



# Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi

ISSN-e 2502-275X

Vol. 8, No. 1, Februari 2023, Hal: 195-201, Doi: <https://doi.org/10.36709/jopspe>  
Available Online at <https://jopspe.uho.ac.id/>

## PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN EKONOMI MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL DI KELAS XI IPS SMAN 13 BOMBANA

Nidayanti<sup>1)\*</sup>, Abdullah Igo<sup>2)</sup> dan Muh. Ilham<sup>3)</sup>

Program Studi/Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Halu Oleo, Alamat Jln. H.E.A Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Anduonohu, Kota Kendari, Indonesia.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan bahan ajar ekonomi berbasis E-module, efektifitas penggunaan bahan ajar e-module serta respon siswa terhadap pembelajaran ekonomi berbasis E-module. Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik *analysis* data yang digunakan yaitu: data proses pemanfaatan produk, data penilaian kelayakan produk oleh ahli, dan data pendapat siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) Pengembangan e-module pembelajaran ekonomi materi perdagangan internasional menggunakan pengembangan dengan pendekatan model *watterfall*, yaitu *Analysis, Desaign, Coding, and Test*. (2) Kelayakan pengembangan e-module pembelajaran ekonomi berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 39.00, sehingga masuk pada kategori penilaian baik dan jika dipresentasikan mendapatkan nilai 81.25%. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek keseluruhan berdasarkan presentase berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran ekonomi; (3) Kelayakan pengembangan e-module pembelajaran ekonomi materi berdasarkan penilaian guru ekonomi dari keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 60.00, sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipresentasikan mendapatkan nilai 93.75%. Hal ini menunjukkan bahwa e-module pembelajaran dari aspek keseluruhan berdasarkan presentase berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran ekonomi; dan (4) uji coba dilakukan di SMA N 13 Bombana oleh 24 siswa dan menunjukkan respon presentase  $\geq 50\%$ .

**Kata kunci:** Pengembangan, E-module, Pembelajaran Ekonomi

### Abstract

This study aims to determine the development of E-module-based economic teaching materials, the effectiveness of the use of E-module teaching materials and student responses to E-module-based economic learning. This type of research is quantitative with a descriptive approach. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation. Data analysis techniques used are: product utilization process data, product feasibility assessment data by experts, and student opinion data. The results of the study concluded that: (1) The development of e-module economic learning material on international trade uses development with the *Watterfall* model approach, namely *Analysis, Design, Coding, and Test*. (2) The feasibility of developing an economic learning e-module based on the assessment of media experts, all aspects get a total score of 39.00, so that it is included in the good assessment category and if presented, it gets a score of 81.25%. This shows that from the overall aspect based on the percentage is in the category very feasible to be used as economic learning media; (3) The feasibility of developing e-module economic learning materials based on the assessment of economics teachers from all aspects get a total score of 60.00, so that it falls into the category of very good assessment and if presented get a score of 93.75%. This shows that the learning e-module from all aspects based on the percentage is in the very feasible category to be used as an economic learning media; and (4) the trial was conducted at SMA N 13 Bombana by 24 students and showed a response percentage of  $\geq 50\%$ .

**Keywords:** *Development, E-module, Economic Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan secara luas adalah pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, sedangkan pendidikan secara sempit adalah pengajaran yang diselenggarakan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [nidayantipultam98@gmail.com](mailto:nidayantipultam98@gmail.com)

Untuk mengembangkan potensi diri peserta didik, maka peserta didik diharuskan aktif dalam proses belajar. Keaktifan tersebut dapat dicapai dengan penggunaan bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat, berbagai upaya ditempuh dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan digunakannya bahan ajar yang demikian, maka diharapkan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta, sehingga dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, bahan ajar yang mampu membuat proses pembelajaran yang menyenangkan perlu diadakan. Salah satunya adalah penggunaan *E-Module* atau lebih dikenal dengan Modul Elektronik sebagai bahan ajar alternatif dan media pembelajaran interaktif.

Menurut Piaget dalam Gintings (2007:30) setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan jalan berinteraksi secara terus menerus dengan lingkungannya. Pandangan tersebut mendukung diadakannya bahan ajar yang secara kongkrit terkait dengan kehidupan nyata dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan fungsi modul yang dapat digunakan oleh tiap individu dalam mengevaluasi pemahaman materi yang diterima.

