

Pengembangan e-Modul Inquiry Learning Berbasis Catur Pramana pada Mata Pelajaran IPAS Materi Melihat Karena Cahaya Mendengar Karena Bunyi Kelas V Sekolah Dasar



Ni Kadek Gita Pradnya Dewi^{1✉}, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita², Ni Nyoman Kurnia Wati³

¹Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

²Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

³ Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-modul berbasis Inquiry Learning yang terintegrasi dengan konsep Catur Pramana pada mata pelajaran IPAS materi "Melihat karena Cahaya dan Mendengar karena Bunyi" untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemandirian belajar siswa, kurangnya pemahaman konsep IPAS, serta penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dan kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analysis), desain (design), dan pengembangan (development). Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa kelas V SD Negeri 2 Liligundi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-modul yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa E-modul berada pada kategori sangat baik, dengan persentase uji perorangan sebesar 92% dan uji kelompok sebesar 94%. E-modul ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, kemandirian, serta pemahaman konsep siswa melalui pendekatan inkuiri yang dipadukan dengan prinsip Catur Pramana. Dengan demikian, E-modul Inquiry Learning berbasis Catur Pramana layak digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *E-modul, Inquiry Learning, Catur Pramana, IPAS, Sekolah Dasar*

Abstract

This study aims to develop an Inquiry Learning-based E-module integrated with the Catur Pramana concept in the Science subject of "Seeing by Light and Hearing by Sound" for fifth-grade elementary school students. The background of this study is based on the low independence of student learning, lack of understanding of the concept of Science, and the use of learning media that is still monotonous and less interactive. This study uses the Research and Development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, and development. The research subjects consisted of material experts, media experts, linguists, teachers, and fifth-grade students of SD Negeri 2 Liligundi. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that the developed E-module has a very high level of validity based on the assessment of material, media, and language experts. In addition, the results of the practicality test showed that the E-

module was in the very good category, with a percentage of individual tests of 92% and a group test of 94%. This e-module is considered capable of increasing students' learning motivation, independence, and conceptual understanding through an inquiry approach combined with the Catur Pramana principles. Therefore, the Catur Pramana-based Inquiry Learning e-module is suitable for use as a learning resource in science lessons in elementary schools.

Keywords: *E-module, Inquiry Learning, Catur Pramana, Science, Elementary School*

Copyright (c) 2025 Ni Kadek Gita Pradnya Dewi

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license

✉ Corresponding author: Ni Kadek Gita Pradnya Dewi

Email Address : gitapradnyani@gmail.com

Received 6 August 2025, Accepted 27 August 2025, Published 30 September 2025

DOI: <https://doi.org/10.55115/edukasi.v6i2.1548>

Publisher: Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen yang krusial dalam kemajuan suatu bangsa dan berfungsi sebagai salah satu aspek yang memberikan kehidupan bagi individu. Kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh sumber daya manusia yang terdidik. Para pendiri bangsa ini telah menunjukkan perhatian yang mendalam terhadap pendidikan, sebagaimana tercermin dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 pada alinea keempat. Berdasarkan pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003, salah satu fungsi dari Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam rangka mencerdaskan bangsa. Pasal tersebut juga menjelaskan berbagai tujuan pendidikan, yang meliputi pengembangan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, kemandirian, serta pembentukan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan berperan penting sebagai tempat yang dilakukan untuk melaksanakannya suatu pendidikan. Sekolah merupakan tempat utama terjadinya Pendidikan dimana siswa menghabiskan waktu produktif mereka untuk belajar dan berinteraksi (Ahdar&Wardana,2019).

Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh setiap individunya, mengingat bahwa IPAS adalah ilmu pendidikan yang berkaitan erat dengan makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya dengan alam semesta di sekeliling kita. Baik secara sadar maupun tidak, terdapat banyak konsep IPAS yang dapat kita temukan dan aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kualitas suatu bangsa dapat dinilai dari segi pendidikannya, baik itu konteks pendidikan formal maupun pendidikan non-formal. Pembelajaran IPAS terbagi menjadi 2 yakni menurut Guru mata pelajaran itu sendiri dan juga menurut umum, menurut guru cara mengajar IPAS yang baik dan benar yaitu dengan cara lebih banyak dalam bentuk praktikum dan belajar pengalaman langsung di lingkungan sehingga pemahaman yang ada pada siswa lebih mendalam.

Secara umum, Pembelajaran IPAS yang berkualitas dan ideal di SD dalam kaitannya dengan deep learning dan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada kurikulum merdeka, harus dirancang tidak hanya untuk memindahkan pengetahuan, tapi juga untuk membangun pemahaman mendalam siswa, keterampilan berpikir kritis siswa, dan juga karakter siswa. Adapun penjelasan umum mengenai kaitan IPAS dengan deep learning (Pembelajaran bermakna mendalam).

Deep learning dalam sebuah konteks kurikulum merdeka bukan hanya memahami apa suatu konsep, tetapi mengapa dan juga bagaimana konsep itu bekerja dan berkaitan dengan pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS yang ideal secara umum yaitu: Mengajak siswa berpikir tingkat tinggi: siswa tidak hanya mengingat, tetapi menganalisis, mengevaluasi, dan juga mencipta. Berbasis proyek dan inkuiri: siswa menyelidiki fenomena alam/sosial yang relevan dan juga yang sering terjadi di kehidupan mereka. Reflektif: siswa diajak untuk merenungkan apa yang dipelajari, mengapa itu penting, dan bagaimana penerapannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi yang telah dilaksanakan terdapat kendala ada guru dan juga pada siswa. Kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang rendah menyebabkan peserta didik kurang memahami pelajaran IPAS dikelas, masalah itu disebabkan karena siswa yang masih malu atau kurang mampu dalam memecahkan masalahnya sendiri. Keterampilan dan penalaran konsep IPAS siswa masih kurang khususnya pada materi awal yaitu Bagaimana kita tumbuh dan hidup yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih terarah. Hal ini menjadi penyebabnya siswa mempunyai nilai yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Maka dari itu, modul yang akan dicetak masih memiliki banyak sekali kekurangan didalamnya, seperti contoh tidak adanya keseruan dalam belajar dan jika melakukan penyampaian dalam pembelajaran sangat baku dan juga monoton. Perlu adanya upaya dari guru itu sendiri untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil kinerja siswa secara mandiri. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil kemandirian siswa yaitu dengan cara menggunakan sumber belajar dan dapat meningkatkan kompetensi serta meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam memahami konsep materi. Melihat karena cahaya mendengar karena bunyi. Sumber belajar yang dimaksud adalah sumber belajar *E-modul Inquiry Learning* berbasis *Catur Pramana*. Modul tersebut dianalisis oleh penulis secara mandiri saat penulis melaksanakan kegiatan PKM saat semester 6 lalu dan melihat bahwa modul tersebut masih monoton dan kurang adanya perkembangan dalam modul tersebut sehingga siswa mudah cepat bosan dan selalu bergantung dengan buku. Menurut Guru mata pelajaran modul IPAS pernah diteliti khususnya yang mencakup penjelasan materi dalam modul IPAS yang digunakan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya upaya dari guru yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang aktif dan mandiri. Salah satu cara untuk meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan sumber belajar dan dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah serta memahami konsep ilmu IPAS. Sumber belajar yang dimaksud adalah *E-modul Inquiry Learning* berbasis *Catur Pramana*. Sumber yang digunakan yakni sumber dari jurnal-jurnal terdahulu dan juga hasil observasi yang sempat dilakukan oleh penulis saat sedang melaksanakan observasi.

E-modul merupakan bahan ajar yang memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih mandiri dibandingkan dengan bahan ajar lainnya. Hal ini disesuaikan dengan paradigma Pendidikan yang saat ini yang lebih banyak diarahkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai fasilitatornya. Seiring dengan berjalannya dimensi dunia dan waktu dalam dunia pendidikan, modul yang dulu hanya berupa bahan ajar cetak saat ini telah berada dalam tahap inovasi yang jauh lebih canggih dan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu teknologi yang berkembang. Salah satu inovasi adalah modul dalam bentuk digital atau dapat dioperasikan dalam komputer. *E-modul* itu sendiri memiliki sebuah arti yang mendasar untuk guru karena sebagai perangkat ajar yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. *E-modul Inquiry Learning* berbasis *Catur Pramana* yang akan dikembangkan sendiri memiliki metode pembelajaran yang menggunakan empat pedoman pengamatan untuk mendapatkan pengetahuan yang benar. *Catur Pramana* sendiri merupakan dasar filosofis dan metodologis yang kuat dalam pembuatan e-modul, sehingga materi menjadi lebih akurat, terstruktur, dan bermanfaat bagi pengguna. *E-modul Inquiry*

Learning berbasis *Catur Pramana* disusun dalam sebuah unit belajar yang kecil dan mencakup tujuan pembelajaran yang memuat video, audio, dan gambar yang dapat dilihat dan didengar oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mencari lebih jauh tentang materi "Melihat karena cahaya mendengar karena bunyi" ke orang-orang sekitar atau teman yang terpercaya dengan informasi yang didapat oleh siswa itu sendiri. Penggunaan *E-modul Inquiry Learning* berbasis *Catur Pramana* dapat memberikan berupa pengalaman yang nyata dan memungkinkan siswanya belajar secara mandiri dan guru tidak perlu menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2023) dalam jurnal yang berjudul "E-modul berbasis *Catur Pramana* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar" menyimpulkan *E-Modul Berbasis Catur Pramana Pada Pembelajaran IPA* yaitu memperoleh hasil oleh praktisi guru yaitu sebesar 100%,

Berkaitan dengan hal ini, penulis ingin mengembangkan sebuah *E-Modul* yang sedikit berbeda dari sebelumnya dengan cara menambahkan model ajar *Inquiry Learning* berbasis *Catur Pramana*. Penelitian yang akan penulis kembangkan ini yaitu "Pengembangan *E-Modul Inquiry Learning* berbasis *Catur Pramana* pada mata pelajaran IPAS materi Melihat karena cahaya mendengar karena bunyi untuk kelas V Sekolah Dasar".

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan perangkat *E-modul Inquiry Learning* berbasis *Catur Pramana* pada mata pelajaran IPAS materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan *E-modul Inquiry Learning* berbasis *Catur Pramana* ini adalah ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiono, 2015). Model ini dipilih karena model pengembangan instruksional ini bisa digunakan untuk membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil uji validitas dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian juga membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai populasi, sampel dan teknik sampling (acak/non acak) yang digunakan (Nanang Martono, 2010: 12). Pemilihan subjek penelitian harus dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap bidang studi. Beberapa langkah yang dapat diambil dalam pemilihan subjek penelitian meliputi: Identifikasi masalah: Menentukan isu atau masalah yang relevan dan membutuhkan penyelesaian. Konsultan dengan ahli: Berdiskusi dengan para ahli di bidang terkait untuk mendapatkan wawasan dan saran. Kajian pustaka: Melakukan tinjauan literatur untuk memahami penelitian-penelitian sebelumnya dan menemukan celah penelitian. Ketersediaan data: Memastikan bahwa data yang diperlukan untuk penelitian dapat diakses dan diperoleh dengan mudah.

Subjek penelitian membutuhkan 2 orang ahli media, 2 orang ahli bahasa, 2 orang ahli materi, serta 2 orang guru kelas atau guru mata pelajaran yang IPAS serta siswa kelas V yang berjumlah 10 orang. Alasan memilih kelas V sebagai subjek penelitian ini dikarenakan seluruh siswa nya tergolong aktif dengan pelajaran IPAS. Namun, masih terdapat ada siswa yang masih kurang dalam memahami materi, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan dalam suatu penelitian. Berhasil atau tidaknya suatu penelitian yang akan dilakukan tidak akan lepas dari teknik pengumpulan data yang diperlukan untuk instrumen penelitian. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif, teknik ini menggunakan angket atau kuisioner sebagai media untuk mengumpulkan data melalui beberapa pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, observasi terstruktur melibatkan observasi yang telah ditentukan, eksperimen yang melibatkan variabel-variabel tertentu untuk melihat dampaknya terhadap variabel lainnya. Adapun empat teknik pengumpulan data yang biasa digunakan adalah angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini membahas beberapa hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran muatan IPAS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 2 Liligundi. Secara umum ada 3 pertanyaan yang perlu dijawab mengenai penelitian yang dikembangkan oleh penulis terkait dengan pengembangan pada media pembelajaran bermuatan IPAS ini, yaitu pertanyaan bagaimana rancang bangun E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana untuk siswa kelas V Sekolah Dasar? Bagaimana validitas E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana pada mata pelajaran IPAS materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?, Bagaimana kepraktisan E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana pada mata pelajaran IPAS materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?. Berdasarkan apa yang di rangkum oleh penulis didapatkan banyak hal-hal yang akan dibahas yaitu sebagai berikut.

Rancang Bangun E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana pada mata pelajaran IPAS materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi untuk siswa kelas V SD

Pada penelitian pengembangan E-Modul *Inquiry Learning* pada mata pelajaran IPAS materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi untuk siswa kelas V SD di SD Negeri 2 Liligundi. Penguji menggunakan beberapa langkah-langkah pengembangan E-Modul yang menggunakan model ADDIE yaitu ada analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penggunaan E-Modul *Inquiry Learning* yang dibarengi dengan media pembelajaran yang tepat mampu menjadikan media tersebut sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dalam media pembelajaran yang digunakan menggunakan barang-barang sekitar. Pembuatan E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana menggunakan Ms.Word, Canva, beserta website Flipbook. Dalam pembuatan E-modul *Inquiry Learning* diperlukan alur yang dapat menavigasi arah pembelajaran dari produk yang dikembangkan melalui media pembelajaran praktikum sebagai multimedia pembelajaran kedua setelah video dan gambar-gambar yang telah ditampilkan.

Sebagai tahap lanjutan untuk mengembangkan E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana yaitu ada proses implementasi atau sebuah penerapan untuk langkah nyata yang dapat menerapkan perangkat ajar yang sedang dibuat. Adapun beberapa langkah penerapan yaitu. Menyiapkan perangkat ajar E-Modul yang akan digunakan sebelum memulai pembelajaran, melakukan validasi produk dengan uji ahli yang sudah mendalami mata pelajaran, melakukan koordinasi dengan guru pengajaran agar bisa melakukan kolaborasi yang sempurna dalam membuat perangkat ajar E-Modul *Inquiry Learning*, penerapan produk dalam mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 2 Liligundi. Melakukan evaluasi dengan hasil data yang telah dikumpulkan pada tahap implementasi yang telah dilaksanakan. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan mengukur kemampuan untuk mengukur nilai suatu produk pembelajaran yang mencakup uji coba ahli (uji coba ahli desain, uji coba ahli materi, dan uji coba ahli media).

Validitas E-modul *Inquiry Learning* berbasis catur Pramana pada mata pelajaran IPAS materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Validitas media pembelajaran berbasis multimedia ini ditentukan dengan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, meliputi: 1. Uji ahli media pembelajaran, 2. Uji ahli desain pembelajaran, 3. Uji ahli materi. Hasil tersebut dapat diketahui dengan menggunakan metode kuisioner.

Kepraktisan E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana pada mata pelajaran IPAS materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar

Kepraktisan E-modul *inquiry learning* berbasis catur pramana dapat dilihat hasil angket respon siswa dan juga angket hasil respon guru. Respon yang diberikan oleh guru memperoleh nilai sebesar 90 yang berarti E-modul *inquiry Learning* berbasis Catur Pramana yang di buat oleh penulis layak untuk digunakan namun ada beberapa yang perlu diperbaiki atau memiliki revisi yang disuruh oleh guru untuk penulis perbaiki, sedangkan hasil respon siswa untuk penulis memiliki nilai 97 yang berarti E-modul *inquiry Learning* berbasis Catur Pramana layak digunakan kepada siswa karena siswa sangat memahami dan menyukai hasil proses belajar dan juga materi yang diberikan jadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Kepraktisan e-modul *inquiry learning* berbasis catur pramana mengacu sejauh mana e-modul *inquiry learning* berbasis catur pramana dapat mudah digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran dan juga mudah dipahami oleh siswa. Konsep ini biasanya dinilai dalam sebuah penelitian pengembangan atau evaluasi media pembelajaran. E-modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana dapat digunakan secara lebih efektif jika digunakan dengan gambar, video, dan juga praktikum kecil yang mampu menarik kemampuan dan minat siswa dalam belajar IPAS. Menurut Akbar (2013; 78), kepraktisan dapat dilihat dinilai nya melalui tabel berikut:

Pencapaian nilai (skor)	Kategori kepraktisan	Keterangan
25.00 - 40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00 - 55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00 - 70.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi
71.00 - 85.00	Valid	Boleh digunakan setelah revisi
86.00 - 100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

KESIMPULAN

Pengembangan pada perangkat ajar E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana, dirancang menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi mendapatkan hasil uji yang bagus pada perangkat ajar E-Modul yang dibuat. Berdasarkan hasil uji yang didapatkan mengenai Validitas serta kepraktisan yang tinggi. Hal tersebut dapat diyakini dengan mendapatkan nilai rata-rata mencapai 1.00 yang artinya E-Modul tersebut layak untuk digunakan. Mengenai Kepraktisan E-Modul *Inquiry Learning* berbasis Catur Pramana pada mata pelajaran IPAS biasanya dapat dilihat dari berbagai aspek mengenai seberapa mudah dan nyaman terhadap produk tersebut untuk digunakan oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. RajaGrafindo Persada.
- Ahdar& Wardana. (2019). *Pendidikan dan Interaksi Siswa di Sekolah*. Pendidikan Nasional.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Basuki, H. (2014). *Statistik Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Dewi, R. (2023). E-modul Berbasis Catur Pramana pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 45-60.
- Edwards, G.C. III. (2012). *Implementasi Kebijakan Publik*. GovernancePress.
- Ghaniem, A. F., dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V SD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Joice &Wells. (2003). *Model Pembelajaran Inquiry: Teori dan Praktik*. Edukasi Global.
- Nanang Martono. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. PT RajaGrafindo Persada.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Penerbit Rineka Cipta.
- Purwono, U. (2008). *Instrumen Penelitian Pendidikan*. BSNP.
- Ruciana, S. (2024). Pengembangan E-modul Berbasis Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 78-92.
- Sammel, A. (2014). *Dinamika Ilmu Pengetahuan dalam Perkembangan Zaman*. Ilmu Modern.
- Shoimin,A. (2014). *Model Pembelajaran Inquiry dalam Pendidikan*. Pedagogia.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Tegeh &Kirna. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-Undang Dasar 1945. Alinea Keempat.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pasal 3.
- Zellika, A. (2023). Pengembangan E-modul Berbasis InquiryBasedLearning pada Mata Pelajaran Tematik di Kelas MI/SD. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.