

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODUL BILINGUAL BERGAMBAR BERBASIS KEWIRAUSAHAAN PADA ARITMETIK SOSIAL

Ratri Selpyani¹, Agus Salim², Rosida Rakhmawati³, Rubhan Masykur⁴

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Retriselpyani@gmail.com¹

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, agussalim@radenintan.ac.id²

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, rosidarakhmawati@radenintan.ac.id³

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, rmasykur@yahoo.co.id⁴

Received : 13 Oktober 2018, Revised : 19 Maret 2019, Accepted : 17 April 2019

© Mathematics Education Unugiri 2019

Abstract

This article has intention to develop entrepreneurship-based bilingual media modules on the subject of social arithmetic. This research is classified as research and development that used the ADDIE development model. Data collection technique used validation questionnaire and feedback questionnaire. The data analysis technique of this research used descriptive quantitative to obtain score from validator and students' feedback. While descriptive qualitative was applied to obtain and describe the data which contains of comment, suggestion and revision, improvement from the validator. Based on the results of the validation, it can be said that entrepreneurship-based bilingual module was eligible and worthy, while from the students' response and feedback, it can be said that the product was interesting. In conclusion, the bilingual module media can be used and applicable as a mathematics teaching material on the subject of social arithmetic.

Keywords : *pictorial bilingual modules, entrepreneurship, social arithmetic*

Abstrak

Artikel ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan pada pokok bahasan aritmatika sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi dan angket respon. Teknik analisis data yang digunakan digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu, deskriptif kuantitatif untuk mengolah data dalam bentuk skor dari penilaian oleh validator dan respon siswa, sedangkan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan data berupa komentar saran perbaikan dari validator. Berdasarkan hasil validasi terhadap pengembangan media modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan mendapatkan kriteria sangat layak dan berdasarkan angket respon mendapatkan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan media modul bilingual yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar matematika pada pokok bahasan aritmatika sosial.

Kata Kunci : *modul bilingual bergambar, kewirausahaan, aritmatika sosial*

1. Pendahuluan

Pelajaran matematika sebagai salah satu ilmu yang tidak kalah pentingnya dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kehidupan bangsa. Paradigma dalam pembelajaran matematika membawa dampak pada penekanan pada perubahan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Perubahan tersebut mengubah fokus seluruh paradigma dalam suatu pendidikan matematika di seluruh dunia [5]. Pelajaran matematika salah satu mata pelajaran yang memiliki manfaat besar dalam kehidupan [7]. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah peserta didik dapat menerapkan

matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari serta dalam berbagai ilmu pengetahuan, guna mempersiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia [4]. Maka dari itu sudah sepatutnya pembelajaran matematika sudah terwujud dengan baik dan sesuai harapan para pendidik. Namun untuk mewujudkan pembelajaran Matematika yang baik, banyak sekali permasalahan yang harus diselesaikan [2]. Seperti permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran yang selalu berputar dengan metode konvensional. Selain itu juga penggunaan metode yang kurang bervariasi dan minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga diduga bisa menyebabkan proses pembelajaran matematika terkesan monoton dan kurang kreatif.

Sejalan dengan halnya anggapan-anggapan yang muncul dari peserta didik di sekolah tentang pembelajaran matematika itu sulit dalam memecahkan masalah dan membosankan. Selain itu kurangnya pemahaman dan kesulitan peserta didik terhadap matematika terlebih lagi pada pokok bahasan aritmatika social yang sering berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan sekolah di Indonesia merupakan sekolah bertaraf internasional yang sudah menggunakan bilingual pada saat proses pembelajaran. Hal itu terjadi tidak jauh dari proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dalam pembelajaran matematika. Kesulitan dan anggapan-anggapan ini akan berdampak pada motivasi belajar siswa yang otomatis juga merambat pada hasil belajar peserta didik. Melihat maju teknologi yang ada penulis menganggap bahwa metode konvensional dalam pembelajaran matematika sudah tidak relevan lagi. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan peserta didik juga terasa membosankan [3]. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Sehingga penulis tertarik melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan sebuah media pembelajaran

matematika guna mengatasi kejenuhan dan kebosanan peserta didik. Penelitian dalam artikel ini penulis melakukan keterbaharuan yaitu mengembangkan sendiri sebuah media pembelajaran sekaligus melihat kelayakan dan kemenarikan sebuah media yang penulis kembangkan dalam pembelajaran matematika.

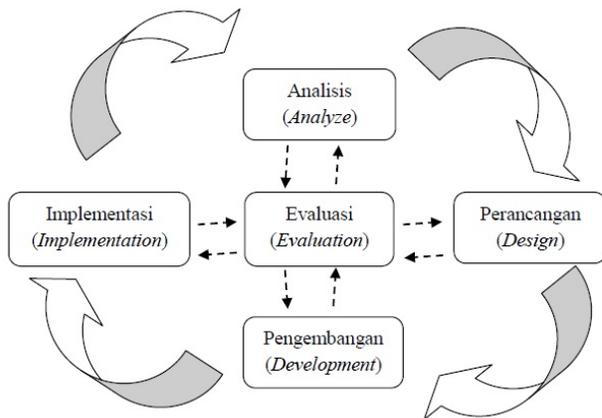
Dalam pengembangannya, penulis akan mengembangkan media modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan. Modul bilingual bergambar dipilih karena kegemeran peserta didik membaca-baca buku-buku berkesan gambar yang mampu menggugah imajinasi peserta didik dalam berfikir peserta didik. Menurut penelitian oleh Sandiyanti [6], modul bilingual bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu menurut Anggoro [1] penggunaan modul pembelajaran dapat mengukur berfikir kreatif peserta didik. Sehingga penulis mengembangkan modul bilingual bergambar, sebagai keterbaharuan penelitian ini penulis membuat modul bilingual bergambar ini berbasis kewirausahaan agar peserta didik lebih memahami pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mengingat banyaknya materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Metode Penelitian

Penelitian dalam artikel ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) karena penelitian ini akan menghasilkan produk tertentu. Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah prosedur ADDIE sebagai pada Gambar 1.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran angket (*non test*). Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive* sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi media dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi para ahli dan angket respon peserta didik dan teknik deskriptif kualitatif yang digunakan untuk memaparkan komentar

perbaikan dan masukan oleh para validator. Adapun teknik penilaian kelayakan dan kemenarikan produk menggunakan skala likert dengan skala 1-5 (*angket negative*). Hasil dari angket yang diperoleh lalu dikonversikan kedalam tabel 1.



Gambar 1. Rancangan penelitian dan pengembangan

Tabel 1. Pengkonversian Hasil Angket [8]

Penilaian	Kriteria Interpretasi peserta didik	Kriteria interpretasi para ahli
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik	Sangat tidak Layak

3. Hasil Penelitian

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berupa modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Tahapan itu dapat dilihat sebagai berikut:

a. Analyze

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis (*analyze*). Tahap ini menghasilkan bahwa dalam diketahui proses pembelajaran di kelas guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya memanfaatkan buku paket yang sudah disediakan oleh pemerintah di perpustakaan sekolah sebagai bahan ajar. Sementara peserta didik masih kesulitan dalam memahami dan memecahkan masalah

pelajaran-pelajaran yang sudah menggunakan bilingual, hingga peserta didik menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit dipahami dan membosankan. Dalam hal ini peserta didik butuh bantuan agar motivasi belajar peserta didik meningkat, sehingga peserta didik tidak lagi menganggap pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Media pembelajaran bisa menjadi salah satu pilihan pendidik sebagai alat bantu dalam rangka meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam belajar matematika yang sudah bertaraf internasional khususnya dalam pokok bahasan aritmatika social yang banyak mengandung pemecahan masalah bilingual yang sulit dipahami peserta didik. Berdasarkan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi, maka peneliti akan mengembangkan modul bilingual bergambar yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang aritmetik sosial. Media video pembelajaran tersebut dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada dan bertujuan untuk meminimalisir asumsi-asumsi siswa/i bahwa matematika itu sulit dan membosankan serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memecahkan masalah yang bertaraf bilingual.

b. Design

Tahap kedua dilakukan *Design* terkait pengembangan media ini. Media yang akan dikembangkan yaitu modul bilingual bergambar. Dalam tahap perancangan ini ada beberapa langkah yang dipersiapkan terkait pengembangan modul bilingual bergambar pada materi aritmatika sosial yaitu meliputi penyusunan awal yaitu dipersiapkan sebuah aplikasi *Microsoft word 2016* dengan bantuan *corel draw* untuk membuat gambar-gambar menarik pada modul. Tahap perancangan juga dikumpulkan SK dan KD serta tujuan yang harus dicapai pada aritmatika sosial. Setelah itu mendapatkan materi pokok bahasan aritmatika sosial sebagai bahan yang akan dipindahkan pada video pembelajaran dari sumber yang ada yaitu perpustakaan. Selain perancangan media,

penulis juga mempersiapkan angket penilaian kelayakan para ahli dan kemenarikan peserta didik terkait media yang dikembangkan.

Setelah dilakukan *Evaluation* pada tahap *Design*. Kerangka dalam media ini meliputi bagian intro (pembuka), bagian isi (materi) dan bagian penutup. Materi pada media ini disusun berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan. Materi yang dimuat dalam media ini diambil buku paket kelas VII dan dari berbagai referensi. Pembuatan modul bilingual bergambar pada pokok bahasan aritmatika sosial.

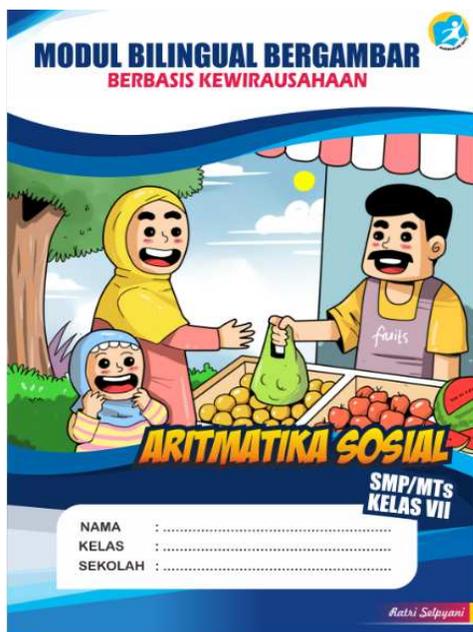
c. Development

Tahap ketiga dilakukan *Development*, kemudian dilakukan pembuatan modul bilingual bergambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan *design* pada tahap sebelumnya. Modul ini meliputi:

Pembuatan modul

1) Bagian intro (pembuka)

Tampilan bagian intro dapat dilihat pada Gambar 2.

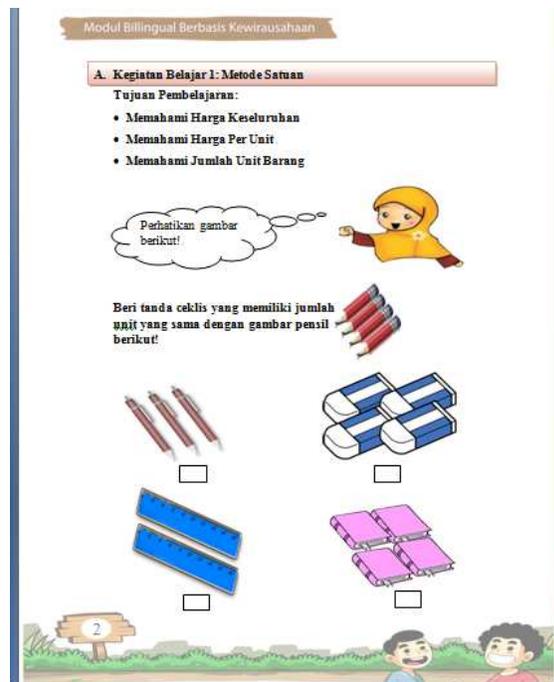


Gambar 2. Cover modul bilingual bergambar

Selain itu bagian intro juga berisi tentang redaksi modul, kata pengantar, petunjuk penggunaan modul, daftar isi, standar kompetensi, peta konsep, pengetahuan mengenai aritmatika sosial dan tokoh ekonomi aritmatika sosial.

2) Bagian isi modul

Pada bagian isi modul terdapat 2 bab pada pembelajaran. Bab pertama terdiri dari kegiatan belajar 1 sampai kegiatan belajar 3 (berisi uraian materi, matematika proyek, contoh soal, uji kemampuan diri bab 1, umpan balik). Bab kedua terdiri dari kegiatan belajar 1 sampai kegiatan belajar 4 (berisi uraian materi, matematika proyek, contoh soal, uji kemampuan diri bab 2, umpan balik). Salah satu isi dari modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan isi modul

3) Bagian penutup.

Pada bagian penutup terdiri dari kunci jawaban, daftar pustaka dan cover belakang. Untuk melihat salah satu gambar dari bagian penutup dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Cover modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan.

Tahap validasi media

1) Hasil validasi ahli materi

Validasi kepada ahli materi dilakukan kepada 3 ahli materi yang berkompeten dibidangnya. Validasi kepada ahli materi 2 kali tahap. Validasi tahap pertama yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. hasil validasi ahli materi tahap 1

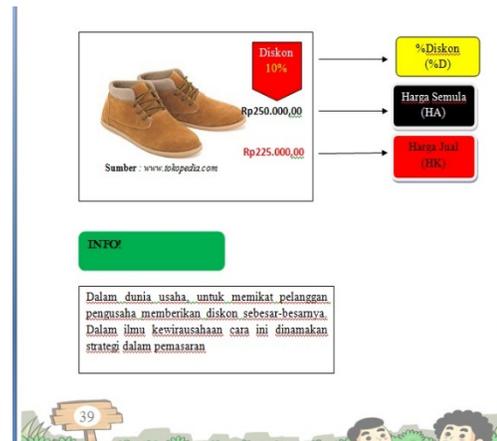
Aspek	Rata-rata Presentase	Kriteria
Kesesuaian materi	45%	cukup layak
Keakuratan materi	58%	cukup layak
Kemutakhiran materi	58%	cukup layak
Mendorong keingintahuan	57%	cukup layak
Tehnik penyajian	60%	cukup layak
Pendukung penyajian	60%	cukup layak
Penyajian pembelajaran	40%	tidak layak
Koherensi dan keruntutan alur piker	53%	cukup layak

Berdasarkan tabel 1. Dapat dilihat bahwa kriteria yang diperoleh masih pada cukup layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan perlu diperbaiki atau direvisi diantaranya masukan dari ahli materi adalah tentang kewirausahaan masih tampak pada

modul sehingga media diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan para ahli. Hasil perbaikan media berdasarkan validasi ahli materi diantaranya dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Materi kewirausahaan sebelum revisi



Gambar 6. Materi kewirausahaan sesudah revisi

Validasi kepada ahli materi tahap 2 dilakukan setelah media diperbaiki sesuai masukan dan saran oleh ahli materi. Hasil dari validasi tahap 3 dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan validasi tahap 2. Hasil validasi mengalami peningkatan yaitu sudah mencapai kriteria sangat layak pada semua aspek. Berdasarkan hal ini maka media yang dikembangkan sudah sangat layak uji coba berdasarkan ahli materi.

Tabel 3. hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi

Aspek	Rata-rata Presentase	Kriteria
Kesesuaian materi	91%	Sangat layak
Keakuratan materi	87%	Sangat layak
Kemutakhiran materi	91%	Sangat layak
Mendorong keingintahuan	97%	Sangat layak
Tehnik penyajian	100%	Sangat layak
Pendukung penyajian	84%	Sangat layak
Penyajian pembelajaran	87%	Sangat layak
Koherensi dan keruntutan alur piker	90%	Sangat layak

2) Hasil validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan validasi kepada 3 para ahli yang berkompeten dibidang ahli media pembelajaran. Hasil validasi pada ahli media dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. Hasil validasi tahap pertama oleh ahli media

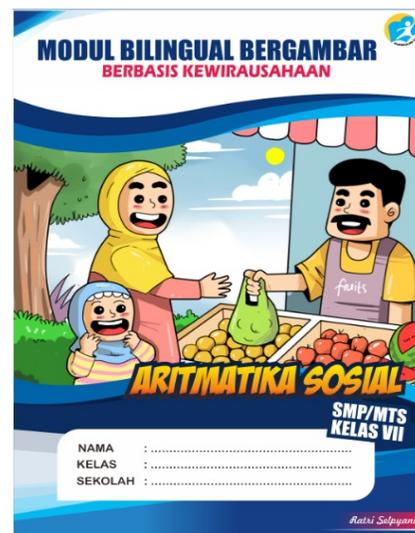
Aspek	Rata-rata Presentase	Kriteria
Ukuran Modul	77%	layak
Desain Sampul modul	75%	layak
Desain Isi Modul	73%	layak

Berdasarkan tabel 4. Menunjukkan hasil validasi ahli media tahap pertama bahwa media untuk setiap aspek memperoleh presentase terbesar 77% dan 73% terkecil masih pada kriteria “layak”. Hasil ini menunjukkan media masih perlu perbaikan. Masukan dari ahli media diantaranya belum adanya logo kurikulum 2013 dan gambar yang kurang menarik. Menanggapi hal itu maka penulis memperbaiki media sesuai masukan dan saran dari para validator. Hasil perbaikan dapat dilihat pada gambar 7 dan 8.

Validasi tahap 2 dilakukan setelah media diperbaiki sesuai masukan dan saran oleh para ahli media. Hasil validasi tahap 2 dapat dilihat pada tabel 5.



Gambar 7. Tampilan cover sebelum revisi



Gambar 8. Cover modul sesudah revisi

Tabel 5. hasil validasi tahap 2 oleh ahli media

Aspek	Rata-rata Presentase	Kriteria
Ukuran Modul	98%	Sangat layak
Desain Sampul modul	90%	Sangat layak
Desain Isi Modul	89%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 5, hasil validasi tahap 2 mengalami peningkatan yaitu presentase terbesar adalah 98% dan presentase terkecil adalah 89% dengan masing-masing pada kriteria sangat layak. Berdasarkan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak uji coba berdasarkan ahli media.

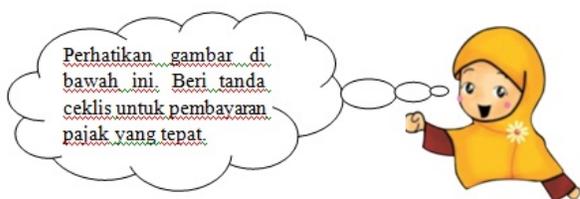
3) Hasil validasi oleh ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan 2 tahap pada 2 ahli bahasa yang sudah berkompeten dibidangnya. Hasil validasi oleh ahli bahasa ditampilkan pada tabel 6.

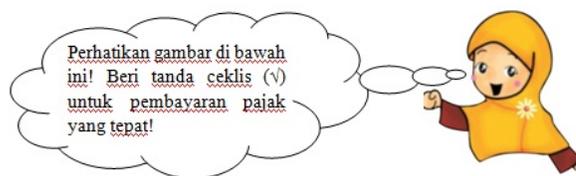
Tabel 6. hasil validasi tahap 1 oleh ahli bahasa

Aspek	Rata-rata Presentasi	Kriteria
Lugas	65%	Layak
Komunikatif	70%	Layak
Diagnosis dan interaktif	75%	Layak
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	65%	Layak
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	75%	Layak
Penggunaan istilah, simbol atau ikon	65%	Layak

Berdasarkan tabel 6, perolehan hasil validasi oleh ahli bahasa presentase terbesar adalah 75% dan presentase terkecil 65%, hasil ini menunjukkan media masih pada kriteria layak atau revisi sebagian. Masukan dari ahli bahasa diantaranya adalah sebaiknya bedakan kalimat Tanya dan kalimat perintah atau tanda baca, menanggapi hal itu maka penulis melakukan perbaikan media sesuai dengan saran dan masukan. Hasil dari salah satu perbaikan dapat dilihat pada gambar berikut .



Gambar 9. Sebelum revisi



Gambar 10. Sesudah revisi

Validasi tahap 2 dilakukan setelah media diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan para ahli. Hasil dari validasi tahap 2 bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil validasi tahap 2 oleh ahli Bahasa

Aspek	Rata-rata Presentasi	Kriteria
Lugas	93%	Sangat Layak
Komunikatif	90%	Sangat Layak
Diagnosis dan interaktif	95%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	85%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	90%	Sangat Layak
Penggunaan istilah, simbol atau ikon	85%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi tahap 2 presentase mengalami peningkatan yaitu presentase terbesar pada angka 95% dan presentase terkecil 85% dengan kriteria masing-masing pada aspek sangat layak. Berdasarkan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak uji coba berdasarkan ahli bahasa yang digunakan didalam modul.