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran dalam bidang ilmu sosial yang mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan proses produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap suatu barang atau jasa. Menurut Suherman (1996:7) ilmu ekonomi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berdaya upaya untuk memberikan pengetahuan dan pengertian tentang gejala-gejala masyarakat yang timbul karena perbuatan manusia dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai kemakmuran. Memahami suatu Ilmu Ekonomi yang kompleks tidak akan cukup jika hanya mengandalkan pada satu sumber belajar saja, apalagi hanya terbatas pada penjelasan dari Guru Ekonomi. Ditambah lagi, tidak semua sekolah memiliki sumber belajar atau bahan ajar untuk pelajaran Ekonomi yang memadai. Pemanfaatan perkembangan teknologi yang ada saat ini dengan penggunaan modul elektronik dalam proses belajar mengajar dapat menjadi suatu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan di sekolah maupun belajar mandiri bagi peserta didik.

*E-Module* atau modul elektronik mengadaptasi komponen-komponen yang ada pada modul konvensional (cetak). Modul sendiri merupakan media pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Munir (2011:7) mengartikan *E-Module* sebagai salah satu media pembelajaran bersifat individual yang sama dengan modul pembelajaran pada umumnya, namun *E-Module* disediakan dalam bentuk elektronik dengan melibatkan media berbasis komputer/smartphone. Jika dilihat dari segi ekonomi, modul elektronik jelas lebih efisien karena memerlukan biaya produksi yang sedikit untuk pencetakan dan penggandaan.

Menurut Khotib (2014:8) bahan ajar merupakan bahan atau alat atau instrument dalam proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis, dengan tujuan siswa dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk mengembangkan bahan ajar, referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber baik berupa pengalaman pribadi maupun penggalian informasi dari narasumber baik orang, ahli ataupun teman sejawat. Demikian pula referensi dapat kita peroleh dari buku-buku, media massa, internet, dan lain sebagainya.

Proses komunikasi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik ketika pesan yang disampaikan (berupa pengetahuan, pengalaman, atau gagasan) dapat ditangkap, dipahami, dan dipelajari oleh komunikan, maka komunikator harus memikirkan caracara komunikasi yang efektif, karena kesalahan komunikasi akan menimbulkan masalah. Oleh karena itu, agar proses komunikasi berjalan lancar, maka diperlukan adanya suatu media. Menurut Fadly (2014:166) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, pada pasal 20 mengisyaratkan agar guru melakukan perencanaan proses pembelajaran yang berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran dan mengembangkan materi atau bahan ajar. Hal ini kemudian dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen diknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran dengan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar yang merupakan elemen dalam RPP. Bahan ajar merupakan bagian yang penting dalam pelaksanaan pendidikan disekolah. Dengan adanya bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar (Depdiknas dalam Rohati, 2011:63).

Penyelenggaraan proses pembelajaran di sekolah termasuk suatu kegiatan formal. Dengan kata lain, pembelajaran dilakukan untuk membuat perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Dengan demikian, suatu proses pembelajaran dilakukan dengan adanya tujuan-tujuan tertentu agar adanya hasil yang dapat diperoleh dari proses tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi-interaksi antara pelajar dan pelajar lain, pendidik dan pelajar. Interaksi itulah yang disebut dengan proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran dapat diperoleh oleh seseorang yang sedang menempuh pendidikan baik di sekolah maupun di perguruan tinggi.

Proses pembelajaran di sekolah saat ini telah dihentikan untuk sementara waktu sampai dengan batas yang belum ditentukan. Hal tersebut terjadi karena pada awal 2020 dunia sedang waspada dengan munculnya sebuah virus yang disebut dengan corona virus yang menyebabkan penyakit COVID-19. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan pemanfaatan mengembangkan bahan ajar yang menyenangkan saat digunakan pada kegiatan belajar berlangsung. Salah satu bahan ajar yang cukup praktis, efektif dan efisien (tidak memerlukan banyak biaya) untuk mendapatkannya adalah bahan ajar non cetak berbasis *E-modul* yang dikemas secara menarik.

