

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS CHATGPT FOKUS KETERAMPILAN MENULIS KELAS V SD
NEGERI DI DABIN 1 KECAMATAN AMPELGADING**

Pitta Danuwindah Nareswari¹, Rahmad Agung N², Basukiyatno³

^{1,2,3}Magister Pedagogi Universitas Pancasakti Tegal

¹danuwindahnareswari@gmail.com, ²agungstedjoputro@gmail.com,

³basukiyatnofkip@gmail.com

ABSTRACT

Developing students' communication skills in Indonesian language learning, particularly in writing, plays a fundamental role. However, mastering specific genres of writing, such as summarizing or creating expository texts, often poses a significant challenge at the elementary school level. Conventional teaching approaches are frequently unable to arouse student interest and facilitate deep understanding, which leads to low motivation and suboptimal learning outcomes. In response to these problems, this study aims to design an Indonesian language learning module based on ChatGPT, focusing on writing skills for fifth-grade students at SD Negeri in Dabin 1, Ampelgading District. This research uses the Research and Development (R&D) method with the 4D model, limited to the "Develop" stage. Data collection was conducted through interviews, observations, documentation, and expert validation. The research results show that the designed module was declared "very valid" by material and media experts. Furthermore, a limited trial proved that this module successfully increased students' interest and enthusiasm for writing and received positive feedback from teachers regarding its practicality. The utilization of ChatGPT allows for more engaging, responsive, and contextual learning interactions, while also affirming its potential as an innovative alternative in Indonesian language instruction.

Keywords: *chatgpt, writing skills, interactive modules, expository text, elementary school*

ABSTRAK

Pengembangan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis, memegang peranan mendasar. Namun, penguasaan jenis tulisan spesifik, seperti meringkas atau menulis teks eksposisi, seringkali menjadi tantangan di jenjang sekolah dasar. Pendekatan pengajaran konvensional kerap kali kurang mampu membangkitkan minat dan memfasilitasi pemahaman siswa secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Menanggapi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mendesain modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis ChatGPT fokus keterampilan menulis bagi siswa kelas V SD Negeri di Dabin 1,

Kecamatan Ampelgading. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dibatasi hingga tahap Develop. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dirancang dinyatakan "sangat valid" oleh ahli materi dan media. Selain itu, uji coba terbatas membuktikan bahwa modul ini berhasil meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam menulis serta mendapatkan tanggapan positif dari guru mengenai kepraktisannya. Pemanfaatan ChatGPT memungkinkan interaksi belajar yang lebih menarik, responsif, dan kontekstual, sekaligus menegaskan potensinya sebagai alternatif inovatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: chatgpt, keterampilan menulis, modul interaktif, teks eksposisi, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Keterampilan menulis merupakan salah satu pilar utama dalam pengembangan kemampuan komunikasi siswa pada jenjang pendidikan dasar. Melalui tulisan, siswa tidak hanya belajar menyusun kata menjadi kalimat, tetapi mengorganisir gagasan, menyampaikan argumen, dan mengekspresikan pemikiran secara terstruktur. Kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi proses belajar di tingkat selanjutnya dan dalam kehidupan sosial.

Meskipun memegang peranan krusial, pembelajaran keterampilan menulis dihadapkan pada berbagai tantangan yang kompleks, terutama di tingkat sekolah dasar. Observasi awal yang dilakukan pada tiga sekolah dasar negeri sebagai sampel di Dabin

1, Kec Ampelgading, menunjukkan fenomena yang memprihatinkan. Siswa kelas V menunjukkan kesulitan yang signifikan dalam menguasai jenis tulisan spesifik seperti meringkas teks dan menulis teks eksposisi. Kesulitan ini tidak hanya sebatas pada aspek teknis kebahasaan, tetapi juga menyentuh aspek kognitif, seperti kesulitan mengidentifikasi gagasan pokok dan menyusun argumen logis.

Kondisi ini menjadi lebih tidak baik ketika praktik pembelajaran di kelas yang cenderung masih konvensional. Pendekatan yang berpusat pada guru seringkali gagal menciptakan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan membangun pemahaman secara mandiri. Akibatnya, proses belajar menulis dirasakan sebagai beban, bukan sebagai kegiatan yang menarik. Siswa

menjadi pasif, kurang percaya diri, dan motivasi mereka untuk belajar Bahasa Indonesia secara keseluruhan menurun drastis. Fenomena ini tercermin dari data hasil belajar semester sebelumnya, yang menunjukkan nilai rata-rata keterampilan menulis siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan realitas kemampuan siswa di lokasi penelitian.

