

E-MODUL JAJARGENJANG BERBASIS RME (*REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION*) DAN BERMUATAN PPK (PENGUTAN PENDIDIKAN KARAKTER)

Aslihatul Fitriyyah¹, Sikky El Walida², Tri Candra Wulandari³
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang
Email: ¹ aslihatulfitriyyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa e-modul jajargenjang yang valid dan layak digunakan berbasis RME dan bermuatan PPK. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang sebagai dasar pengembangan. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi satu ahli materi, satu ahli desain pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran, dua validator praktisi, dan sepuluh peserta didik kelas VII Mts Miftahul Ulum sebagai uji coba pengguna. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif berupa skor angket dan data kualitatif berupa saran dan komentar pada angket yang diberikan. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK yang telah divalidasi oleh validasi ahli dan diujicobakan kepada 10 peserta didik kelas VII Mts Miftahul Ulum. Menurut validator ahli, penilaian produk didapatkan skor rata-rata keseluruhan dari semua validator ahli yaitu 3,50 dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3,23. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: e-modul, RME, PPK, jajargenjang.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2019 Pasal 5A juga menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi berperan menjadi landasan dalam perencanaan pembangunan nasional di segala bidang kehidupan yang berpedoman pada haluan ideologi Pancasila. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat seiring bertambahnya usia di bumi ini dan tidak bisa dihentikan dengan apapun karena segala sesuatu bisa berubah seiring bergantinya zaman dan peradaban. Perubahan zaman menjadi tantangan besar dalam bidang pendidikan, sebab akan berdampak pada pergeseran nilai, norma, dan moral. Tujuan dari pendidikan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 yaitu proses belajar yang diharapkan manfaatnya untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dibagi menjadi tiga yaitu pendidikan informal, formal, dan nonformal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Dari ketiga jenjang tersebut, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di dalamnya.

Depdiknas (2006:345) menjelaskan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Hal itu menyebabkan matematika menjadi mata pelajaran wajib yang harus ditempuh dari bangku SD sampai SMA. Dengan demikian, banyak usaha yang dilakukan guru untuk membuat peserta didik dapat mengikuti pelajaran matematika dengan baik. Salah satu usahanya yaitu membuat modul yang mudah dipahami dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Nasution (dalam Suleha 2019:86) mendefinisikan bahwa modul mempunyai arti sebagai suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri dari suatu rangkaian belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Bentuk modul bisa berupa cetak atau elektronik, yang mana hal tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19). Dalam surat edaran tersebut pada poin kedua tertulis bahwa proses belajar dilakukan dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Hal tersebut memberikan dampak secara nyata dan memberi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka, kini dilaksanakan secara *online* agar peserta didik tetap memperoleh haknya dalam belajar. Pembelajaran online bukan hanya sekedar mengubah tata cara pelaksanaan pembelajaran, melainkan membutuhkan daya kreativitas yang tinggi agar proses pembelajaran tetap diminati oleh peserta didik. Berbagai usaha dilakukan oleh para guru untuk memenuhi pembelajaran secara online baik menggunakan aplikasi berbayar maupun tidak, seperti membuat beberapa video menarik dan interaktif untuk bahan penyampaian materi, juga termasuk membuat *e-modul* (*electronic modul*) dengan harapan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Ariani (2020:4) menyatakan bahwa *e-modul* merupakan media pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis sesuai kurikulum untuk keperluan belajar siswa dimana modul yang disajikan dalam bentuk elektronik dapat melalui komputer atau *smartphone*. *E-modul* yang digunakan untuk proses pembelajaran dari rumah membuat peserta didik semakin dekat dengan alam, keluarga dan lingkungan sekitar. Hal tersebut membuat peserta didik lebih membuka diri dengan lingkungan sekitar dan banyak menghabiskan waktu secara langsung dengan dunia nyata atau *realistic*.

