



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GEOGRAFI BERBASIS CERITA LEGENDA NUSANTARA DI KELAS X SMA NASIMA SEMARANG

Wahyu Deni Aryani ✉

Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2014
Disetujui September 2014
Dipublikasikan November 2014

Keywords:
Analyzing;
Archipelago;
Legend story;
spatial;
The essential concepts of
Geography;
Geography of learning

Abstrak

Pembelajaran konsep Geografi di kelas X Semester 1 SMA Nasima tahun 2013-2014 menunjukkan adanya hambatan berupa rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran. Materi ini tingkat kesulitannya tinggi, serta bahan ajar kurang mendukung. Pemilihan bahan ajar cerita legenda memiliki alasan (1) desainnya menarik; (2) berisi nilai karakter Indonesia sesuai visi misi SMA Nasima; (3) merupakan latar suatu tempat, yang merupakan ruang lingkup Geografi yang dapat dikaji dengan konsep esensial Geografi. Bahan ajar diwujudkan dalam bentuk buku Nonteks Pelajaran/ buku suplemen/ pendamping yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran. Pendekatan penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan dengan tehnik analisis SPSS Uji T dua sampel berpasangan. Efektifitas penggunaan bahan ajar terhadap peningkatan aktivitas siswa dalam belajar penguasaan konsep esensial geografi dengan membandingkan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memakai bahan ajar tersebut. Hasil penelitian mengatakan pada kelompok eksperimen terbukti efektif yaitu H_a diterima, ada perbedaan nilai sebelum dengan sesudah perlakuan. Hasil uji T ini didukung oleh hasil pengamatan sikap dengan nilai rata – rata baik pada semua aspek sikap yang diamati. Namun ada korelasi yang tidak signifikan sebesar 0,175 karena selisih nilai yang rendah antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Abstract

Learning concept of Geography in Semester 1 class X SMA Nasima 2013-2014 showed some barriers in the form of students' low interest towards learning. This material was categorized as a high degree of difficulty, and the teaching materials was less supportive. There were many reasons of selecting the teaching materials of legends; (1) it had attractive design; (2) it contained the value of the Indonesia character according to the vision and mission of Nasima High School; (3) it had background of some places, in which the Geography scope could be studied with Geography essential concepts. Instructional materials embodied in a book form Non-text Lessons/ additional book/ companion which were used to improve students' learning in learning activity. The research approach used in this study was research and development with SPSS analysis techniques paired two-sample T-test. The effectiveness of using the teaching materials to increase students' activity in mastering the essential concepts of Geography by comparing the data of students' learning outcomes, before and after using the instructional materials. The result of the research showed that the instructional materials was effective in the experimental group; H_a (hypohthesis active) is working, and there were some differences of scores before and after the treatment. The T-test result was supported by the observation of attitude with the average score was good in all aspects of the observed behavior. However, there is no significant correlation 0.175 for the difference low score, before and after the streatment.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