Berdasarkan uraian dan latar belakang yang dikemukakan, maka penulis tertarik untuk memilih judul “Pengembangan E-module Pembelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di Kelas XI IPS SMA N 13 Bombana“. Dengan rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *E-modul* pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional, bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar ekonomi yang dikembangkan dikelas XI SMAN 013 Bombana, bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran Ekonomi yang menggunakan bahan ajar berbasis *E-modul*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan tahapan yaitu: (1) perencanaan penulisan modul; (2) pengembangan modul, pada tahapan ini digunakan pendekatan *waterfall* meliputi (a) *software analysis requirement*, (b) *design*, (c) *coding*, dan (d) *testing*; (3) review, uji coba dan revisi; dan (4) finalisasi. Peneliti ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis *E-module* pada mata pelajaran Ekonomi

pokok bahasan perdagangan internasional, efektivitas penggunaan bahan ajar ekonomi yang dikembangkan di kelas XI SMAN 013 Bombana, dan respon siswa terhadap pembelajaran Ekonomi yang menggunakan bahan ajar berbasis *E-modul*. Penelitian ini dilakukan di SMA N 13 Bombana. Sampel dalam penelitian menggunakan validasi satu orang dosen ahli media pembelajaran, validasi guru ekonomi SMA N 13 Bombana, dan 24 siswa di kelas XI IPS SMA N 13 Bombana.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif yaitu; (1) Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan e-modul pembelajaran ekonomi berupa kritik dan saran dari ahli media, guru, dan siswa; (2) Data kuantitatif merupakan data pokok penelitian berupa data penilaian tentang pengembangan e-modul pembelajaran ekonomi dari ahli media, guru ekonomi dan siswa. Data penelitian ini bersumber dari data primer. Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan (sugiyono, 2018:456). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan e-module ini adalah: (1) Data proses pengembangan e-module produk; (2) Data penilaian kelayakan e-module oleh ahli, guru; dan (3) Data uji coba siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan modul adalah tahap realisasi dari perencanaan yang telah dibuat. Modul yang dikembangkan berbentuk elektronik, oleh karena itu proses pengembangan modul mengacu pada model pengembangan elektronik/rekayasa perangkat lunak. Model tersebut menggunakan pendekatan model *waterfall* yang dikemukakan oleh Pressman (2011).

Validasi media digunakan untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media Bapak La Ili, S.Pd., M.Pd yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk digunakan melakukan revisi. Angket untuk ahli media memiliki 12 indikator penilaian.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Ketepatan penggunaan istilah	3.00	Baik
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4.00	Sangat Baik
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	3.00	Baik
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	3.00	Baik
5.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	3.00	Baik
6.	Kemampuan media menambah pengetahuan	4.00	Sangat Baik
7.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman Siswa	4.00	Sangat Baik
8.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam Belajar	4.00	Sangat Baik
9.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	2.00	Cukup
10.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	2.00	Cukup
11.	Kemenarikan desain	3.00	Baik
12.	Ketepatan penggunaan tombol / button	4.00	Sangat Baik
	Nilai Total	39.00	Baik
	Rata-rata	3,25	Sangat
	Presentase	81,25%	Layak

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 39.00 pada 12 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan presentase, media mendapatkan nilai 81,25%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi guru ekonomi dilakukan oleh Bapak Irman S.Pd. Guru ekonomi di kelas XI IPS SMA N 13 Bombana yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Angket yang dipakai untuk menilai media adalah angket yang menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang. Angket untuk guru memiliki 16 indikator penilaian.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan oleh Guru Ekonomi

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00	Sangat Baik
2.	Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
4.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00	Sangat Baik
5.	Kejelasan menyampaikan materi	4.00	Sangat Baik
6.	Menyampaikan materi sistematis	3.00	Baik
7.	Kelengkapan materi	4.00	Sangat Baik
8.	Kejelasan contoh yang diberikan	4.00	Sangat Baik
9.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
10.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00	Sangat Baik
11.	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
12.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan Bahasa	4.00	Sangat Baik
13.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	3.00	Baik
14.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00	Sangat Baik
15.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	3.00	Baik
16.	Kemenarikan desain	3.00	Baik
Nilai Total		60.00	Sangat Baik
Rata-rata		3,75	Sangat
Presentase		93,75%	Layak

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan penilaian oleh guru ekonomi secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 59 pada 16 indikator sehingga termasuk kategori baik. Apabila dihitung dengan persentase, mendapatkan nilai 98.44% sehingga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian juga dilakukan oleh 24 siswa di kelas XI IPS SMA N 13 Bombana dengan dilakukannya Uji coba. Uji coba yang dilakukan terdiri atas uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Tabel 3. Data Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No. Responden	Nama Siswa	Butir Soal							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	Mutiara Jufri	4	3	3	4	3	3	4	24
2.	Dion Atran	4	3	3	3	3	3	4	23
3.	Dimas	4	3	4	3	3	4	4	25
4.	Milna Rikandaresta	4	3	3	4	3	3	4	24
5.	Uswatun Hasanah	4	4	4	4	3	4	4	27
Skor Perolehan									123
Skor Maximal									140
Skor%									87,85%

Sumber: Data Prmer yang diolah

Berdasarkan data hasil analisis uji coba kelompok kecil di Kelas XI IPS SMA N 13 Bombana pada tabel diatas. Dapat diketahui bahwa persentase rata-rata skor diperoleh 87,85% dengan kategori sangat layak.