Berangkat dari permasalahan yang berakar pada rendahnya minat dan interaksi belajar tersebut, penelitian ini berfokus pada sebuah inovasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah solusi berupa modul Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kecerdasan buatan, yaitu ChatGPT. Inovasi ini didasari oleh keyakinan bahwa teknologi dapat mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih dinamis, personal, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Modul ini diharapkan tidak hanya menjadi bahan ajar, tetapi menjadi fasilitator yang mampu membangkitkan kembali minat dan kepercayaan diri siswa dalam menulis, sehingga mereka

dapat menjadi penulis yang lebih cakap dan termotivasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kerangka Research and Development (R&D). Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan secara mendalam proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi sebuah produk berupa modul interaktif berbasis ChatGPT. Fokus penelitian R&D dalam konteks kualitatif untuk menggeneralisasi efektivitas, melainkan untuk menghasilkan prototipe yang relevan dan fungsional berdasarkan pemahaman mendalam terhadap konteks dan kebutuhan pengguna (Sugiyono, 2021). Produk yang dikembangkan ditujukan untuk pembelajaran keterampilan menulis bagi siswa kelas V di Dabin 1, Kecamatan Ampelgading.

Model pengembangan yang menjadi acuan adalah model 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model terdiri dari empat tahapan sistematis, yaitu Define (Pendefinisian) merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan tujuan pengembangan,

Design (Perancangan) merancang rancangan awal produk seperti struktur materi, strategi pembelajaran, media dan instrument evaluasi berdasarkan hasil pendefinisian, Develop (Pengembangan) membuat produk nyata berdasarkan rancangan lalu di uji dan di revisi, dan Disseminate (Penyebarluasan) penyebarluasan produk kepada pengguna yang lebih luas. Selaras dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan prototipe yang tervalidasi, penelitian ini dibatasi hingga tahap Develop. Keputusan ini mempertimbangkan fokus untuk mendapatkan data kualitatif yang kaya mengenai kelayakan dan respon awal pengguna, serta keterbatasan sumber daya penelitian (Azizah & Hendrawan, 2022). Produk yang telah melewati tahap validasi dan uji coba terbatas dapat dianggap layak untuk diterapkan dalam lingkup yang lebih luas di masa mendatang (Wulandari & Santoso, 2022).

Subjek dalam penelitian ini ditentukan secara purposif. Partisipan penelitian terdiri dari: (1) 66 Siswa Kelas V dari tiga Sekolah Dasar Negeri di Dabin 1, Kecamatan Ampelgading, yang menjadi pengguna utama modul, dengan uji coba penelitian terbatas di satu SD

yaitu SD N 02 Sokawati Kecamatan Ampelgading. (2) Guru Kelas V dari ketiga sekolah tersebut yang berperan sebagai pengguna dan memberikan perspektif dari sisi pengajar. (3) Ahli Materi (pakar Bahasa Indonesia) dan Ahli Media (pakar teknologi pembelajaran) yang bertindak sebagai validator untuk menilai kelayakan produk. Prosedur penelitian ini mengadaptasi tiga dari empat tahapan model 4D, yang dijabarkan sebagai berikut:

Tahap *Define* (Pendefinisian): Tahap awal ini berfokus untuk menggali dan memahami secara mendalam permasalahan di lapangan. Peneliti melakukan observasi partisipatif di kelas, wawancara mendalam dengan guru-guru kelas V, serta studi dokumentasi terhadap kurikulum dan hasil belajar siswa. Tujuannya untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata siswa dan guru terkait pembelajaran menulis, serta tantangan yang dihadapi dengan metode konvensional.

Tahap Design (Perancangan): Berdasarkan temuan pada tahap Define, peneliti menyusun rancangan awal (draf) modul interaktif. Proses ini mencakup perumusan tujuan pembelajaran spesifik, penyusunan

materi ajar yang relevan, desain aktivitas pembelajaran yang mendorong interaksi, serta skenario integrasi fitur ChatGPT sebagai fasilitator umpan balik. Pada tahap ini, instrumen penelitian seperti pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket respon juga dirancang.

Develop (Pengembangan): Di tahap ini, draf modul diwujudkan menjadi prototipe produk. Selanjutnya, dilakukan dua kegiatan utama: Validasi Ahli: Prototipe modul diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dievaluasi. Fokusnya adalah untuk mengumpulkan masukan, kritik, dan saran kualitatif untuk perbaikan. Revisi produk dilakukan berdasarkan umpan balik dari para ahli hingga produk dinyatakan "sangat layak" dari segi isi dan tampilan. Uji Coba Terbatas: Modul yang telah divalidasi kemudian diuji cobakan kepada guru dan siswa di tiga sekolah yang menjadi sampel. Tujuan uji coba ini bukan untuk mengukur hasil secara numerik, melainkan untuk mengamati proses, interaksi, dan respon pengguna secara langsung.

Teknik Pengumpulan Data: Data kualitatif dikumpulkan melalui: (1) Observasi Partisipatif untuk

mengamati interaksi dan antusiasme siswa saat menggunakan modul; (2) Wawancara Mendalam dengan guru untuk memahami pengalaman dan pandangan mereka terhadap kepraktisan modul; (3) Studi Dokumentasi pada tahap awal; dan (4) Angket Respon Terbuka untuk menangkap persepsi siswa dan guru secara tertulis.

Teknik Analisis Data: Data kualitatif yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif yang terdiri dari tiga alur: (1) Reduksi Data, yaitu proses merangkum dan memilih data yang relevan dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dan angket; (2) Penyajian Data, yaitu mengorganisir data yang telah direduksi ke dalam bentuk narasi, matriks, atau bagan untuk memudahkan pemahaman; dan (3) Penarikan Kesimpulan (Verifikasi), yaitu proses interpretasi untuk menemukan makna, pola, dan pemahaman mendalam dari data yang disajikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Temuan yang diperoleh selama proses pengembangan modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis ChatGPT mencakup hasil

validasi ahli dan temuan dari uji coba terbatas. Pembahasan pada bagian akhir akan menginterpretasikan temuan-temuan tersebut untuk memahami bagaimana modul ini menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi.

1. Hasil Validasi Ahli: Menuju Prototipe yang Layak

Ketika prototipe awal modul selesai dirancang, langkah selanjutnya adalah validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Proses ini bertujuan untuk mengumpulkan data kualitatif berupa masukan, evaluasi, dan saran perbaikan guna memastikan kelayakan produk.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi, selaku pakar Bahasa Indonesia, memberikan evaluasi yang berfokus pada aspek konten dan pedagogis. Beberapa poin utama dari masukannya adalah: (a) kesesuaian materi dengan kompetensi kurikulum yang berlaku; (b) kedalaman dan keakuratan konsep materi; serta (c) kejelasan dan relevansi contoh yang disajikan. Berdasarkan saran ahli, dilakukan revisi, seperti penambahan variasi contoh teks yang lebih relevan dengan konteks siswa serta perbaikan instruksi pada setiap kegiatan.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media mengevaluasi modul dari aspek desain, antarmuka, dan interaktivitas. Masukan kualitatif yang diberikan mencakup: (a) kemudahan navigasi dan alur penggunaan modul; (b) keterbacaan teks; (c) daya tarik visual dan tata letak; serta (d) fungsionalitas fitur interaktif ChatGPT. Revisi berdasarkan umpan balik ini meliputi penyederhanaan beberapa menu navigasi dan penyesuaian kontras warna untuk meningkatkan kenyamanan visual.

Modul juga menalami beberapa kali revisi. Sampai prototipe akhir modul dinyatakan "sangat valid". Label ini merupakan kesimpulan bahwa modul telah memenuhi standar kelayakan dari segi materi, pedagogi, dan teknis media, sehingga siap untuk diujicobakan kepada pengguna.

Validasi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan modul menggunakan skala Likert 4 poin. Rumus perhitungan rerata skor validasi digunakan sebagai berikut: Rumus yang Digunakan:

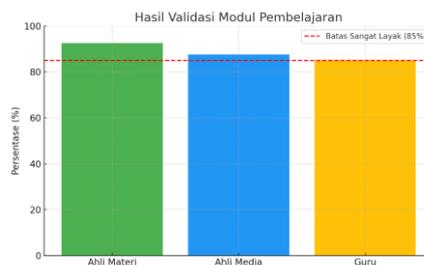
$$X^{-} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata skor
 $\sum x$ = jumlah keseluruhan skor
 n = banyaknya butir pertanyaan
 tiap aspek

Rata-rata skor = $\frac{\sum \text{Skor}}{\text{Jumlah aspek} \times \text{Jumlah validator}}$

dapat diterapkan secara efektif di kelas.



Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Panduan ChatGPT Fokus Ketrampilan Menulis

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)
Ahli Materi	37	40	92.5
Ahli Media	35	40	87.5
Guru	34	40	85.0
Rata-rata	-	-	88.3

Gambar 1. Diagram bar Chart rata-rata skor Validasi ahli modul Pembelajaran

Gambar 1 menunjukkan bahwa seluruh validator, termasuk ahli materi, ahli media, dan guru, memberikan skor persentase di atas 85% untuk kelayakan modul, mengindikasikan bahwa modul berada dalam kategori 'Sangat Layak'

Validasi modul pembelajaran dilakukan oleh dua ahli (ahli materi dan ahli media) serta satu praktisi (guru kelas). Ahli materi dan ahli media mengevaluasi isi, kebahasaan, penyajian, serta tampilan visual modul berdasarkan standar pengembangan instruksional. Sementara itu, guru kelas berperan sebagai praktisi lapangan yang menilai aspek kepraktisan dan kemudahan implementasi modul dalam konteks pembelajaran nyata. Dengan demikian, masukan dari guru penting untuk mengetahui sejauh mana modul

2. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada guru dan 19 siswa kelas V di SDN 02 Sokawati. Tahap ini bertujuan untuk memahami bagaimana modul diterima, digunakan, dan direspons oleh pengguna dalam konteks pembelajaran sesungguhnya.

Uji coba dilakukan selama dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi dua jam pelajaran. Setiap pertemuan mencakup aktivitas membaca teks, menulis ringkasan atau teks eksposisi, serta eksplorasi mandiri fitur ChatGPT untuk memperoleh umpan balik langsung

dari sistem. Instrumen uji coba mencakup: (1) Lembar observasi partisipasi dan antusiasme siswa; (2) Angket terbuka untuk siswa yang berisi pertanyaan reflektif mengenai pengalaman belajar menggunakan modul; dan (3) Pedoman wawancara untuk guru kelas guna mengevaluasi kepraktisan dan dukungan modul terhadap pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi tingkat keterlibatan aktif, keberanian dalam menulis, pemanfaatan umpan balik AI, serta kemudahan implementasi oleh guru.

Hasil observasi di kelas menunjukkan adanya perubahan dinamika yang signifikan respon siswa terlihat baik. Siswa, yang sebelumnya pada pembelajaran konvensional cenderung pasif, terlihat menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan modul. Interaksi dengan fitur ChatGPT menjadi daya tarik utama; siswa tampak tidak takut membuat kesalahan karena dapat memperoleh umpan balik secara langsung dan personal. Hal ini diperkuat oleh salah satu jawaban siswa dalam angket terbuka:

"Belajarnya jadi seru, tidak ngantuk. Aku jadi berani nulis banyak karena kalau salah langsung dibetulkan sama komputernya, jadi

tidak malu sama teman-teman." (Angket Siswa, SDN 02 Sokawati, 20 Mei 2025). Kutipan tersebut menegaskan temuan observasi lainnya, seperti peningkatan keterlibatan aktif, menurunnya kecemasan dalam menulis, serta persepsi positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Perspektif Guru Mengenai Kepraktisan Modul mengenai kepraktisan mengajar juga mendapatkan respon yang baik. Wawancara mendalam dengan guru kelas V memberikan wawasan mengenai kepraktisan modul dari sudut pandang pengajar. Guru memandang modul ini sebagai alat bantu yang sangat efektif. Respon diberikan salah satu guru yang mengungkapkan pengalamannya secara langsung:

"Luar biasa, Bu. Modul ini sangat membantu, terutama untuk memberikan feedback tulisan satu per satu. Biasanya saya kewalahan, tapi dengan ini anak-anak bisa langsung dapat masukan dan saya bisa lebih fokus membimbing mereka yang kesulitan memahami konsep dasarnya." (Wawancara denganguru SDN 02 Sokawati, 19 Mei 2025).

Dari pernyataan yang di berikan guru menggarisbawahi temuan bahwa modul ini mudah diimplementasikan dan secara fungsional membantu peran guru dalam memberikan umpan balik individual, sekaligus berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Observasi dan Angket Siswa

Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata (1–4)
Antusiasme siswa	3.7
Keberanian menulis	3.8
Kemudahan menggunakan ChatGPT	3.6
Kepraktisan modul menurut guru	3.9

Tabel 2 merangkum hasil observasi dan angket siswa, menunjukkan bahwa rata-rata skor pada setiap aspek berada di atas 3.6, mengindikasikan respon yang sangat positif dari siswa terhadap modul. Skor rata-rata 3.7 untuk 'Antusiasme siswa' dan 3.8 untuk 'Keberanian menulis' secara khusus menyoroti keberhasilan modul dalam membangkitkan minat dan mengurangi kecemasan siswa dalam proses menulis. Selain itu, skor 3.6 untuk 'Kemudahan menggunakan ChatGPT' menunjukkan bahwa siswa dapat berinteraksi dengan fitur AI secara efektif.

Temuan dari tahap pengembangan menunjukkan bahwa modul interaktif berbasis ChatGPT yang dirancang tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan diterima baik oleh pengguna. Proses validasi ahli yang iteratif memastikan produk memiliki kualitas tinggi, sementara hasil uji coba terbatas memberikan bukti kualitatif kuat bahwa modul mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keberanian siswa dalam menulis.

Keberhasilan ini sejalan dengan hasil penelitian Kim & Lee (2023) yang menunjukkan bahwa pemberian umpan balik oleh ChatGPT dapat meningkatkan kepercayaan diri dan produktivitas menulis siswa. Penelitian Saputra & Nurdin (2020) juga memperkuat temuan bahwa e-modul interaktif berbasis teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menarik. Keberhasilan modul dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dapat diatribusikan pada sifat interaktif, personal, dan responsif dari teknologi ChatGPT. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa produk yang telah divalidasi dan diuji secara terbatas dapat dianggap layak karena telah

menunjukkan potensinya (Wulandari & Santoso, 2022). Modul ini menciptakan lingkungan belajar yang aman, di mana siswa merasa bebas bereksplorasi tanpa takut dinilai, sehingga kecemasan mereka dalam menulis pun berkurang.

Dari perspektif guru, kepraktisan modul menjadi kunci keberhasilannya. Dengan menyediakan alat bantu yang efektif, modul ini tidak berusaha menggantikan peran guru, melainkan memberdayakannya. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini berhasil menghasilkan sebuah prototipe produk yang valid, praktis, dan berpotensi kuat sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas interaksi dan motivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, terdapat kesimpulan utama:

1. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah produk berupa modul interaktif berbasis ChatGPT untuk pembelajaran keterampilan menulis siswa kelas V. Produk ini telah melalui proses

revisi berdasarkan masukan ahli dan dinyatakan "sangat valid", sehingga layak digunakan dari segi materi, media, dan pedagogi.

2. Modul yang dikembangkan terbukti praktis dan relevan untuk diimplementasikan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini didasarkan pada perspektif guru yang menilai modul ini mudah digunakan dan efektif sebagai alat bantu, serta respon positif dari siswa yang dapat mengikuti alur pembelajaran dengan baik.

3. Implementasi modul dalam uji coba terbatas menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran menulis dan mampu menjawab permasalahan rendahnya motivasi.

Meskipun modul ini sangat membantu, ada beberapa tantangan yang ditemukan. Beberapa siswa kesulitan jika tidak terbiasa menggunakan perangkat digital, atau guru perlu sedikit pelatihan awal agar bisa menggunakan ChatGPT dengan maksimal. Ini berarti kesiapan fasilitas dan kemampuan guru serta siswa juga penting untuk keberhasilan modul.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York, NY: Longman.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan Operasional Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Dikdasmen.
- Kim, N., & Lee, J. (2023). Exploring the use of ChatGPT for automated writing feedback in English language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 36(8), 980-1002.
- Lee, S. H., & Chen, Y. L. (in press). The impact of AI-generated feedback on elementary students' writing revision processes. *Educational Technology Research and Development*.
- Lestari, F., & Arifin, Z. (2021). Pengembangan modul pembelajaran menulis teks deskripsi berbasis kontekstual dengan model 4D untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45-56.
- Saputra, H., & Nurdin, E. (2020). Pengembangan e-modul interaktif pada materi menulis puisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 4(2), 150-161.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.*