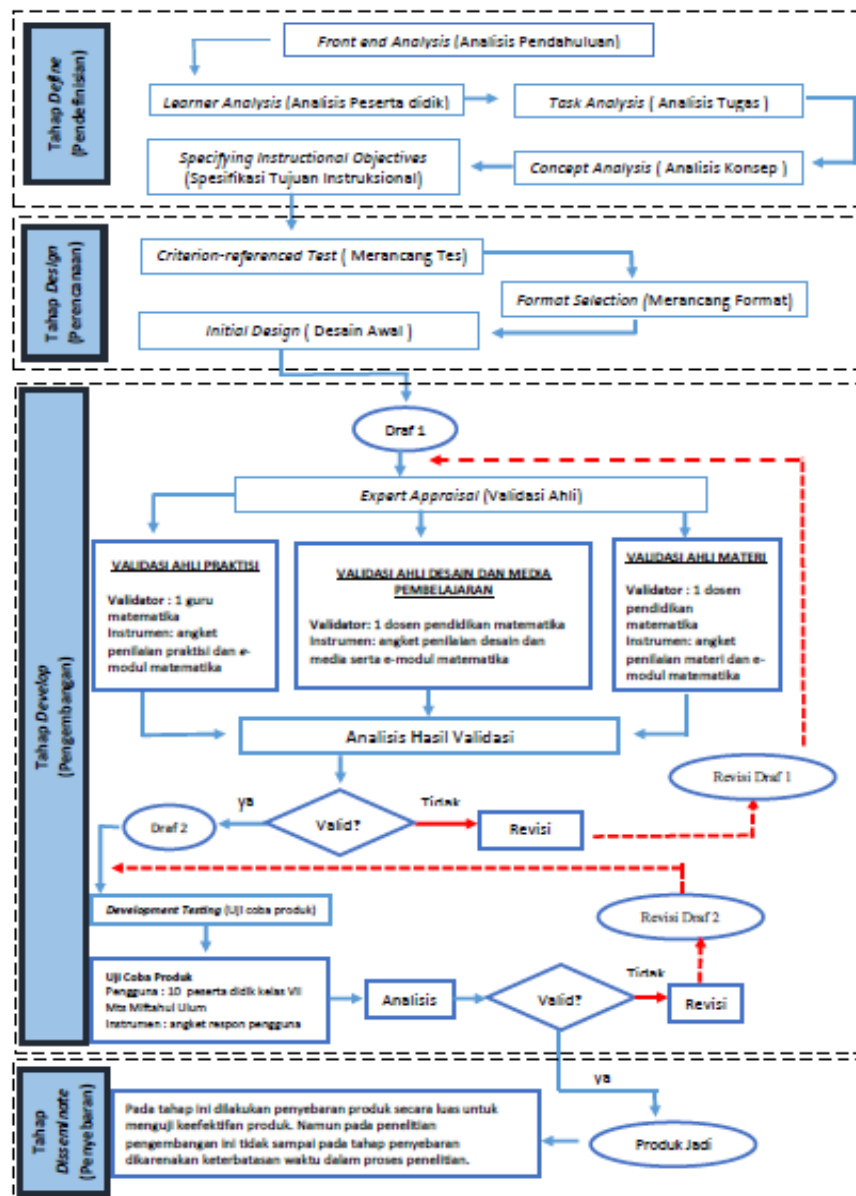
Realistic Mathematics Education atau disingkat RME dapat disebut juga sebagai pembelajaran matematika realistik. Saleh (dalam Yuniati & Sari, 2018:4) menyatakan bahwa *Realistic Mathematics Education* (RME) yaitu pendekatan pembelajaran matematika berfokus pada masalah yang dapat dibayangkan siswa sebagai masalah dalam kehidupan nyata atau masalah dalam dunia mereka. Sesuai dengan paparan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika realistik memanfaatkan realitas lingkungan. Hal tersebut sesuai dengan peserta didik yang layaknya manusia pada umumnya yaitu hidup bersosial dengan teman sebaya, keluarga, guru, dan masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bersosial yaitu berkenaan dengan masyarakat sehingga *perlu adanya komunikasi dalam usaha menunjang pembangunan dan suka memperhatikan kepentingan umum* (suka menolong, menderma, dan sebagainya). *Hal tersebut membutuhkan penguatan nilai karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari agar terhindar dari permasalahan negatif yang melibatkan peserta didik*

Sesuai dengan pernyataan yang tercantum dalam RPJP Nasional tahun 2005-2025 yaitu mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila, maka pendidikan karakter sangatlah penting. Nilai yang tercantum pada pendidikan karakter (PPK) yaitu nilai karakter religius, nilai karakter nasionalis, nilai karakter integritas, nilai karakter mandiri, dan nilai karakter gotong royong.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mendefinisikan hasil pengembangan produk berupa e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK pada materi jajargenjang kelas VII.

METODE

Metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk adalah model prosedural yang diadaptasi dari Thiagarajan dkk (1974:06) yaitu model 4D. Model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) tahap *define* (pendefinisian), (2) tahap *design* (perancangan), (3) tahap *develop* (pengembangan), dan (4) tahap *disseminate* (penyebaran). Adapun prosedur pengembangan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Prsedur Pengembangan

Jenis data yang diperoleh pada penelitian pengembangan adalah data kuantitatif berupa skor angket validasi produk dan data kualitatif berupa komentar dan saran pada angket validasi produk oleh validator ahli materi, desain pembelajaran dan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Instrumen yang berupa angket, adapun angket yang digunakan terdiri dari empat jenis yaitu: (1) angket validasi instrumen (2) angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik (3) angket validator ahli (4) angket uji coba pengguna.

Teknis analisis data merupakan dasar pengambilan kesimpulan untuk mengetahui ketepatan dan kelayakan produk yang dikembangkan apakah sudah valid atau masih perlu revisi. Teknis analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk *e-modul jajargenjang* yang bermanfaat dan berkualitas. Data diperoleh dari analisis lembar validasi yang telah diberikan kepada validator dan pengguna.

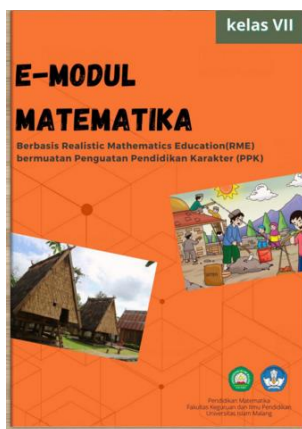
HASIL

1. Tahap *define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* (Pendefinisian), terdiri dari lima tahap yaitu: analisis pendahuluan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis pendahuluan dilakukan penyebaran angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik dengan melibatkan dua guru matematika dan 105 peserta didik MTs Miftahul Ulum. Dari analisis tersebut diperoleh persentase sebesar 82,3% untuk analisis kebutuhan guru dan 84,3% untuk analisis kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, diperoleh kesimpulan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK. Pada tahap analisis peserta didik dilakukan penyebaran angket karakteristik peserta didik kepada 105 peserta didik kelas VII MTs Miftahul Ulum. Pada tahap analisis tugas dilakukan pemaparan aspek pembelajaran matematika berupa materi yang digunakan dalam pengembangan produk. Materi yang digunakan adalah materi jajargenjang berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) 3.11 dan 4.11 Kurikulum 2013. Pada tahap analisis konsep dilakukan penyusunan indikator pencapaian kompetensi berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.11 (Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segi empat) dan 4.11 (Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segi empat). Pada tahap spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran berdasarkan indikator pencapaian yang telah disusun pada analisis konsep.

2. Tahap *design* (Perancangan)

Tahap *design* (Perancangan), tahap ini meliputi pemilihan dan penyusunan format e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK dalam bentuk *flowchart*, penyusunan sistematika materi Jajargenjang kelas VII, dan pemrograman e-modul jajargenjang menggunakan program *flip pdf profesional*. Adapun hasil dari tahap ini dapat dilihat pada Gambar 2 sampai Gambar 9



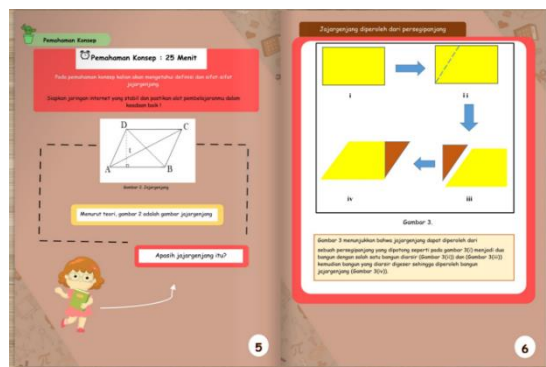
Gambar 2. Halaman Cover



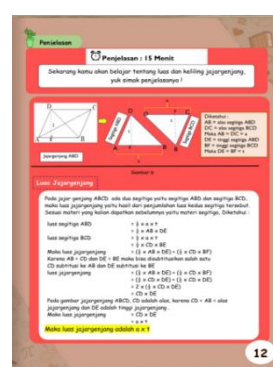
Gambar 3. Aperspsi



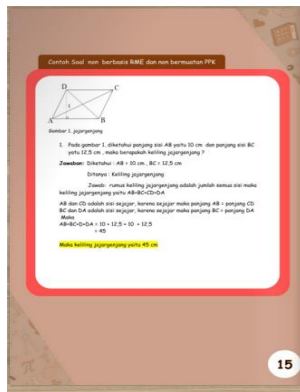
Gambar 4. Pengamatan



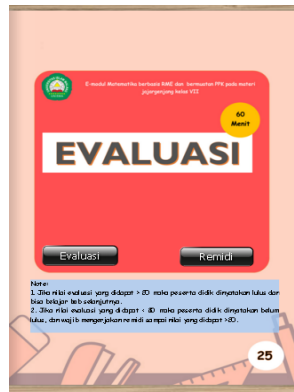
Gambar 5. Pemahaman Konsep



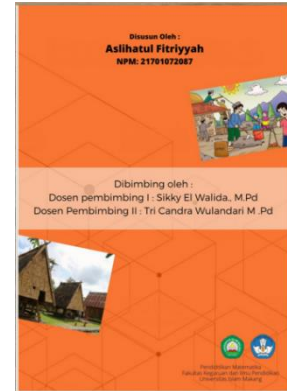
Gambar 6. Penjelasan



Gambar 7. Contoh soal



Gambar 8.. Evaluasi

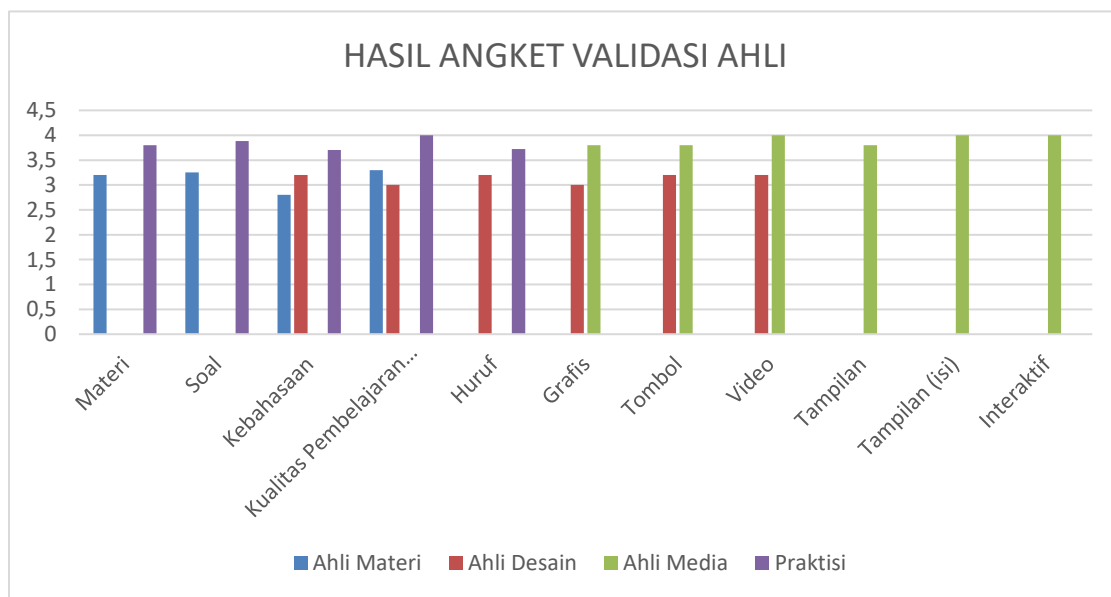


Gambar 9. Cover Penutup

3. Tahap develop (Pengembangan)

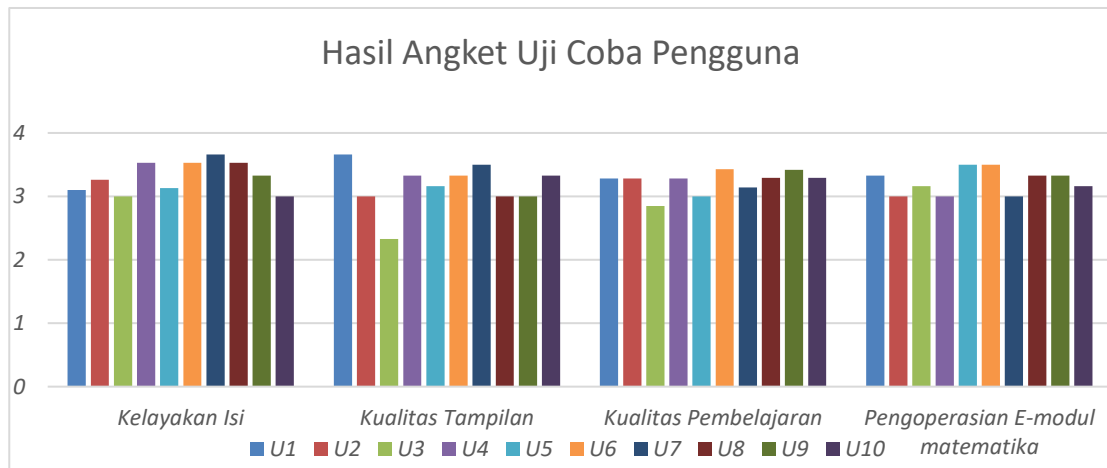
Tahap *develop* (Pengembangan), tahap ini meliputi proses pembuatan produk *e-modul jajargenjang* berbasis RME dan bermuatan PPK serta proses validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan praktisi. Setelah e-modul dinyatakan valid oleh validator, maka produk akan diujicobakan kepada pengguna/user yaitu 10 peserta didik kelas VII MTs Miftahul Ulum.

Adapaun hasil validasi produk dan hasil uji coba produk dapat dilihat pada Gambar 10 dan 11



Gambar 10 Hasil Angket Validasi Ahli

Berdasarkan Gambar 11 didapatkan rata-rata setiap aspek per validator. Rata-rata tertinggi terdapat pada aspek tampilan (isi) dan aspek interaktif dengan rata-rata yang diperoleh adalah 4,00, sedangkan rata-rata terendah terdapat pada aspek kebahasaan dengan rata-rata yang diperoleh adalah 3,23. Rata-rata dari hasil semua validator adalah 3,50 dengan rata-rata per validator ahli materi, ahli desain, ahli media dan praktisi berturut-turut yaitu 3,14; 3,15; 3,90; dan 3,82. Dengan demikian, diperoleh kesimpulan bahwa produk dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.



Gambar 12 Hasil Angket Uji Coba Pengguna

Berdasarkan Gambar 12 didapatkan rata-rata 3,23 dari hasil semua pengguna. Dengan demikian, diperoleh kesimpulan bahwa produk dinyatakan layak untuk digunakan.

4. Tahap *disseminate* (penyebaran)

Tahap *disseminate* (penyebaran), pada tahap ini tidak dilakukan penyebaran produk secara luas dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya dalam proses penelitian pengembangan. Sehingga penyebaran hanya terbatas kepada peserta didik uji coba kelompok kecil dan guru matematika selaku praktisi dari MTs Miftahul Ulum.

PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini dihasilkan e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK. Produk yang dikembangkan berupa e-modul yang dapat diakses dan digunakan dimanapun melalui *smartphone*, *laptop*, komputer, *tablet* dan lain sebagainya, e-modul ini bersifat interaktif yang memuat beberapa video dan gambar dilengkapi dengan beberapa soal yang dapat dikerjakan oleh peserta, hal itu sejalan dengan pernyataan Husnulwati, dkk. (2019:2) yang menyebutkan definisi modul elektronik adalah modul berbentuk digital yang dapat berbentuk teks, audio, video, gambar, maupun animasi yang dibaca pada komputer atau media digital lainnya. E-modul yang dikembangkan dirancang agar peserta didik dapat belajar mandiri dari rumah selama pembelajaran daring. E-modul disusun secara sistematis dimulai dengan menampilkan apersepsi, pemahaman konsep hingga evaluasi materi Jajargenjang berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum pada Kurikulum 2013 Revisi Tahun 2017. E-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK ini memuat apersepsi jajargenjang, pemahaman konsep (definisi jajargenjang, terbentuknya jajargenjang, sifat-sifat jajargenjang), penjelasan (penjabaran tentang luas dan keliling jajargenjang secara detail), aktivitas pembelajaran, contoh soal (non berbasis RME dan non bermuatan PPK, berbasis RME dan bermuatan PPK), latihan soal (level 1 sampai 3 non berbasis RME dan non bermuatan PPK, berbasis RME dan bermuatan PPK), dan evaluasi.

E-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK, sehingga isi e-modul akan memuat RME dan PPK, namun pada e-modul yang dikembangkan nilai PPK yang termuat adalah nilai karakteristik nasionalis dan gotong-royong. Karena e-modul yang dikembangkan berbasis RME (*Realistic Mathematic Education*) maka apersepsi pada e-modul yang ditampilkan berupa rumah adat suku Bugis yang atapnya berbentuk jajargenjang, namun atap yang berbentuk jajargenjang hanyalah atap yang ditunjukkan oleh lingkaran merah, dari apersepsi yang ditampilkan, peserta didik dapat memahami konsep jajargenjang lebih mudah karena jajargenjang dapat ditemui dan dibayangkan dengan jelas di sekitar lingkungan, hal tersebut sejalan dengan pendapat Wahyuni (dalam Sugianto,

dkk., 2017:103) yang mengemukakan bahwa modul elektronik juga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep materi yang disampaikan kepada peserta didik. Pada kegiatan pemahaman konsep ditampilkan gambar perolehan jajargenjang yang diperoleh dari persegi panjang dengan memotong segitiga siku-siku pada sisi kanan lalu ditempelkan pada sisi kiri, hal itu bertujuan untuk membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep jajargenjang, setelah memahami perolehan jajargenjang maka peserta didik akan ditunjukkan sifat-sifat dan definisi jajargenjang, hal itu diperjelas dengan video yang ditampilkan pada halaman 11 e-modul. Pada kegiatan penjelasan jajargenjang, peserta didik diberikan waktu 15 menit untuk memahami luas dan keliling jajargenjang, e-modul ini menjelaskan secara detail perolehan luas jajargenjang dan keliling jajargenjang, yang dapat dilihat pada Tabel 4.19 urutan kedua, juga diberikan video penjelasan mengenai luas dan keliling jajargenjang agar peserta didik dapat belajar dengan mandiri.

Setelah sub penjelasan terdapat aktivitas pembelajaran, di mana peserta didik berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga peserta didik mampu untuk memahami bentuk jajargenjang yang ada di sekitar lingkungannya. Selanjutnya, peserta didik akan melanjutkan proses pembelajaran ke tahap berikutnya yaitu contoh soal. Pada contoh soal, peserta didik diberikan empat contoh soal yang terdiri dari dua contoh soal non berbasis RME dan non bermuatan PPK serta dua soal yang lain adalah contoh soal berbasis RME dan bermuatan PPK. Setelah peserta didik memahami contoh soal yang diberikan, peserta didik terlebih dahulu diberikan latihan soal sebelum masuk ke evaluasi materi jajargenjang. Pada latihan soal, peserta didik diberikan tiga level soal non berbasis RME dan non bermuatan PPK serta tiga level soal berbasis RME dan bermuatan PPK. Jadi, latihan soal yang dikerjakan sebanyak enam butir soal dengan durasi waktu yang diberikan yaitu 45 menit. Setelah peserta didik mengerjakan latihan soal, peserta didik akan masuk ke tahap pembelajaran akhir menggunakan e-modul yaitu mengerjakan evaluasi. Evaluasi dikerjakan menggunakan *google form* di mana peserta didik hanya bisa mengerjakan evaluasi hanya satu kali dan langsung mengetahui skor yang diperoleh. Evaluasi dikerjakan dengan durasi 65 menit dan berjumlah 10 soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil validasi produk, diperoleh rata-rata hasil analisis validasi ahli materi 3,14; validasi ahli desain 3,15; validasi ahli media 3,90; dan validasi praktisi 3,82. Rata-rata hasil analisis yang diperoleh dari semua validator ahli dan praktisi adalah 3,50 dengan kesimpulan akhir yaitu produk yang dibuat telah valid dan dapat diujicobakan. Produk diujicobakan kepada peserta didik kelas VII yang berdomisili dekat dengan tempat sekolah, dikarenakan keadaan saat itu sedang PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) maka pihak sekolah hanya mengizinkan sepuluh peserta didik yang akan diteliti tanpa mengetahui kemampuan peserta didik. Setelah produk diujicobakan kepada pengguna atau *user* yang melibatkan 10 peserta didik kelas VII MTs Miftahul Ulum dengan tingkat kemampuan yang berbeda diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,23 dengan kesimpulan akhir yaitu e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model prosedural yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974:6) yaitu model 4D yang terdiri dari (1) *define* (2) *design* (3) *develop* (4) *disseminate*. Rata-rata hasil analisis yang diperoleh dari semua validator ahli dan praktisi adalah 3,50 dengan kesimpulan akhir yaitu produk yang dibuat telah valid dan dapat diujicobakan. Pada uji coba produk didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 3,23 dengan kesimpulan akhir yaitu e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Saran dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga hal, yaitu: (1) saran pemanfaatan produk; (2) saran penyebaran; dan (3) saran pengembangan lebih lanjut. Saran pemanfaatan produk e-modul ini adalah agar pengguna bisa membaca terlebih dahulu panduan teknis yang terdapat pada

folder e-modul . Pengembang juga menyarankan agar guru dapat menjadi fasilitator bagi peserta didik dalam menggunakan e-modul ini sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang. Saran penyebaran produk e-modul ini adalah agar dilakukan tahap penyebaran yang lebih luas lagi. Penyebaran yang lebih luas lagi ini akan berguna untuk menguji keefektifan e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK dengan melibatkan kelompok besar dalam penelitian yang lebih lanjut. Sedangkan, saran pengembangan lebih lanjut dari produk ini adalah disarankan agar dapat mengembangkan e-modul jajargenjang berbasis RME dan bermuatan PPK yang dapat diakses secara offline dengan kapasitas yang rendah serta dapat dibuka pada berbagai media alat elektronik tanpa mengurangi kelebihan didalamnya

DAFTAR RUJUKAN

- Catrining, Luh, and I. Wayan Widana. 2018. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Emasains* VII(2):120–29. doi: 10.5281/zenodo.2548071.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP.
- Dwi Ariani, R. S. 2020. *Pengembangan E-Modul Berbasis Smartphone Materi Aksara Murda Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Sidoarjo*. 10, 1–14.
- Febriani, P., Widada, W., & Herawaty, D. 2019. Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 04(02), 120–135. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/9761/4795>.
- Hasbullah. 2020. "Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan (Dalam Perspektif Kajian Filosofis)." *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10(1):1–21.
- Husnulwati, Sri, Layang Sardana, and Suryati Suryati. 2019. "Pengembangan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi Android." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2(3):252. doi: 10.23887/ijerr.v2i3.21013.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Yuniati, S., & Sari, A. 2018. Pengembangan Modul Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di Propinsi Riau. *Jurnal Analisa*, 4(1), 157–165. <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.1588>