Pendahuluan

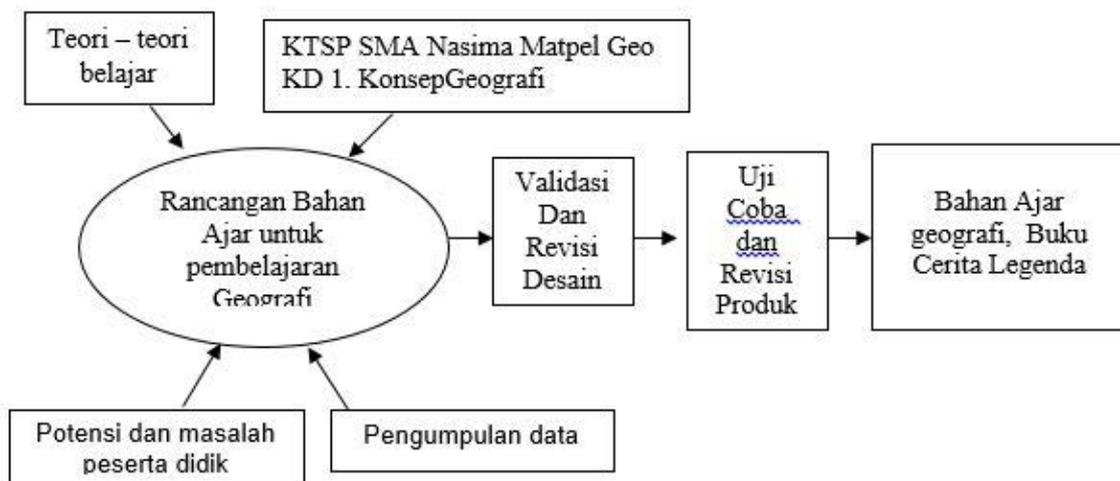
Pembelajaran tentang konsep Geografi yang dilaksanakan di kelas X Semester 1 SMA Nasima menunjukkan adanya hambatan terlihat dari hasil penilaian. Di SMA Nasima kelas X tahun 2013 – 2014 dari 84 siswa terdapat 61 atau 73% siswa meraih nilai di atas KKM dan 23 atau 27% siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan variasi jumlah yang berbeda pada tiap kelasnya. Nilai Ketuntasan Minimal mata pelajaran Geografi adalah 72, maka dapat dikatakan pencapaian hasil belajar pada KD tentang konsep geografi belum memenuhi syarat ketuntasan. Indikasi lain dapat ditinjau dari keberadaan buku teks geografi yang hanya memberikan penjelasan sekilas tentang 10 konsep esensial Geografi tanpa memberi petunjuk tentang cara mengaplikasikannya dalam mengkaji sebuah fenomena yang terjadi di lingkungan.

Cerita legenda Nusantara menjadi pilihan untuk penelitian ini karena (1) desain utamanya berupa cerita yang menarik untuk dibaca, (2) cerita legenda berisi ajaran atau nilai karakter bangsa Indonesia yang sesuai visi misi SMA Nasima, (3) semua cerita legenda merupakan latar terjadinya suatu tempat (ruang) Sugiarto (2009). Keruangan merupakan ruang lingkup dari Geografi sehingga dapat dikaji dengan 10 konsep esensial Geografi. Lalu bagaimanakah proses dan

hasil pengembangan bahan ajar pembelajaran konsep geografi berbasis cerita legenda Nusantara ? Bahan ajar ini diwujudkan dalam bentuk buku Nonteks Pelajaran yang merupakan suplemen/ tambahan dan pendamping buku pokok/ utama, menurut Lange yang dikutip oleh Tarigan dalam Naskah Akademik Buku Nonteks Pelajaran (2008). Setelah bahan ajar ini digunakan dalam pembelajaran apakah efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran tentang konsep geografi ?

Metode

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan (R & D) Pada buku Educational Research, Borg dan Gall dalam Putra (2012), mengatakan bahwa R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dimaksud bukan hanya buku, perangkat lunak tetapi juga metode pengajaran serta program pendidikan. Efektifitas dari produk pengembangan yang dihasilkan dapat di lakukan ujicoba tes dengan para siswa kelas X SMA Nasima pada Kompetensi Dasar 1.1, *judement* pakar atau orang yang dinilai kompeten dalam kajian penelitian tersebut. Peneliti melakukan *judement* pakar terhadap Dosen Geografi dari Unnes Semarang.



Gambar 1. Kerangka berpikir penelitian pengembangan bahan ajar berbentuk cerita legenda Nusantara
 Sumber: Sugiyono.2010. Langkah – langkah Metode R & D yang disederhanakan

Prosedur penelitian pengembangan diterapkan dengan menyederhanakan beberapa langkah yang ada di dalam buku Sugiyono dari sepuluh langkah, kemudian disederhanakan menjadi

prosedur penelitian pengembangan bahan ajar berbasis cerita legenda terbagi menjadi 4 tahap yaitu,
 1. Tahap awal

2. Tahap desain
3. Tahap Validasi dan Revisi Desain
4. Tahap Ujicoba dan Revisi produk

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Nasima Semarang tahun 2013 – 2014, tehnik pengambilan data memakai observasi serta wawancara. Sedangkan analisis statistik yang digunakan adalah memakai Uji T sampel berpasangan (T test paired samples) untuk mengukur keefektifan penggunaan bahan ajar cerita legenda nusantara pada pembelajaran tentang konsep esensial geografi. Sedangkan untuk mengukur keefektifan penggunaan bahan ajar cerita legenda nusantara terhadap peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran tentang konsep esensial geografi dengan menggunakan lembar penilaian sikap.

Hasil dan Pembahasan

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Nasima, yang menerapkan 5 hari sekolah dari Senin – Jum’at sehingga potensi ini kesempatan bagi peneliti untuk dapat melakukan penelitian serta percobaan tentang inovasi pembelajaran yang sudah dirancang untuk suatu kelas pada hari non efektif yaitu pada hari Sabtu.

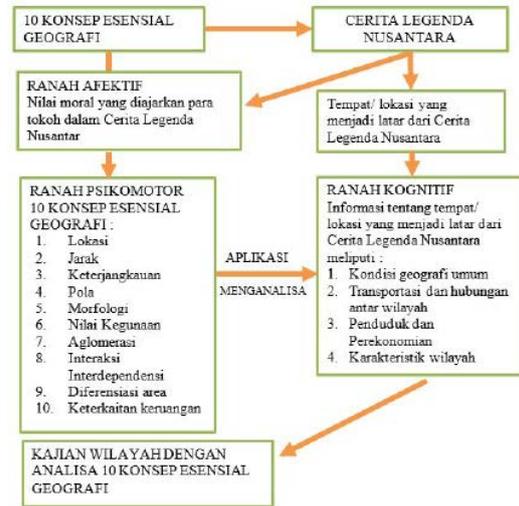
Berdasarkan kondisi tersebut, maka kegiatan yang dilakukan pada tahap awal penelitian adalah melakukan kajian tentang potensi maupun permasalahan yang ada dilokasi penelitian SMA Nasima Jl.Trilomba Juang No.1 Semarang. Dengan menggunakan observasi dokumen baik itu kurikulum, administrasi pembelajaran yang dimiliki guru, kajian teori – teori belajar yang reledan serta merujuk pada penelitian sejenis sebelumnya maka peneliti membuat rancangan atau desain produk bahan ajar yang berbasis cerita legenda Nusantara.

Beberapa penelitian sejenis yang menjadi rujukan peneliti diantaranya:

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar CD Interaktif dengan pendekatan metakognisi pada materi permintaan penawaran kelas X SMA Negeri 3 Demak”, tesis oleh Istianah, Jurusan Pendidikan IPS, Program Pasca Sarjana Unnes Tahun 2011. Istianah yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pengembangan yang telah dimodifikasi menghasilkan bahan ajar CD interaktif berhasil menuntaskan prestasi belajar serta secara nyata dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Mata Kuliah Demografi Teknik”, tesis

oleh Trisnaningsih, dosen FKIP Universitas Lampung tahun 2007, menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan bentuk dari kegiatan proses pembelajaran untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran dan merupakan salah satu cara untuk mengatasi situasi perkuliahan yang pasif.

3. Penelitian dengan judul “ Pengembangan Materi Ajar Membaca Cerita Anak Bermuatan Nilai – Nilai Karakter”, oleh Rustantiningih, menyimpulkan bahwa materi ajar cerita anak terbukti efektif untuk meningkatkan minat baca dan pembentukan karakter bagi siswa SD Kelas tinggi dan tingkat keberterimaan materi ajar cerita anak-anak yang bermuatan nilai karakter termasuk dalam kategori sangat tinggi.



Gambar 2. Rancangan Desain Bahan Ajar Berbasis Cerita Legenda Nusantara

Berdasarkan kajian teori dan kajian hasil penelitian sebelumnya seperti dalam tahap awal, maka dirancanglah pengembangan bahan ajar geografi yang berbasis cerita legenda Nusantara yang terdiri dari lima buah cerita dan pengembangan materi geografinya. Cerita tersebut yaitu legenda Banyuwangi, Palembang, Manik Angkeran, Sangkuriang dan Asem Arang. Didesain untuk pembelajaran Geografi pada materi 10 Konsep esensial geografi kelas X SMA. Desain awal dari bahan ajar ini kemudian diujikan penggunaannya melalui penilaian oleh para siswa SMA Nasima dan rekan sejawat (guru) dengan tehnik wawancara dan penulisan opini tentang desain bahan ajar tersebut. Semua masukan menjadi dasar pertimbangan untuk membuat revisi pertama dari desain bahan ajar tersebut. Variabel yang menjadi tolok ukur penilaian adalah kelaya-

kan materi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa.

Bahan ajar awal yang telah dirumuskan didiskusikan dengan ahli (*expert*) yaitu Dosen Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Semarang yaitu Prof.Dr.Dewi Liesnoor Setyowati M.Si dan Dr.Juhadi , M.Si serta tambahan ahli dari teman sejawat yaitu Pujiono, M.Pd guru Geografi di SMAN 3 dan 16 Semarang. Variabel untuk mengukur validasi bahan ajar cerita legenda Nusantara menggunakan Instrumen Penilaian Buku Non teks Pelajaran Geografi dari BSNP yang sudah dimodifikasi. Bahan ajar kemudian diperbaiki berdasarkan masukan – masukan serta hasil diskusi yang sudah dilakukan untuk kemudian siap uji lapangan pada siswa kelas X SMA Nasima Semarang. Validator pertama Prof.Dr.Dewi Liesnoor, M.Si memberikan penilaian dengan masukan sebagai berikut :

1. Kelayakan Isi pada Sub Komponen Kelengkapan Penyajian
2. Kata – kata kunci baru pada setiap awal bab perlu dilengkapi
3. Kelayakan Bahasa pada Sub Komponen Kelengkapan Penyajian
 - a. Buku Legenda Geografi perlu dilengkapi dengan kata – kata kunci baru pada setiap awal bab sehingga membantu siswa dalam memahami isi bab tersebut.
 - b. Perlu adanya kalimat pembangkit motivasi diawal bab agar siswa menjadi lebih bersemangat dalam mempelajari bab tersebut.
 - c. Buku Legenda Geografi perlu dilengkapi dengan daftar indeks.

Validator kedua Bapak Dr. Juhadi, M.Si memberi masukan antara lain sebagai berikut:

4. Kelayakan Isi pada Sub Komponen Kelengkapan Penyajian
 - a. Kata – kata kunci baru pada setiap awal bab perlu dilengkapi
 - b. Rangkuman di akhir bab.
3. Kelayakan Bahasa pada Sub Komponen Kelengkapan Penyajian
 - a. Tata bahasa serta pemilihan kata dalam Buku Legenda Geografi jangan terlalu kaku tetapi menyesuaikan dengan tema yang dipilih
 - b. Agar siswa menjadi lebih bersemangat dalam mempelajari suatu bab berikan kata-kata motivasi yang menggugah serta mengajak siswa untuk berperan aktif sesuai harapan dari buku tersebut .

Cerita legenda sebagai model bahan ajar perlu ditampakkan secara jelas dalam penyajian 10 konsep esensial geo-

grafi jika perlu ada matrik- matriknya dan struktur isi laporan seharusnya merujuk pada R & DCerita legenda sebagai model bahan ajar perlu ditampakkan secara jelas dalam penyajian 10 konsep esensial geografi jika perlu ada matrik- matriknya dan struktur isi laporan seharusnya merujuk pada R & D

Validasi selanjutnya dilakukan oleh guru sejawat. Dalam hal ini peneliti melibatkan satu orang guru geografi yaitu Pujiono M.Pd, beliau mengajar di SMA Negeri 3 dan 16 Semarang, yang mana merupakan guru inti mapel geografi sekolah, dan sudah lama mengajar dan mengabdikan sebagai PNS di SMA Negeri 3 dan 16 Semarang.

Tahapan berikutnya ujicoba pembelajaran Geografi dengan pengembangan bahan ajar berbasis cerita legenda Nusantara pada materi 10 konsep esensial geografi. Instrumen pendukung seperti alat penilaian guru, lembar kerja siswa, dan instrumen analisis data siswa menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam pengembangan bahan ajar ini.

Subyek ujicoba bahan ajar mengefektifkan siswa kelas X SMA Nasima Semarang. Sebagai data awal peneliti memakai data nilai siswa di semester 1 baik kelas kontrol maupun eksperimen (X1). Pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan bahan ajar cerita legenda Nusantara, dilaksanakan pada kelas yang menjadi subyek penelitian tersebut dalam waktu yang relatif berdekatan (dalam 1 minggu).

Pengambilan data terbagi menjadi dua yaitu pengambilan data kualitatif untuk mengukur efektifitas pemakaian bahan ajar cerita legenda Nusantara terhadap peningkatan aktivitas siswa melalui penilaian sikap dalam kerja kelompok dengan menggunakan 4 cerita yaitu legenda Banyuwangi, Palembang, Manik Angkeran dan Sangkuring, pembelajaran ini diberikan pada kelas eksperimen.

Pengambilan data berikutnya bersifat kuantitatif untuk mengukur perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pembelajaran ujicoba di kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, pertemuan pertama di kelas eksperimen memakai bahan ajar Legenda Asem Arang dan di kelas kontrol memakai bahan ajar konvensional dan diakhiri dengan evaluasi memakai instrumen penelitian tentang legenda Asem Arang.

Hasil ujicoba dengan memakai legenda Asem Arang analisis statistiknya memakai Uji T paired samples (sampel berpasangan) mengingat

kebutuhannya untuk mengetahui efektifitas bahan ajar cerita legenda nusantara sebelum dan sesudah perlakuan. Dari hasil Uji coba melalui pembelajaran dengan legenda Asem Arang diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Data hasil uji coba

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Uraian	X awal	X Akhir	Uraian	X awal	X Akhir
Jumlah	1,918.00	2,341.68	Jumlah	2,777.00	2,128.75
Rata-rata	63.93	78.06	Rata-rata	75.90	70.96

Hasil Uji pada Kelompok Eksperimen/ kelas X-1

1. Rata – rata nilai siswa sebelum diberi buku bantuan adalah 63,93 (X awal = 63,93) dan nilai rata – rata setelah diberi buku bantuan adalah 78,07 (X akhir = 78,07). Dengan $p < 0.00$ maka hasil T test kelompok Uji/ eksperimen sangat signifikan.
2. Korelasi antara kedua variabel adalah 0,175 (p.70,05) yang berarti ada korelasi yang tidak signifikan terhadap nilai sebelum dengan sesudah diberi buku bantuan ajar. Maksudnya angka pembedanya kecil.
3. t hitung (db = 29 dari N-1 = 29 adalah 2,0452) dalam kasus ini t hitung diperoleh 4,396 yang berarti t hitung > t tabel.
4. Artinya Ho ditolak (Ho = tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah). Oleh karena dalam kasus ini t hitung > t tabel berarti Ha diterima. Jadi hipotesa yang mengatakan bahwa ada perbedaan nilai siswa sebelum dengan sesudah diberi perlakuan diterima.
5. Kesimpulan :
Hipotesa penelitian terbukti yaitu bahwa ada perbedaan nilai sebelum dengan sesudah treatment (ada pengaruh pemberian buku bantuan ajar terhadap nilai siswa) tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan (korelasinya kecil yaitu hanya 0,175)

Hasil Uji Kelompok Kontrol/ Kelas X-2 (data terlampir)

1. Ada perbedaan rerata sebelum dengan sesudah treatment, X awal = 75,90 dengan X akhir =70,96, dimana X akhir < X awal. Dengan $p > 0,05$ pada tabel tertulis sign 2 tailed = 0,120 maka kelompok B atau kontrol hasilnya tidak signifikan.
2. Terdapat korelasi yang negatif (t test = -0,189) dan $p > 0,05$. Dalam kasus ini X nilai awal ternyata lebih baik daripada setelah diberi perlakuan (korelasinya negatif).
3. T test sampel = 1,603 sedangkan T tabel = 2,0452 (db = 29). (= t sampel < t tabel) benar-

ti hipotesa yang menyatakan bahwa ada pengaruh pemberian buku bantuan ajar terhadap kenaikan nilai siswa ditolak (Ho diterima)

4. Kesimpulan :

Hipotesa penelitian tidak terbukti yaitu bahwa ada perbedaan nilai sebelum dengan sesudah treatment (ada pengaruh pemberian buku bantuan ajar terhadap nilai siswa)

Tabel 2. Data Hasil Observasi Sikap Siswa Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran Ujicoba (Lembar Penilaian Sikap terlampir)

No	Nama Kelompok	Rata-rata nilai	Kategori
1	Kelompok 1	76,4	Baik
2	Kelompok 2	78,2	Baik
3	Kelompok 3	75,8	Baik
4	Kelompok 4	73,4	Baik
5	Kelompok 5	76,4	Baik
6	Kelompok 6	73,0	Baik

Simpulan

1. Hasil Kuantitatif

Hasil Uji T pada kelompok eksperimen dengan rata – rata nilai siswa sebelum diberi buku bantuan adalah 63,93 (X awal = 63,93) dan nilai rata – rata setelah diberi buku bantuan adalah 78,07 (X akhir = 78,07) menghasilkan $p < 0.00$ maka hasil T test kelompok Uji/ eksperimen sangat signifikan, yaitu ada perbedaan nilai sebelum diberi treatment dan sesudah diberi treatment, namun karena selisih atau perbedaannya kecil atau korelasi antara dua variabelnya 0,175 maka selisih nilai yang diperoleh tidak menunjukkan perbedaan yang berarti antara sebelum dan sesudah memakai buku legenda geografi.

Sedangkan hasil uji T pada kelas kon-

trol Ada perbedaan rerata sebelum dengan sesudah treatment, $X_{\text{awal}} = 75,90$ dengan $X_{\text{akhir}} = 70,96$, dimana $X_{\text{akhir}} < X_{\text{awal}}$. Dengan $p > 0,05$ pada tabel tertulis sign 2 tailed = 0,120 maka kelompok B atau kontrol hasilnya tidak signifikan, H_0 ditolak atau ada perbedaan antara nilai awal dengan nilai akhir.

Menurut peneliti dari hasil Uji t pada kelompok eksperimen maupun kontrol sudah dapat menjawab pertanyaan apakah ada perbedaan nilai dalam pembelajaran di KD 1.1. Menjelaskan Konsep Geografi dengan menggunakan bahan ajar cerita legenda Nusantara sekaligus menjawab pertanyaan apakah implementasi bahan ajar berbasis cerita legenda Nusantara efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran geografi. Karena jawabannya adalah efektif didukung dengan hasil kualitatif.

2. Hasil Kualitatif

Dari 5 aspek sikap yang dinilai, pada setiap kelompok kelas eksperimen telah menunjukkan aktivitas dalam pembelajaran dengan kategori Baik (rata – rata nilai 75,53) dengan rentang nilai antara 68 – 79. Kelima aspek yang dimaksud adalah motivasi, kepemimpinan, menghargai pendapat orang lain, keaktifan dan kemampuan penggunaan bahasa yang baik dalam diskusi. Bahkan pada kelas ini terdapat 3 kelompok yaitu kelompok 1, 2 dan 5 yang memperoleh nilai 4 (kategori memuaskan) pada aspek sikap menghargai pendapat orang lain dan aspek sikap keaktifan dalam diskusi.

Dari hasil ujicoba penelitian terhadap para siswa kelas X SMA Nasima th. pelajaran 2013 – 2014 dapat disimpulkan bahwasanya produk penelitian pengembangan ini dapat meningkatkan aktivitas siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menunjukkan perubahan ketercapaian nilai hasil

belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan produk penelitian ini. Sehingga menurut peneliti, keberadaan Buku Legenda Geografi sebagai produk akhir dari penelitian pengembangan ini memiliki arti penting bagi kelengkapan penyusunan kegiatan pembelajaran yang kreatif inovatif serta memberikan pengalaman mendalam dan bermakna bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2008. *Naskah Akademik Buku Nonteks Pelajaran*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Istiana. 2011. Tesis dengan Judul “Pengembangan Bahan Ajar CD Interaktif dengan pendekatan metakognisi pada materi permintaan penawaran kelas X SMA Negeri 3 Demak”. Jurusan Pendidikan IPS, Program Pasca Sarjana Unnes
- Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar. Th. 2011.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Rustantiningsih. 2012. Journal of Primary Education Pengembangan Materi Ajar Membaca Cerita Anak Bermuatan Nilai – Nilai Karakter. Prodi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
- Sagala, Syaiful. 2007. *Manajemen Berbasis Sekolah & Masyarakat*. Jakarta: PT. Nunas Mulmima.
- Santoso, Singgih. 2001. *SPSS Mengolah Data Statistik Secara Profesional Versi 7.5*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia-Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiarto, Eko. 2009. *Mengenal Dongeng dan Prosa Lama*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyono dan M. Amin. 2002. *Pengantar Geografi*. Semarang: Unnes Press.
- Suminar, Tri. 2012. *Petunjuk Teknis Pengembangan Bahan Ajar*, disampaikan dalam diskusi di Litbang Depag Jateng 22 Juni 2012.