Tabel 4. Data Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

No. Responden	Butir Soal							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	
1	3	2	4	3	4	3	4	23
2	2	4	3	3	4	4	3	23
3	3	3	2	4	4	3	4	23
4	2	3	4	4	4	3	4	24
5	4	3	4	3	4	4	3	24
6	2	4	4	4	3	4	3	24
7	3	3	2	4	4	4	4	24
8	4	4	4	4	4	4	4	28
9	4	3	4	4	4	4	4	27
10	4	3	3	4	3	3	4	24
11	4	3	3	3	3	3	4	23
12	4	3	4	3	3	4	4	25
13	4	3	3	4	3	3	4	24
14	4	4	4	4	3	4	4	27
15	4	3	3	4	3	3	4	24
16	2	3	3	4	4	4	4	24
17	4	4	3	4	4	4	3	26
18	3	3	2	4	3	4	4	23
19	4	4	4	4	4	4	3	27
20	2	4	4	3	4	4	3	24
21	3	3	2	3	3	2	3	19
22	4	2	3	3	3	4	3	22
23	4	3	4	4	3	4	4	26
24	3	4	4	4	3	4	3	25
Skor Perolehan								583
Skor Maximal								672
Skor Presentase								86,75%

Sumber: Data Prmer yang diolah

Berdasarkan data hasil analisis uji coba kelompok besar di Kelas XI IPS SMA N 13 Bombana pada tabel diatas. Dapat diketahui bahwa persentase rata-rata skor diperoleh 86,75% dengan kategori sangat layak.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan *e-modul* pembelajaran ekonomi dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Model pengembangan *e-module* media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual pada materi perdagangan internasional dilakukan melalui lima (5) tahap yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) sehingga menghasilkan produk yang layak untuk digunakan. E-modul menggunakan tata letak jenis *frame* atau *frame layout* sesuai dengan bentuk penyajian tutorial dan simulasi. Media simulasi dan materi didalamnya memberikan penjelasan lebih

tentang pembelajaran ekonomi. Elemen-elemen *layout* disusun secara rapi agar nyaman digunakan sehingga dihasilkannya model e-modul pembelajaran ekonomi yang tepat.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar berbasis *e-module* sangatlah baik serta efektif dalam proses belajar siswa di sekolah. Bahan ajar berbasis komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Komik dalam proses pembelajaran diasumsikan dapat mengaktifkan keseriusan dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Sifat komik yang menghibur, ringan, dan berskenario membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan membaca buku pelajaran sekolah yang berisikan tulisan-tulisan berparagraf. maka peneliti menyarankan, bahwa: (1) Adanya *e-modul* ini diharapkan siswa lebih giat belajar tanpa harus dipaksa khususnya dalam pembelajaran ekonomi. (2) Pengembangan *e-modul* ekonomi ini diharapkan dapat memicu guru dalam mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang menarik. Sehingga proses belajar mengajar akan lebih hidup dari pada yang biasanya. (3) Kedepannya diharapkan peneliti selanjutnya dapat memberikan lebih banyak animasi proses kerja sistem ekonomi guna menambah pengetahuan dari peserta didik. Penggunaan software yang mudah digunakan sangat diharapkan untuk peneliti selanjutnya sehingga guru akan tertarik dalam proses pengembangan dan lebih semangat dalam mempelajari software tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadly. 2014. *Wawasan Pembelajaran Dalam Perspektif Al-quran*. Jurnal Studi Islam. Volume 3 Nomor 1.
- Gintings, A. (2007). *Esesni Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Khotib, Anwar. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati.
- Indriyanti, Nurma Yunita. (2010). *Pengembangan modul*. Universitas Sebelas Maret.
- Ismaniati. (2001). *Pengembangan program pembelajaran berbantuan komputer*. Yogyakarta: UNY.
- Suherman Rosyidi. (1996). *Pengantar Teori Ekonomi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta