

## E-Modul Gerak Melingkar Beraturan Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Untuk Siswa Inklusif *Slow Learner* Berbantuan Flip PDF Professional

B M Sanjoyo<sup>1,2</sup>, A B Susila<sup>1</sup>, dan H Nasbey<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta 13220, Indonesia

<sup>2</sup>E-mail: bayumukti266@gmail.com

**Abstrak.** Pembelajaran yang semakin fleksibel memudahkan setiap peserta didik memperoleh informasi, salah satunya melalui e-modul. Peserta didik khususnya pada anak-anak dengan kebutuhan khusus (ABK) di antaranya yaitu anak dengan diagnosa *slow learner*, mereka masih memiliki hasil belajar yang rendah dan di bawah rata-rata dalam aspek membaca, menulis dan aritmetika. Penyesuaian dengan model pembelajaran kontekstual dibantu menggunakan e-modul menjadi salah satu alternatif permasalahan pada peserta didik *slow learner* dalam kesulitan belajarnya memahami hal-hal abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media e-modul berbasis *contextual teaching and learning* menggunakan Flip PDF Professional pada pokok bahasan gerak melingkar beraturan sebagai pembelajaran fisika pada siswa inklusi *slow learner*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Memulai tahapan dengan menganalisis kebutuhan pengembangan produk serta merumuskan masalah, dilanjutkan dengan mendesain e-modul, dilanjutkan ke tahapan pengembangan melalui uji validasi oleh ahli, serta di implementasikan terhadap siswa *slow learner* di lapangan dan tahapan akhir melalui evaluasi dari penggunaan e-modul tersebut. Instrumen validasi media menggunakan kuesioner penilaian dengan skala likert. Persentase yang diperoleh dari uji validasi materi sebesar 94,27%, uji validasi media 75,11%, uji validasi pembelajaran 81,33%. Hasil yang diperoleh berdasarkan uji validasi para ahli memperoleh rata-rata 83,57%, menyatakan bahwa e-modul ini sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa inklusif *slow learner*. Diharapkan dari penelitian ini adalah e-modul dapat menjadi media alternatif peserta didik berkebutuhan khusus *slow learner* dalam meningkatkan motivasi belajar serta mengatasi masalah kesulitan belajarnya.

*Kata kunci: contextual teaching learning, e-modul, gerak melingkar, inklusi, lamban belajar*

**Abstract.** Increasingly flexible learning makes it easier for every learner to obtain information, one of which is through e-modules. Learners, especially children with special needs (ABK), including children with slow learner diagnoses, still have low and below-average learning outcomes in reading, writing and arithmetic aspects. Adjustment to the contextual learning model assisted by using e-modules is an alternative to the problem of slow learner students in their learning difficulties in understanding abstract things. This study aims to determine the validity of contextual teaching and learning-based e-module media using Flip PDF Professional on the subject of regular circular motion as physics learning for slow learner inclusion students. The research method used is the ADDIE model Research and Development method (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Starting the stage by analyzing product development needs and formulating problems, followed by designing e-modules, continuing to the development stage through validation tests by experts, as well as being implemented on slow learner students in the field and the final stage through evaluation of the use of the e-module. The media validation instrument uses an assessment questionnaire with a Likert scale. The percentage obtained from the material validation test was 94.27%, media validation test 75.11%, learning validation test 81.33%. The results obtained based on the experts' validation test obtained an average of 83.57%, stating that this e-module is very valid for use as learning media for slow learner inclusive students. It is hoped that this research is e-modules can be an alternative media for students with special needs slow learners in increasing learning motivation and overcoming the problem of learning difficulties.

*Keywords: circular motion, contextual teaching learning, e-modul, inclusion, slow learner*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah hak dasar manusia tanpa terkecuali. Di Indonesia, memperoleh pendidikan adalah hak setiap warga dan Negara memiliki kewajiban untuk memberikan hak tersebut. Setiap warga, artinya tiap-tiap orang, siapa pun, dari mana pun, dan bagaimanapun kondisinya memiliki hak untuk sekolah. (Undang-undang nomor 20 Tahun 2000) Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diperinci lagi pada pasal 5 ayat (2) bahwa “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.”

Begitu pun pada anak-anak dengan kebutuhan khusus (ABK), mereka memiliki hak dan kewajiban yang sama tanpa keculi dan tanpa diskriminasi dalam dunia pendidikan. Salah satu kategori ABK dalam dunia pendidikan yang sering kita jumpai yaitu Lambat Belajar (*Slow Learner*). WISC (*Wechsler Intelligence Scale for Children*) menyatakan *slow learner* memiliki intelegensi di bawah rata-rata anak normal yaitu antara 70-89 [1]. *Slow learner* pada umumnya kurang dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran dengan jangka waktu yang lama. Siswa *slow learner* membutuhkan belajar berulang-ulang supaya mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan yang sering siswa *slow learner* adalah (1) penggunaan kosa kata yang minim (2) sulit memahami yang bersifat abstrak, (3) butuh waktu untuk mengulang materi, (4) motivasi belajar kurang [2]. Dari hasil penelitian Suparno pada tahun 2019, mengenai dampak implementasi pendidikan inklusi terhadap akademik siswa *slow learner*, Hasil belajar siswa *slow learner* dalam aspek membaca, menulis dan aritmetika masih rendah dan di bawah rata-rata [3].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Annisa mengenai Tes Diagnostik *Four Tier* untuk identifikasi pemahaman dan miskonsepsi siswa pada materi gerak melingkar beraturan[4]. Menunjukkan persentase yang paham konsep sebesar 8.62%, tidak paham konsep sebesar 54.48%, siswa yang mengalami miskonsepsi sebesar 30.69%, dan siswa yang mengalami eror sebesar 6.21%. Siswa yang mengalami miskonsepsi dikategorikan sedang, akan tetapi dengan mengetahui persentase siswa yang paham konsep hanya 8.62% .

Dengan kesulitannya maka guru dapat menggunakan alternatif metode pembelajaran yang diajarkan, yaitu dengan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Menurut penelitian Abdi pada tahun 2011 [5] model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sesuai dengan cara kerja otak dan prinsip-prinsip yang menyokong sistem kehidupan.

Model pembelajaran CTL cocok atau sesuai untuk proses belajar mengajar anak-anak inklusif sebab perkembangan berpikir anak-anak inklusif berbanding lurus dengan pengalamannya sehari-hari [6]. Diperkuat juga dari penelitian yang dilakukan Pratita & Rully pada tahun 2021 [7], menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan CTL mampu meningkatkan pemahaman siswa *Slow Learner* dalam memahami materi perbandingan senilai dan berbalik nilai dan meminimalisir kesulitan belajar siswa *Slow Learner* selama kegiatan belajar-mengajar.

Selain akibat sulitnya konsentrasi dan memahami konsep yang abstrak pada siswa *Slow Learner*, yang menjadi penghambat dalam pembelajarannya yaitu motivasi belajar yang rendah, membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama untuk memahami materi, dan membutuhkan pengulangan materi [8]. Sehingga siswa *slow learner* membutuhkan media pembelajaran yang praktis dalam penyampaiannya dan dapat diakses secara berulang sehingga menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Modul elektronik dapat menjadi solusi dalam permasalahan ini, karena pada modul elektronik dapat memuat berupa teks, gambar, animasi, simulasi dan video yang dapat diakses secara berulang. Diperkuat dengan penelitian Wanabuliandari [2] mengenai E-Modul Matematika Berbasis Santun Berbahasa Bagi Siswa *Slow Learner*. Menunjukkan penyesuaian bahasa dan penampilan media visualisasi dari konsep-konsep abstrak yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dapat menambah antusias siswa terhadap pelajaran.

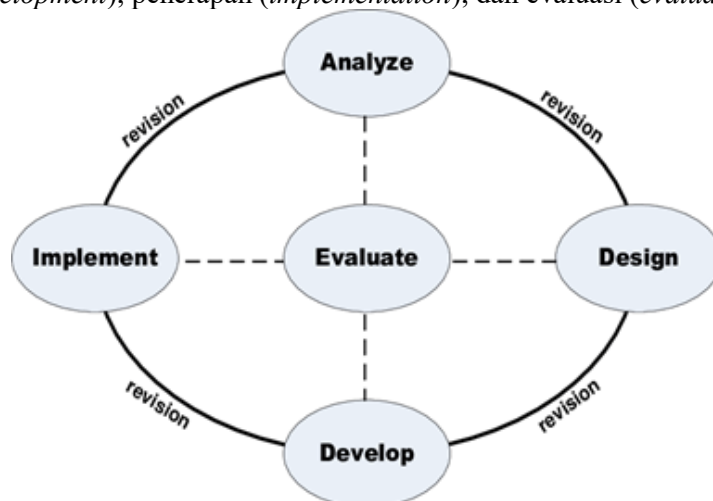
Perbedaan hasil belajar yang signifikan ditemukan pada pembelajaran menggunakan e-modul lebih tinggi dari pembelajaran yang menggunakan buku teks pada ranah kognitif [9]. Sehingga e-modul dapat membantu siswa *slow learner* dalam menstimulus ranah kognitif dan mengatasi permasalahannya dalam pembelajaran. Salah satu penerapan e-modul dalam pembelajaran yaitu kita dapat menggunakan Flip PDF Professional.

Berdasarkan informasi data dan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai “E-Modul Gerak Melingkar

Beraturan Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Untuk Siswa Inklusif *Slow Learner* Berbantuan Flip PDF Professional”.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*) yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut dengan langkah-langkah yang terdiri atas potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, uji coba pemakaian, revisi produk tahap akhir dan produk masal [10]. Adapun model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan antara lain analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) [11].



**Gambar 1.** Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Data untuk analisis kebutuhan produk diperoleh dari kuesioner uji validasi. Uji validasi dilakukan terhadap guru ahli, yang diajukan kepada ahli pembelajaran, ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rubrik penilaian. Sedangkan uji penggunaan produk dilakukan terhadap guru sekolah dan siswa inklusi *slow learner*. Siswa mengamati dan mencoba e-modul hasil pengembangan, setelah itu mengisi angket yang disediakan oleh peneliti. Angket dalam bentuk kuesioner adalah kumpulan dari pernyataan yang diajukan secara tertulis untuk memperoleh informasi dari responden tentang hal terkait penilaian produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif yang diperoleh saat uji validasi kepada ahli dan uji coba produk kepada responden melalui angket dengan skala likert, dianalisis secara statistik deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah (a) pengumpulan data kasar: (b) pemberian skor untuk statistik kuantitatif: (c) skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Pada skala likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun butir-butir instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan [10].

**Tabel 1.** Skor Instrumen Penelitian

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Skor
1.	Sangat setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup	3
4.	Tidak setuju	2
5.	Sangat tidak setuju	1

Data interval yang diperoleh lalu dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor setiap jawaban dari responden (1):

$$\text{tingkat persetujuan} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Batas penilaian ketetapan dan kesesuaian pengembangan bahan ajar untuk dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran didasarkan pada kriteria interpretasi skor untuk skala Likert, yaitu:

**Tabel 2.** Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Persentase	Interpretasi
$0% < x \leq 20%$	Sangat Tidak Valid
$20% < x \leq 40%$	Tidak Valid
$40% < x \leq 60%$	Cukup Valid
$60% < x \leq 80%$	Valid
$80% < x \leq 100%$	Sangat Valid

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Pada penelitian ini digunakan kuesioner dengan rubrik penilaian, karena peneliti hanya memberikan perlakuan yang sama terhadap objek yang akan di teliti. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa modul elektronik fisika berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi Flip PDF Professional pada materi gerak melingkar beraturan, dan mengetahui respons guru dan peserta didik inklusi *slow learner* terhadap validitas modul elektronik fisika yang diuji cobakan.

##### 3.1.1. Hasil pengembangan produk

Pengembangan e-modul ini melalui beberapa tahapan dimulai dari menganalisis kesulitan belajar pada siswa *slow learner* yang hasil belajarnya dalam aspek membaca, menulis dan aritmetika masih rendah dan di bawah rata-rata [3]. Kemudian dengan menganalisis melalui studi literatur terkait penyesuaian model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan tersebut. Penyesuaian yang diterapkan peneliti menggunakan media e-modul yang mudah diakses secara berkala dan berulang, serta disertai dengan penyesuaian model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada tahapan pembelajaran yang ada di modul tersebut.

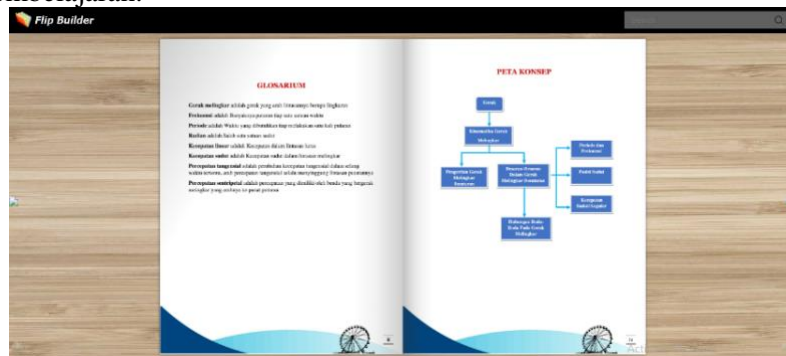
Setelah peneliti membuat analisis kebutuhan, membuat desain modul elektronik fisika, kemudian peneliti mulai ke tahap pengembangan. Berikut tampilan awal media seperti pada gambar berikut:

1. Tampilan Cover , merupakan tampilan awal pada e-modul yang menyajikan visualisasi dan ilustrasi isi materi yang akan tersaji pada e-modul.



**Gambar 2.** Sampul E-Modul

2. Tampilan glosarium dan peta konsep, sebagai tahapan awal sebelum memulai pembelajaran. Siswa dikenalkan dengan istilah dan muatan materi yang akan tersaji dalam pembelajaran.



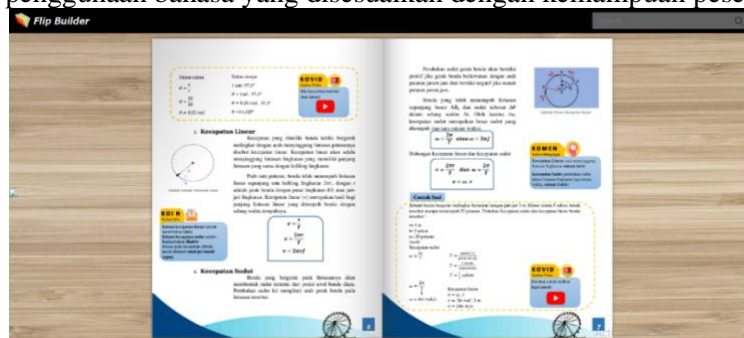
Gambar 3. Glosarium dan Peta Konsep

3. Tampilan tahapan invitasi, pada tahapan ini peserta didik distimulus melalui sebuah sajian video yang berkaitan dengan sebuah peristiwa penerapan konsep materi yang akan dipelajari.



Gambar 4. Tahapan Invitasi

4. Tampilan tahapan pembelajaran isi materi, disajikan secara kontekstual dengan menyajikan materi yang abstrak dikaitkan dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Serta penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.



