat baik, dengan skor 93%. Lihat tabel 4 untuk perincian lengkap temuan dari validasi bahan.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

Aspek	Perolehan Skor	Prese ntase	Kategori
Kurikulum	14	93%	Sangat Layak
Penyajian	38	95%	Sangat Layak
Kualitas Isi	23	92%	Sangat Layak
Rataan Presentase		93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek kurikulum memperoleh nilai 93%. Kurikulum yang digunakan dalam e-modul harus menyesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah. Aspek penyajian memperoleh nilai 95%. Dalam aspek penyajian, materi yang digunakan harus memenuhi indikator-indikator kreativitas siswa. Menurut Debeturu & Wijayaningsih (2019) kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang orisinal dengan ide, pemikiran, dan kreativitas sendiri. Namun, kualitas artikelnya sendiri dinilai 92%. Untuk memastikan bahwa informasi yang diberikan tepat sasaran dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, indikator dan tujuan pembelajaran harus disesuaikan sepanjang produksi konten dalam e-modul. Hal ini sependapat

dengan pandangan Titin & Dara (2016) bahwa penyusunan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran khusus yang ada agar nilai pendidikan utama media dapat terwujud sepenuhnya.

Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi pada produk awal yaitu agar memperbaiki kalimat dari apersepsi yang ada di dalam e-modul agar siswa dapat mudah memahaminya. Menurut Akbar (2021) apersepsi sangat penting karena dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep-konsep yang sudah dipelajari atau yang diperoleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan konsep-konsep yang diberikan oleh guru.

Tahap Uji Coba Produk (Implementation)

Selama fase prototipe, anak-anak di kelas lima menggunakan e-modul yang mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Kualitas e-modul ditentukan oleh penyelidikan terhadap reaksi siswa dan instruktur setelah digunakan. Secara keseluruhan, instruktur memberikan peringkat persetujuan 97%, mengklasifikasikannya sebagai sangat baik karena nilainya yang tinggi di bidang kurikulum, estetika, konten/materi, dan kegunaan. Tabel 5 di bawah ini memberikan kekhususan jawaban penilaian instruktur.

Tabel 5. Hasil Respon Guru

Aspek	Perolehan Skor	Presentase	Kategori
Kurikulum	14	93%	Sangat Baik
Tampilan	19	95%	Sangat Baik

Isi/Materi	15	100%	Sangat Baik
Kemudahan Pengguna	15	100%	Sangat Baik
Rataan Presentase		97%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek kurikulum memperoleh nilai 93%. Kurikulum yang digunakan sudah disesuaikan dengan kurikulum di sekolah. Pada aspek tampilan memperoleh nilai 95%, aspek isi/materi memperoleh nilai 100%, dan aspek kemudahan pengguna memperoleh nilai 100%. Kemudahan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kepuasan guru. Semakin mudah penggunaan aplikasi *Book Creator*, semakin besar pula kepuasan guru terhadap penggunaannya. Hal ini didukung oleh penelitian dari Natalia & Ginting (2018) Ini menunjukkan bahwa kegunaan memiliki peran dalam kebahagiaan dan kepuasan pengguna.

Saran perbaikan yang diberikan oleh guru pada e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran IPA yaitu agar menampilkan pembelajaran berdiferensiasi untuk mengembangkan kekompakan dalam bekerja sama peserta didik. Menurut Puspitasari et al. (2020) bahwa mengakomodasi berbagai kemampuan siswa dalam satu kelas tidak harus berarti mengorbankan hal-hal seperti lingkungan belajar yang positif, kesempatan yang cukup bagi siswa untuk berbicara, kerja kelompok, dan pemilihan sumber daya yang bijaksana.

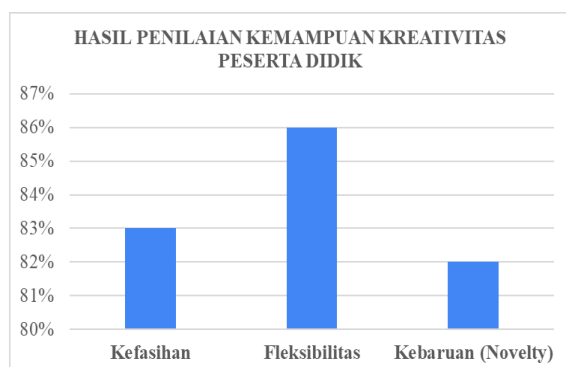
Selain itu, 91% siswa menilai ketiga kategori (pembelajaran, estetika, dan kegunaan) sangat tinggi atau sangat baik dalam evaluasi mereka. Tabel 6 di

bawah ini memberikan informasi lebih lanjut tentang jawaban penilaian instruktur.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Perolehan Skor	Prese ntase	Kategori
Pembelajaran	465	97%	Sangat Baik
Tampilan	458	80%	Sangat Baik
Kemudahan Pengguna	344	96%	Sangat Baik
Rataan Presentase		91%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek pembelajaran memperoleh nilai 97%. Aspek pembelajaran mencakup keefektifan dan keefisienan e-modul dalam pembelajaran, e-modul dapat meningkatkan pengetahuan, dan dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik. Pada aspek tampilan memperoleh nilai 80%, sedangkan pada aspek kemudahan pengguna memperoleh nilai 96%. Hasil penilaian kemampuan kreativitas peserta didik dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Hasil Penilaian Kemampuan Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan data di atas dari hasil pengerjaan soal latihan berbasis kemampuan kreativitas diperoleh bahwa rata-rata peserta didik memiliki pemahaman yang baik terhadap kemampuan kreativitas pada indikator fleksibilitas. Dalam menangani pertanyaan, siswa dapat menunjukkan fleksibilitas dengan menawarkan solusi alternatif dan mengartikulasikan ide pemecahan dengan cara baru. (Jagom, 2015). Adapun indikator yang terdapat pada kemampuan kreativitas yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*).

Tahap Evaluasi Produk (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah mengirimkan survei kepada instruktur dan siswa untuk menilai keefektifan modul elektronik yang dibuat. Mengetahui kelebihan dan kekurangan e-modul merupakan tujuan dari tahapan ini.

Bahan ajar e-modul dengan aplikasi *Book Creator* menawarkan manfaat bagi peserta didik dan guru. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aprillianti & Wiratsiwi (2021) bahwa Aplikasi *Book Creator* memiliki keunggulan seperti pengoperasian yang sederhana, dapat digunakan berulang kali, dengan jenis gambar, teks, suara dan video yang berbeda, sehingga e-modul membangkitkan minat peserta didik. Kelemahan dalam implementasi e-modul ini adalah tidak dapat melihat siapa mengakses e-modul yang dibuat dengan aplikasi *Book Creator*. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan dukungan untuk mengaksesnya dan koneksi internet yang stabil untuk mengakses aplikasi *Book Creator*.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis kemampuan kreativitas dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* layak dan baik untuk diimplementasikan dan dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan keterampilan kreativitas, khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPA.

REFERENSI

- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan *E-Book* Dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Tindakan Kelas*, 6, 80–88.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233–240.
- Fadli, R., Sartono, N., & Suryanda, A. (2017). Pengembangan Kamus Berbasis Sistem Operasi Telepon Pintar Pada Materi Biologi SMA Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 8(2), 10. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v8i2.21171>
- Feriyanti, N., Kadumerak, S. N., & Km, J.
- R. S. (2019). Pengembangan E- Modul Matematika Untuk Siswa SD. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research*, 6. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7406>
- Jagom, Y. O. (2015). Kreativitas Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Gaya Belajar *Visual-Spatial* Dan *Auditory-Sequential*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3).
- Khaerunnisa, S. N., Maksum, A., & Supriatna, S. (2022). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis *Scientific Approach* Materi Gaya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–63. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.426>
- Natalia, J., & Ginting, D. B. (2018). Analisis Pengaruh Kelengkapan Fitur, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kualitas Informasi, Kualitas Sistem, Persepsi Manfaat terhadap Kepuasan Penggunaan serta Dampaknya terhadap Loyalitas Pengguna Aplikasi Viu. *Media Informatika*, 17(3), 148–164. <https://doi.org/10.37595/mediainfo.v17i3.19>
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Puspitasari, V., Ruffi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator* Untuk Pembelajaran BIPA Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and development*, 8. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2173>

- Riduwan. (2009). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Sitepu, J. M., & Hutasuhut, S. N. H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan *Bounce Magic Ball* Pada Kelompok A Di Ra Al-Fathin Kecamatan Medan Belawan. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 9(2), 40–51. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i2.1381>
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2),88. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15378>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Titin, T., & Dara, E. N. (2016). Penyusunan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v7i1.17344>
- Widiara, I. K. (2018). *Blended Learning* Sebagai Alternatif Pembelajaran DiEra Digital. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Elex Media Komputindo.