

PENGEMBANGAN MODUL PRODUK CAKE BERBASIS PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) UNTUK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 6 YOGYAKARTA

The development of module product cake based on PBL (Problem Based Learning) for students class XI SMK Negeri 6 Yogyakarta

Oleh: Youlanda Nova N.R.P, UNY, FT, Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana
youlandanova08@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) pengembangan modul produk *cake* (berdasarkan klasifikasinya) berbasis PBL (*Problem Based Learning*) untuk siswa kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta, (2) hasil uji kelayakan modul produk *cake* (berdasarkan klasifikasinya) berbasis PBL (*Problem Based Learning*) untuk siswa kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) dan berbasis PBL (*Problem Based Learning*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Patiseri dengan jumlah 30 orang. Alat pengumpulan data dengan: (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) angket. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) pengembangan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) melalui 4 tahap yaitu tahap *define* merupakan tahap analisis kebutuhan modul dengan observasi dan wawancara, dan studi pustaka. Tahap *design* dilakukan perancangan dan pembuatan modul sesuai dengan kerangka modul. Tahap *develop* dilakukan validasi ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil 8 siswa dan uji coba skala besar 30 siswa. Tahap *disseminate* dilakukan proses penyebaran sehingga dapat terlihat ketercapaian tujuan, (2) hasil uji coba kelayakan modul skala kecil 8 siswa secara keseluruhan dengan kategori sangat layak 37,5% dan layak 62,5%, sedangkan hasil uji coba skala besar 30 siswa secara keseluruhan dengan kategori sangat layak 67,67% dan layak 43,33%.

Kata kunci: produk *cake* dan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*)

Abstract

The aims this research were to know: (1) the development module products cake (based on clasification) based on PBL (Problem Based Learning) for students class XI SMK Negeri 6 Yogyakarta, (2) the feasibility study module products cake (based on clasification) based on PBL (Problem Based Learning) for students class XI SMK Negeri 6 Yogyakarta. The research is research development (R&D) with a model 4D (Define, Design, Develop and Disseminate) and based PBL (Problem Based Learning). Subjects of this research were 30 students of XI Patiseri SMK Negeri 6 Yogyakarta. The instrument use: (1) observation, (2) interview, (3) questionnaire. The result of this research showed following: (1) the development module products cake based PBL (Problem Based Learning) through 3 the phase define to an early stage analysis needs module with observation and interview, and the literature study. The design done a making module in accordance with a skeleton module. The disseminate of validation testing and distribution of small scale in teacher. Stage develop performed validation the matter, media experts, pilot a small scale 8 students and a pilot a large scale 30 students, (2) the results of the tryouts feasibility module a small scale 8 students in the review of the aspect of feasibility module by children to a category very reasonable 37,5% and worthy of 62,5%, while result pilot a large scale 30 students in the review of the aspect of feasibility module by children to a category very reasonable 67,67% and worthy of 43,33%.

Keywords: product *cake* dan module product *cake* based on PBL (*Problem Based Learning*)

PENDAHULUAN

Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) sudah berjalan dan kesepakatan dalam MEA ini tak hanya berdampak pada sektor ekonomi, tapi juga pada sektor-sektor lainnya seperti pendidikan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun sumber daya manusia yang kompetitif dan mampu bersaing dengan negara lain. Oleh karena itu, dalam menyiapkan sumber daya manusia, pendidikan harus mampu mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil dalam menghadapi tantangan maupun perubahan-perubahan yang terjadi di dunia pendidikan mendatang (Dina, 2015).

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan media belajar sebagai sarana pendukung. Media belajar yang dipilih tidak hanya sekadar memaparkan materi secara rinci, namun lebih dari itu harus dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi untuk pencapaian tujuan. Menurut pendapat Oemar Hamalik (2002: 63) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif. Beberapa jenis media yang dapat digunakan guru adalah media cetak seperti buku, *handout*, LKS dan *jobsheet* sedangkan media yang dapat didengar yaitu radio, kaset dan media yang dapat dilihat adalah film dan *video compact disk*.

Materi produk *cake* merupakan materi pelajaran yang diajarkan di SMK dengan jurusan patiseri. Materi produk *cake* ini membutuhkan kreativitas, inovasi dan pemahaman psikomotorik yang cukup. Materi ini juga berkaitan dengan permasalahan yang berorientasi pada produk dan jasa. Penerapan materi produk *cake* ini dapat kita jumpai dalam bidang boga khususnya bidang boga yang berorientasi pada jasa. Pada kenyataannya, rata-rata siswa tidak memiliki kreativitas, inovasi, pemahaman psikomotorik yang cukup dalam mengembangkan produk *cake* khususnya yang dapat berorientasi pada jasa, siswa hanya mengembangkan produk *cake* yang diberikan oleh guru saja dan tidak mempunyai imajinatif untuk mengembangkan produk *cake* yang dapat berorientasi pada jasa.

Materi produk *cake* ini tidak hanya membutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat menguasai konsep dan aplikasi dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi yang berorientasi pada jasa. Solusi dari hal tersebut maka pembelajaran dikemas dalam sebuah model pembelajaran yang menarik dan juga dapat membuat siswa lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran produk *cake* ini. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pilihan. Untuk membantu guru dalam menerapkan model PBL ini digunakan bahan ajar berupa modul agar siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif.

Menurut Arends dalam Trianto (2007: 68) PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa yang menggunakan masalah dunia nyata yang bertujuan untuk

menyusun pengetahuan siswa, melatih kemandirian dan rasa percaya diri serta mengembangkan keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan masalah. Model PBL (*Problem Based Learning*) bercirikan penggunaan masalah dalam kehidupan nyata sebagai suatu yang harus dipelajari dan pembelajarannya lebih melibatkan peserta didik.

Untuk memenuhi bahan ajar dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam mengembangkan produk khususnya yang dapat berorientasi jasa, maka dapat disusun bahan ajar berupa modul yang diintegrasikan dengan model PBL. Modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) ini dapat memotivasi siswa untuk belajar, membentuk pemahaman dan meningkatnya aspek psikomotorik dalam mengembangkan produk serta dapat memecahkan masalah yang ditimbulkan dalam mengembangkan produk yang berorientasi pada jasa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Researh and Development* atau R&D) dengan model 4D (*define, design, develop and disseminate*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 November 2015 sampai 17 Mei 2016 di SMK Negeri 6 Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Menurut Andi Parstowo (2012: 195) subjek penelitian adalah informan. Informan adalah orang yang bisa memberikan informasi-informasi utama

yang dibutuhkan dalam penelitian. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Patiseri dengan jumlah 30 siswa.

Prosedur

Prosedur penelitian pengembangan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) ini menggunakan 4 tahap yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Tahap *define* dilakukan kegiatan analisis kebutuhan dan studi pustaka untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran produk *cake* selama proses pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan merancang pembuatan modul sesuai dengan kerangka modul pada umumnya. Tahap *develop* dimulai dengan validasi modul oleh *expert judgment* yaitu dosen dan guru ahli materi dan ahli media, kemudian diuji cobakan kepada peserta didik dengan uji coba modul skala kecil 8 siswa dan uji coba modul skala besar 30 siswa. Tahap *disseminate* dengan melakukan penyebaran melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru mata pelajaran produk *cake*.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Data

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan yaitu dari observasi digunakan untuk mengamati dan mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran produk *cake* kelas XI di SMK Negeri 6 Yogyakarta, wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan media pembelajaran dan kebutuhan pembuatan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) yang berorientasi pada jasa dan angket digunakan untuk menyimpulkan hasil kelayakan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Untuk menentukan kategori kelayakan dari media pembelajaran ini menggunakan skala pengukuran likert, dengan skala pengukuran likert data yang diperoleh berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2009: 141).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Modul Produk *Cake* Berbasis PBL (*Problem Based Learning*)

Model penelitian dan pengembangan produk modul produk *cake* berbasis PBL yang digunakan yaitu 4D (*define, design, develop and disseminate*).

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* ini mendefinisikan untuk mengetahui kebutuhan modul. Tahap *define* dilakukan melalui observasi dan wawancara. Informasi yang diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara antara lain: (1) sumber belajar berupa *jobsheet* dan buku paket tentang produk *cake* yang dapat memecahkan masalah dalam menumbuhkan kreativitas dalam pengembangan produk *cake* masih kurang tersedia, (2) kurangnya imajinatif siswa dalam mengembangkan produk *cake* yang berorientasi pada jasa, dan (3) pada saat observasi pembelajaran ini, guru menggunakan media *power point* sehingga masih belum dapat memotivasi siswa untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi.

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tentang pengembangan modul produk *cake* berbasis PBL untuk siswa kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan perancangan untuk pembuatan modul berdasarkan data yang diperoleh pada observasi dan wawancara. Modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) kelas XI SMK Negeri 6 Yogyakarta terdiri dari bagian awal (cover modul, halaman sampul, daftar isi, daftar gambar, peta kedudukan modul, dan glosarium), bagian pendahuluan (deskripsi, prasyarat, petunjuk penggunaan modul, tujuan akhir dan kompetensi), bagian pembahasan (rencana belajar peserta didik, kegiatan belajar, pemecahan masalah, uraian materi, rangkuman materi, tugas formatif, petunjuk diskusi dan kunci jawaban formatif serta pemecahan masalah), bagian evaluasi (teknik pengujian, strategi pengujian dan instrumen pengujian) dan bagian penutup (daftar pustaka dan harapan dari penulis).

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan terdiri dari beberapa tahapan pembuatan draft awal modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) yang dijadikan acuan dalam pembuatan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) yang berorientasi pada jasa dan mengisi komponen-komponen modul sesuai dengan kerangka modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) yaitu bagian awal terdiri cover modul, halaman sampul, daftar isi, daftar gambar, peta

kedudukan modul, dan glosarium. Bagian pendahuluan terdiri deskripsi, prasyarat, petunjuk penggunaan modul, tujuan akhir dan kompetensi. Bagian pembahasan terdiri dari rencana belajar peserta didik, kegiatan belajar, pemecahan masalah, uraian materi, rangkuman materi, tugas formatif, petunjuk diskusi dan kunci jawaban formatif serta pemecahan masalah. Bagian evaluasi terdiri dari teknik pengujian, strategi pengujian dan instrumen pengujian dan bagian penutup terdiri dari daftar pustaka dan harapan dari penulis. Selanjutnya tahap validasi ahli yaitu validasi dari dosen dan guru SMK baik dari segi materi dan media kemudian dilakukan uji coba skala kecil berjumlah 8 siswa dan uji coba skala besar berjumlah 30 siswa. Setelah melakukan uji coba lapangan selanjutnya menghasilkan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*).

Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahap ini, modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dilakukan dengan cara sosialisai bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru mata pelajaran produk *cake* yaitu sejumlah 8 buah modul produk *cake*.

2. Hasil Uji Coba Kelayakan Modul

a. Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi, para ahli materi baik dari dosen dan guru mata pelajaran produk *cake* di SMK Negeri 6 Yogyakarta memberikan penilaian terhadap modul dari aspek materi pembelajaran. Revisi dari para ahli materi untuk modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Komentar dan Tindak Lanjut Revisi Modul Dari Ahli Materi

No	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1	Setiap metode pembuatan <i>cake</i> sebaiknya diberi dengan contoh	Memberi masing-masing contoh produk <i>cake</i> pada setiap metode pembuatan
2	Konsistensi penggunaan kata peserta didik/siswa	Menggunakan kata peserta didik dan mengganti kata siswa
3	Kesalahan pengetikan	Mengganti tata tulis dan ejaan yang salah

b. Validasi Ahli Media

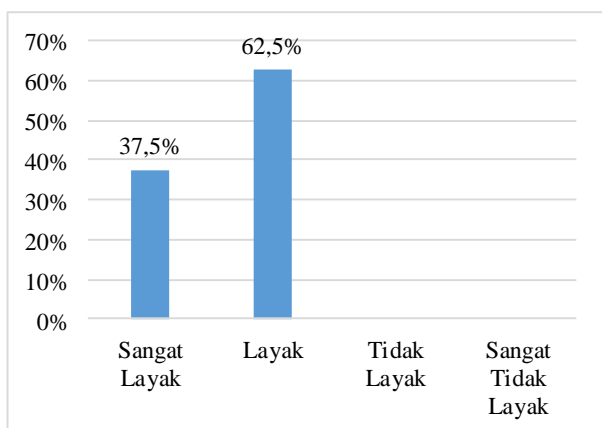
Pada tahap validasi ahli media, ahli media dari dosen memberikan penilaian dari aspek fungsi dan manfaat media serta kemenarikan modul yang meliputi tampilan, desain gambar, bentuk dan ukuran huruf kemudian penyajian materi dalam penggunaan modul. Revisi dari ahli materi untuk modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini

Tabel 2. Komentar dan Tindak Lanjut Revisi Modul Dari Ahli Media

No	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1	Latar belakang pada cover sebaiknya diganti karena gambar pecah	Mengganti gambar dengan resolusi tinggi dan mengatur penercahannya
2	Ruang kosong sebaiknya diberi kata motivasi atau tips-tips yang sesuai dengan bahan pembuatan <i>cake</i>	Direvisi sesuai saran
3	Pada setiap metode pembuatan <i>cake</i> diberi gambar berupa tahap-tahap pembuatan <i>cake</i> sesuai dengan metode	Direvisi sesuai saran
4	Gambar yang ditampilkan sebaiknya tidak menunjuk pada suatu produk/ merk	Mengganti gambar yang ditampilkan tanpa tertera merk
5	Pada kegiatan belajar 3, <i>cake</i> berdasarkan klasifikasinya sebaiknya diberi rangkuman atau tes formatif	Direvisi sesuai saran

c. Uji Coba Skala Kecil

Tahap uji coba skala kecil ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan modul dalam skala kecil yaitu berjumlah 8 siswa kelas XI Patiseri. Perhitungan kelayakan modul pada uji coba skala kecil secara keseluruhan di tinjau dari aspek kelayakan modul oleh siswa dengan jumlah 21 butir soal menghasilkan uji kelayakan dengan persentase untuk kategori sangat layak sebesar 37,5% dan layak sebesar 62,5%. Hasil perhitungan kelayakan modul pada uji coba skala kecil secara keseluruhan di tinjau dari aspek kelayakan modul oleh peserta didik dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:

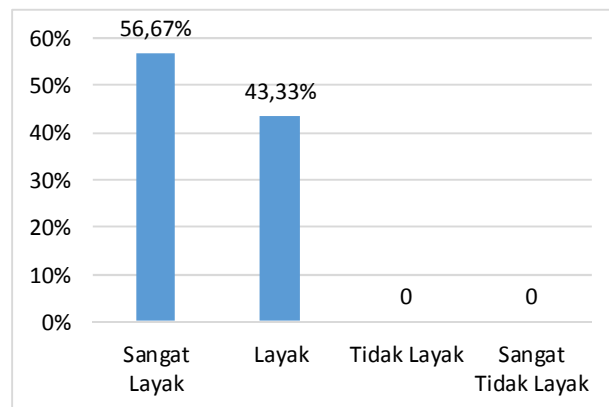


Gambar 1. Grafik Hasil Perhitungan Kelayakan Modul Pada Uji Coba Skala Kecil Secara Keseluruhan di Tinjau dari Aspek Kelayakan Modul Oleh Peserta Didik

d. Uji Coba Skala Besar

Tahap ini dilakukan setelah uji coba skala kecil dan revisi produk. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan modul dalam skala besar yaitu berjumlah 30 siswa kelas XI Patiseri di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Perhitungan kelayakan modul pada uji coba skala besar secara keseluruhan di tinjau dari aspek kelayakan modul oleh peserta didik dengan jumlah 21 butir soal menghasilkan uji kelayakan dengan persentase untuk kategori sangat layak sebesar

56,67% dan layak sebesar 43,33%. Hasil perhitungan kelayakan modul pada uji coba skala besar secara keseluruhan di tinjau dari aspek kelayakan modul oleh peserta didik dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Grafik Hasil Perhitungan Kelayakan Modul Pada Uji Coba Skala Besar Secara Keseluruhan di Tinjau dari Aspek Kelayakan Modul Oleh Peserta Didik.