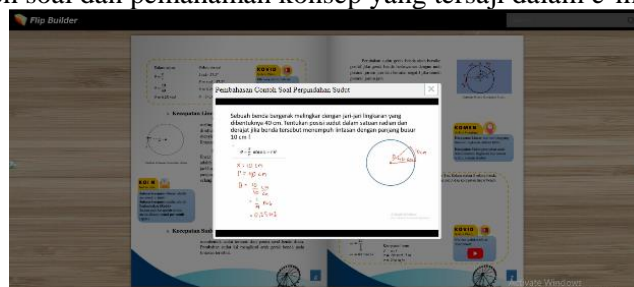
Gambar 5. Tahapan Pembelajaran

5. Tampilan fitur kolom informasi, sebagai salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengulas kembali secara efektif informasi penting yang disajikan secara praktis.



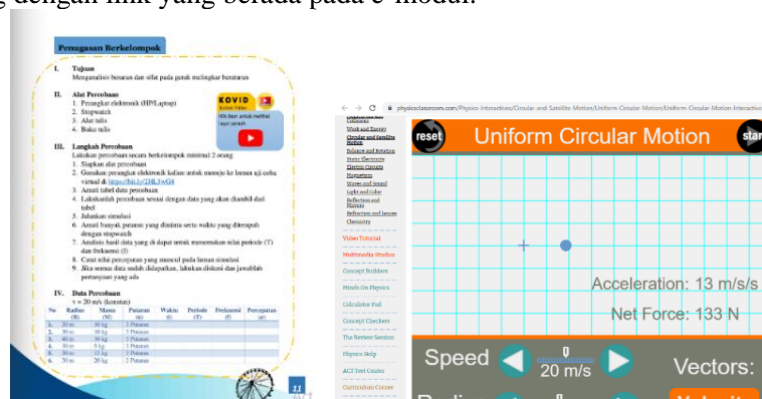
Gambar 6. Fitur Kolom Informasi

6. Tampilan *pop up* video, sebagai salah satu fitur yang membantu peserta didik dalam mengulas contoh soal dan pemahaman konsep yang tersaji dalam e-modul.



Gambar 7. Pop Up Video

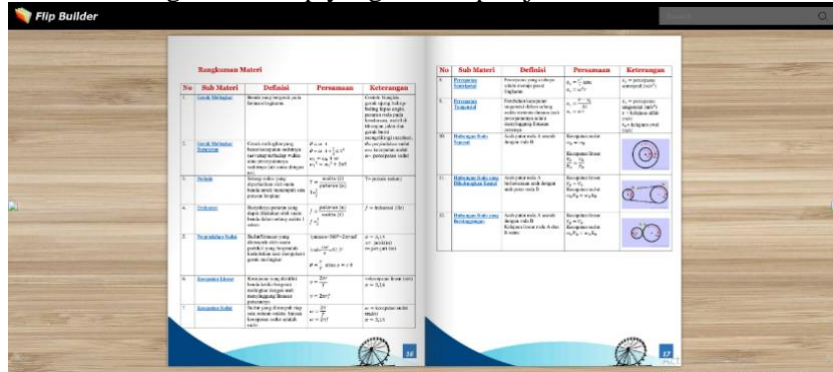
7. Tampilan tahapan eksplorasi dan diskusi, pada tahapan ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi konsep materi melalui sebuah simulasi virtual yang terhubung dengan link yang berada pada e-modul.