Setelah validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, modul telah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan para ahli maka media sangat layak digunakan untuk tahap sekanjutnya atau uji coba lapangan.

d. Implementation

Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk dilakukan pada 2 skala berbeda skala itu adalah skala kecil dan skala besar. Uji coba pertama dilakukan pada skala kecil dengan menggunakan 10 responden dengan hasil

respon peserta didik terhadap modul diperoleh persentase keseluruhan sebesar 81,8% dengan kriteria interpretasi “sangat menarik”, hal ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan pada skala besar yaitu menggunakan 60 responden dengan hasil uji coba lapangan memperoleh rata-rata 83,5% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “sangat menarik”, hal ini berarti modul yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi aritmatika sosial untuk kelas VII SMP/MTs. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan pada skala kecil dan skala besar maka media yang dikembangkan sangat menarik untuk digunakan sebagai bahan ajar pada pokok bahasan aritmatika sosial. Selain itu melihat respon aktif peserta didik dari proses pembelajaran modul dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik penulis berharap peserta didik dapat menghilangkan anggapan-anggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan sehingga termotivasinya belajar matematika dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menemukan masalah yang ditemui dalam proses pembelajaran.

e. Evaluation

Tahap terakhir adalah evaluasi dari segala langkah yang telah dilalui dalam proses pengembangan media modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini hanya evaluasi formatif untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Evaluasi dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah model. Tahap evaluasi pada model didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Berdasarkan evaluasi proses produk yang dihasilkan layak digunakan.

4. Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat disimpulkan modul bilingual berbasis kewirausahaan pada materi aritmatika sosial yang telah dihasilkan telah dikembangkan dengan prosedur penelitian dan pengembangan Dick and Carrey yaitu ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Penilaian ahli materi terhadap modul ini termasuk dalam kriteria interpretasi sangat layak dengan dengan persentase rata-rata sebesar 90,9% dari skor maksimum sebesar 100% dan skor minimum sebesar 1%. Penilaian ahli media terhadap modul ini termasuk dalam kriteria interpretasi sangat layak dengan persentase rata-rata sebesar 90,7%. Penilaian ahli bahasa terhadap modul ini termasuk dalam kriteria interpretasi sangat layak dengan persentase rata-rata sebesar 89,7%. Respon peserta didik dan pendidik terhadap modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan yaitu mendapatkan hasil dengan kriteria interpretasi sangat menarik.

Saran

Modul yang dikembangkan masih harus dimaksimalkan lagi terutama dalam ilmu kewirausahaan. Modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan hanya menyajikan materi aritmatika sosial diharapkan untuk pengembangan modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan selanjutnya dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas. Modul bilingual bergambar berbasis kewirausahaan pada materi aritmatika sosial masih banyak kekurangan sehingga pengembangan modul selanjutnya dapat lebih baik lagi agar dapat menambah minat siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Referensi

- [1] Anggoro, B.S., Pengembangan Modul Matematika dengan Strategi Problem Solvin Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

- Siswa, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), (2015) 121–130.
- [2] Hamdi, S., dan Abadi, A.M., Pengaruh motivasi, self-efficacy dan latar belakang pendidikan terhadap prestasi matematika mahasiswa PGSD STKIP-H dan PGMI IAIH, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), (2014) 77–87.
- [3] Irwandani, I., Potensi Media Sosial dalam Mempopulerkan Konten Sains Islam, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1(2), (2016) 173–177.
- [4] Putri, N.M.L.K., Parmiti, D.D.P., dan I Komang S.S.P., Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas V DI SDLB-B Negeri I Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 8(2), (2017).
- [5] Rahmadi, F., Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Berorientasi pada Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematika, *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), (2015) 137–145.
- [6] Sandiyanti, A., & M, R. R. Pengembangan Modul Bilingual Bergambar Berbasis Quantum Learning pada Materi Peluang, *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), (2018) 157–164.
- [7] Sari, W. R., Pengembangan perangkat pembelajaran bangun ruang di SMP dengan pendekatan pendidikan matematika realistic, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), (2016) 109–121.
- [8] Trilaksono, D., Darmadi, D., dan Murtafi'ah, W., Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), (2018).