Pembahasan

1. Pengembangan Modul Cake Berbasis PBL (Problem Based Learning)

Proses pengembangan modul produk cake berbasis PBL (*Problem Based Learning*) kelas XI di SMK Negeri 6 Yogyakarta dilakukan dengan 4 tahap pengembangan yaitu tahap *define* yang meliputi analisis kebutuhan, dan studi literatur, tahap *design* yang meliputi membuat rancangan media yang berupa modul produk cake berbasis PBL (*Problem Based Learning*), tahap *develop* meliputi tahap validasi ahli materi dan ahli media, revisi, uji coba skala kecil dan skala besar dan tahap *disseminate* yang meliputi pendistribusian jumlah terbatas kepada guru mata pelajaran produk *cake*. Dalam pembuatan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) yang perlu diperhatikan yaitu cara penulisan modul meliputi kerangka modul dan deskripsi kerangka (halaman judul, kata pengantar, peta kedudukan

modul, glosarium, pendahuluan, pembahasan, evaluasi, kunci jawaban dan daftar pustaka). Modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) juga dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pemecahan masalah dalam produk *cake*.

2. Kelayakan Modul Produk *Cake* Berbasis PBL (*Problem Based Learning*)

Kelayakan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) diperoleh dari data yang didapatkan melalui beberapa tahap yaitu tahap validasi ahli oleh para ahli materi dan ahli media yang berupa dosen dan guru mata pelajaran produk *cake*. peserta didik kelas XI Patiseri di SMK Negeri 6 Yogyakarta sebagai responden yang melalui dua tahap yaitu uji coba skala kecil untuk 8 siswa dan uji coba skala besar untuk 30 siswa.

Berdasarkan penilaian para ahli materi dan ahli media, modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dilihat dari aspek keseluruhan yang meliputi fungsi dan manfaat modul, kemenarikan modul dan materi pembelajaran secara konstruksi termasuk dalam kategori layak. Pada validasi ahli media dan ahli materi ada beberapa revisi yang perlu diperbaiki sesuai dengan saran dari para ahli materi dan ahli media.

Hasil penilaian modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) pada aspek secara keseluruhan ditinjau dari aspek kelayakan modul oleh peserta didik termasuk kategori sangat layak sebesar 56,67%. Hal ini menunjukkan bahwa modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) pada

mata pelajaran produk *cake* dari segi fungsi dan manfaat, materi pembelajaran dan kemenarikan modul dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman psikomotorik, memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan dapat memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan produk *cake*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) melalui 4 tahap yaitu tahap *define* dengan menganalisis kebutuhan modul yang diperoleh dari observasi dan wawancara, tahap *design* dengan membuat rancangan modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*), tahap *develop* dengan melakukan validasi modul dari ahli materi dan ahli media, revisi modul, uji coba skala kecil 8 siswa dan uji coba skala besar 30 siswa dan tahap *disseminate* dengan melakukan penyebaran melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru mata pelajaran produk *cake* sejumlah 8 buah.
2. Uji kelayakan modul produk *cake* berbasis PBL dari penilaian validasi ahli materi dan ahli media menyatakan modul layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba skala kecil sejumlah 8 siswa diketahui

bahwa tingkat kelayakan secara keseluruhan dengan kategori sangat layak 37,5% dan layak sebesar 62,5%. Uji coba skala besar sejumlah 30 siswa diketahui bahwa tingkat kelayakan secara keseluruhan dengan kategori sangat layak sebesar 56,67% dan layak sebesar 43,33%. Hal ini menunjukkan bahwa modul produk cake berbasis PBL (Problem Based Learning) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Saran

Modul produk *cake* berbasis PBL (*Problem Based Learning*) diharapkan dapat lebih kreatif dalam segi bahasa, gambar, materi yang disajikan, pemecahan masalah yang akan digunakan pada modul harus tetap sesuai dengan pedoman pembuatan modul yang telah ditetapkan dan hendaknya guru selalu membuat media pembelajaran yang bervariasi agar siswa dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan produk *cake* yang berorientasi pada jasa

DAFTAR PUSTAKA

- Dina, A. (2015). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Diakses tanggal 30 November 2015 dari <http://dinaantarai.blogspot.com/2015/pe-ranan-penting-pendidikan.html>.
- Oemar Hamalik. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung. Aditya Bakti
- Arends, R. (2007). *Learning To Teach*. (Terjemahan Trianto). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.