Gambar 8. Tahapan Eksplorasi

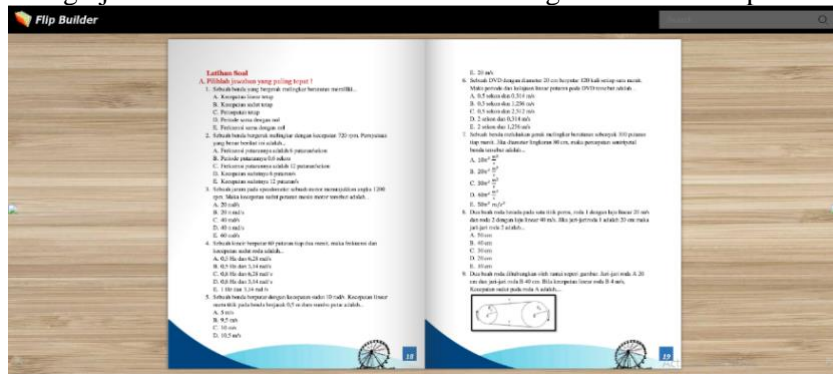
8. Tampilan tahapan kesimpulan, pada tahap ini disajikan tabel informasi rangkuman yang telah disajikan pada e-modul. Pada tiap kolom sub materi di rangkuman ini

terkoneksi langsung dengan halaman sub materi terkait. Sehingga memudahkan pengguna untuk mengulas konsep yang akan dipelajari kembali.



Gambar 9. Kesimpulan

9. Tampilan tahapan evaluasi, pada tahapan ini peserta didik diminta melakukan evaluasi dengan mengerjakan tes formatif secara mandiri sebagai evaluasi dari pembelajaran.



Gambar 10. Tahapan Evaluasi

3.1.2. Hasil uji validasi produk

Kemudian ditahap pengembangan e-modul dilakukan uji validasi oleh para ahli, di antaranya oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Aspek yang diukur dalam uji validasi materi yaitu aspek isi, bahasa dan penyajian yang tersaji dalam 28 butir indikator pertanyaan. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli materi:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang diukur	Persentase Capaian	Interpretasi
1.	Isi	94 %	Sangat Valid
2.	Bahasa	94,54 %	Sangat Valid
3.	Penyajian	94,28 %	Sangat Valid
Rata-rata seluruh aspek		94,27 %	Sangat Valid

Pada uji validasi media, aspek yang diujikan antara lain yaitu aspek tampilan, kegrafikan dan penggunaan yang tersaji dalam 24 butir indikator pertanyaan. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli media:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang diukur	Persentase Capaian	Interpretasi
1.	Tampilan	73,33 %	Valid

2.	Kegrafikan	76 %	Valid
3.	Penggunaan	76 %	Valid
Rata-rata Seluruh Aspek		75,11 %	Valid

Pada uji validasi pembelajaran, aspek yang diujikan meliputi aspek penyajian materi, kegiatan pembelajaran dan penilaian pembelajaran yang tersaji dalam 20 butir indikator pertanyaan. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli pembelajaran:

**Tabel 5.** Hasil Uji Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang diukur	Persentase Capaian	Interpretasi
1.	Penyajian materi	84 %	Sangat Valid
2.	Kegiatan pembelajaran	80 %	Valid
3.	Penilaian pembelajaran	80 %	Valid
Rata-rata seluruh aspek		81,33 %	Sangat Valid

Persentase hasil yang diperoleh dari seluruh hasil uji validasi yaitu uji validasi materi sebesar 94,27%, uji validasi media 75,11%, uji validasi pembelajaran 81,33% dengan rata-rata 83,57 % e-modul dikategorikan sangat valid. Selaras dengan hasil penelitian Wulandari pada tahun 2021 [12] menunjukkan e-modul berbasis aplikasi *flip pdf builder* berbantuan *contextual teaching and learning* yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan tabel 5 bahwa pengembangan media e-modul berbasis *contextual teaching and learning* pada materi gerak melingkar beraturan untuk siswa inklusif *slow learner* memperoleh rata-rata nilai uji validasi sebesar 83,57 % dengan interpretasi Sangat Valid. Selaras dengan hasil penelitian Wulandari [12] menunjukkan e-modul berbasis aplikasi *flip pdf builder* berbantuan *contextual teaching and learning* yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Secara umum e-modul untuk siswa pada umumnya dan e-modul untuk siswa inklusif memiliki tujuan yang sama yaitu agar tersampaikan informasi pembelajaran yang akan dituju. Karakteristik e-modul yang membedakan pada umumnya yaitu adalah teknik penyajiannya, mulai dari pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan, penggunaan bahasa sampai pemilihan konten pendukung informasi tambahan yang dapat memperkuat tersampainya informasi dalam e-modul tersebut.

Yang menjadi pembeda antara e-modul untuk siswa umum dengan e-modul untuk siswa inklusif salah satunya adalah dari aspek penyajian bahasa yang digunakan, kata atau kalimat yang digunakan harus sederhana dan sesuai dengan kemampuan tingkat kognitif siswa. Penilaian aspek bahasa dapat dikatakan baik karena penyajian materi pada kalimat-kalimat yang digunakan mudah dipahami dan memiliki struktur kalimat yang tepat dan sesuai. Selaras dengan penelitian Wanabuliandari [2] menunjukkan penyesuaian bahasa dan penampilan media visualisasi dari konsep-konsep abstrak yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dapat menambah antusias siswa *slow learner* terhadap pelajaran. Selain itu pesan atau informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dengan penyesuaian bahasa dan penyajian materi berdasarkan kemampuan siswa.

## 4. Simpulan

Ditinjau dari hasil uji validasi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa e-modul gerak melingkar beraturan berbasis *contextual teaching and learning* berbantuan *flip pdf profesional* sangat valid digunakan dan dijadikan media pembelajaran untuk siswa inklusif *slow learner*.



### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hadi Nasbey, S.Pd, M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Fisika sekaligus Dosen Pembimbing II dan Bapak Dr. Anggara Budi Susila, M.Si selaku Dosen Pembimbing I, beserta dosen-dosen di program studi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bimbingan serta masukan dalam menyelesaikan penelitian pengembangan ini.

### Daftar Pustaka

- [1] Septiana, F. I., EK, A. B., & Rahmawati, T. (2009). Identifikasi Pengaruh Minat Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Siswa Slow Learner di SD Inklusi Kota Bandung.
- [2] Wanabuliandari, S., Ristiyani, R., & Kurniasih, N. (2021). E-Modul Matematika Berbasis Santun Berbahasa Bagi Siswa Slow Learner. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1260.
- [3] Suparno, S., Praptiningrum, N., & Purwandari, E. (2019). Dampak implementasi pendidikan inklusi terhadap aspek akademik siswa lamban belajar (slow learner). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1).
- [4] Annisa, R., Astuti, B., & Mindyarto, B. N. (2019). Tes Diagnostik Four Tier untuk identifikasi pemahaman dan miskonsepsi siswa pada materi gerak melingkar beraturan. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 5(1), 25.
- [5] Abdi, M. I. (2011). Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran PAI. *Dinamika Ilmu*, 11(1).
- [6] Maftuhatin, L. (2014). Evaluasi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Di Kelas Inklusif Di Sd Plus Darul 'Ulum Jombang. *Jurnal Studi Islam Oktober*, 5(2).
- [7] Pratita Manikmaya, & Rully Charitas Indra Prahmana. (2021). Single Subject Research: Pembelajaran Perbandingan Contextual Teaching And Learning untuk Siswa Slow Learner. *Journal of Honai Math*, 4(1), 35–48.
- [8] Purwatiningtyas, M. (2014). Strategi Pembelajaran Anak Lamban Belajar (Slow Learners) Di Sekolah Inklusi Sd Negeri Giwangan Yogyakarta.
- [9] Padang, U. N., Pengajar, S., Fisika, J., Universitas, F., Padang, N., & Penulis, K. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan E-Modul Berbasis CTL Dengan Buku Teks Fisika Pada Materi Hukum Newton Gravitasi Dan Usaha Energi Kelas X Sman 2 Padang. *Physics Education*, 13(3), 419–426.
- [10] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2013.
- [11] Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012
- [12] Wulandari, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar