

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL DI SD NEGERI 10 OKU

Yudia Septriarni¹, Leni Pebriantika², Heni Rita Susila³
^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana,
Universitas Baturaja

[1yseptriarni@gmail.com](mailto:yseptriarni@gmail.com), [2lenikabisat@gmail.com](mailto:lenikabisat@gmail.com), [3henirietta99@gmail.com](mailto:henirietta99@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to develop a contextual-based mathematics learning module using Canva that is valid, practical, and effective for fifth-grade elementary school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Dick and Carey model, which consists of needs analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The findings revealed that the developed module achieved a very high level of feasibility. The material expert validation score reached 92.5%, instructional design expert validation reached 89.2%, and media expert validation reached 91.3%, all categorized as "Very Good". Furthermore, the results of individual trials, small group trials, and field trials showed positive student responses with percentages of 92.2%, 91.7%, and 92.2%, respectively. The results indicate that the module is not only valid but also practical and effective in supporting independent learning and improving students' understanding of mathematical concepts. The contextual approach applied in the module successfully connects mathematical concepts with real-life situations, making learning more meaningful and engaging.

Keywords: contextual learning, mathematics module, research and development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran matematika berbasis konteks menggunakan Canva yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas lima sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan mengacu pada model Dick dan Carey, yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan mencapai tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Skor validasi ahli materi mencapai 92,5%, validasi ahli desain instruksional mencapai 89,2%, dan validasi ahli media mencapai 91,3%, semuanya dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Selain itu, hasil uji coba individu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan menunjukkan respons positif dari siswa dengan persentase masing-masing sebesar 92,2%, 91,7%, dan 92,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul ini tidak hanya valid tetapi juga praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran mandiri serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika.

Pendekatan kontekstual yang diterapkan dalam modul berhasil menghubungkan konsep-konsep matematika dengan situasi kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik.

Kata Kunci: Pendekatan Kontekstual, Modul Matematika, Penelitian Pengembangan

A. Pendahuluan

Dalam kehidupan manusia, pendidikan menempati posisi yang sangat fundamental karena menjadi sarana utama untuk membentuk individu yang berpengetahuan, berkarakter, serta mampu menghadapi berbagai tantangan zaman. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan (Pristiwanti, et al., 2022). Pendidikan yang bermakna tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menyiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi, berinovasi, dan mengambil keputusan secara tepat dalam menghadapi persoalan nyata di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran menurut Wahab dan Rosnawati (2021), adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik beserta seluruh sumber

belajar lainnya yang menjadi sarana belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik. Mewujudkan proses interaksi tersebut agar berlangsung efektif, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih terstruktur, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki peran penting adalah modul pembelajaran.

Modul pembelajaran menurut Famulaqih dan Lukman (2024) yaitu bentuk bahan ajar yang disusun secara terencana dan terstruktur, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan serta rangkaian aktivitas belajar yang mengatur isi materi sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Modul

pembelajaran juga memiliki sejumlah ciri khas yang menjadi keunggulannya, antara lain dapat digunakan untuk belajar mandiri (*self-instructional*), memuat materi secara utuh (*self-contained*), tidak bergantung pada sumber lain (*stand-alone*), mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna (*adaptive*), serta mudah digunakan (*user-friendly*). Oleh karena itu, dalam pengembangan bahan ajar khususnya modul, diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang mampu menjadikan materi lebih hidup, relevan, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pembelajaran berbasis kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) menurut Syarifah dan Misbah (2023) merupakan pembelajaran yang menuntut guru agar dapat menghubungkan teori yang diajarkan terhadap peserta didik dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian tersebut, proses pembelajaran tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak peserta didik untuk menemukan makna, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan konsep secara nyata. Pendekatan

kontekstual ini selaras dengan karakter modul yang menuntut kemandirian, kejelasan struktur, serta kemudahan penggunaan. Ketika modul disusun dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip kontekstual, maka konten dan aktivitas di dalamnya akan lebih bermakna, menarik, dan aplikatif bagi siswa. Pendekatan kontekstual sangat relevan diterapkan dalam mata pelajaran matematika, terutama di jenjang SD, karena matematika seringkali dipersepsikan siswa sebagai disiplin yang abstrak dan jauh dari pengalaman sehari-hari.

Dalam konteks pembelajaran, pembelajaran matematika di SD menurut Safari dan Nurhida (2024), adalah ilmu dengan kebenaran objektif yang berperan sangat penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan mengembangkan media pembelajaran matematika yang berupa modul pembelajaran berbasis kontekstual. Mengaitkan konsep matematika ke dalam situasi nyata yang dialami siswa, menjadikan

pembelajaran matematika lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal tersebut dibuktikan pada penelitian Lestari, et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika di SD mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan ketercapaian ketuntasan klasikal meningkat setelah penerapan CTL. Oleh karena itu, transformasi modul menjadi modul berbasis kontekstual dalam matematika kemudian menjadi sangat strategis.

Modul tersebut tidak hanya menyajikan materi matematika secara sistematis, tetapi juga menyajikan aktivitas kontekstual seperti permasalahan dunia nyata, proyek mini, dan tugas pemecahan masalah yang lekat dengan kehidupan siswa. Penelitian Danuri (2024) yang mengembangkan modul matematika berbasis kontekstual untuk siswa SD/MI, Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa modul tersebut layak digunakan dan dapat memfasilitasi kemandirian belajar siswa. Modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual tersebut mengajak siswa untuk

belajar matematika namun juga diajarkan untuk kritis dalam menghadapi persoalan yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti akan mengembangkan modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual yang diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi, memiliki minat dan motivasi untuk mempelajari matematika, meningkatkan hasil belajar dan dapat menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan persoalan sehari-hari.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap pendidik dan peserta didik di SD Negeri 10 OKU menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami berbagai kesulitan dalam pembelajaran matematika. Salah satu guru kelas yang mengajar matematika, menyampaikan bahwa buku matematika di perpustakaan memang cukup banyak, tetapi tidak ada satu pun yang menggunakan pendekatan kontekstual. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik, karena materi yang disajikan cenderung abstrak, monoton, dan sulit dipahami. Belajar mandiri melalui LKS menjadi satu-satunya pilihan bagi siswa, sehingga mereka

beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang rumit. Dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik dan memperoleh informasi bahwa mereka merasa belajar matematika sangat sulit dan membosankan, materi yang disampaikan guru terlalu abstrak sehingga sulit dipahami, peserta didik kesulitan melihat manfaat materi matematika dalam kehidupan sehari-hari, matematika dianggap sebagai pelajaran yang kaku karena guru lebih fokus mengejar target materi dibanding pendalaman konsep, dan bahan belajar yang digunakan belum mampu meningkatkan penguasaan konsep dasar serta belum menarik minat siswa.

Hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa meskipun guru telah berusaha menggunakan metode yang menarik, namun bahan ajar yang digunakan belum mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara maksimal. Siswa hanya terfokus pada materi pokok tanpa adanya penerapan nilai-nilai kontekstual dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan belum mampu

meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar karena penyajiannya masih kurang menarik dan minim inovasi.

Pembelajaran yang demikian mengakibatkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi untuk belajar, tidak mengerjakan tugas, tidak memahami materi, dan tidak merespons secara aktif selama pembelajaran. Lingkungan belajar yang kurang fleksibel turut memperkuat anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami. Penggunaan bahan ajar yang tidak sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa semakin menurunkan pemahaman konsep, kemampuan bernalar, dan minat belajar matematika. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai dan siswa tidak mampu memahami materi secara optimal. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serupa dengan melakukan *adaptabilitas context specific* yang menyesuaikan dengan kondisi dari lokasi penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA

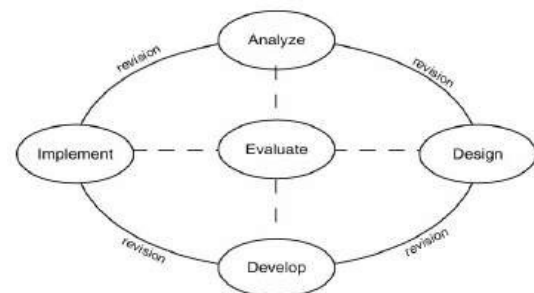
BERBASIS KONTEKSTUAL DI SDN 10 OKU” yang menarik dan mudah digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual bagi peserta didik kelas V sekolah dasar, sebagai solusi alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media modul pembelajaran berbasis kontekstual ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Dick and Carey. menurut Sugiyono (2023) Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan komprehensif dalam mengembangkan produk pembelajaran.

Pengembangan modul pembelajaran berbasis kontekstual ini menggunakan model pengembangan ADDIE, Model ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Model pengembangan

yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) ini merupakan kerangka kerja sistematis yang terdiri atas lima tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang digunakan untuk menciptakan produk pembelajaran yang efektif. Konsep ini sangat relevan dalam pengembangan sumber belajar karena fleksibel dan mampu menangani situasi yang kompleks. Model pengembangan ADDIE dapat digambarkan seperti berikut ini:



Gambar 1 Alur Model Pengembangan ADDIE

Tahapan dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar.
2. Perancangan, yaitu menyusun desain modul berbasis pendekatan kontekstual.
3. Pengembangan, yaitu membuat modul menggunakan Canva.

4. Implementasi, yaitu melakukan uji coba kepada peserta didik.
5. Evaluasi, yaitu menilai kelayakan dan efektivitas modul.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak yang menjadi sumber data utama dalam penelitian ini. Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah peserta didik kelas V SD Negeri 10 OKU dengan jumlah keseluruhan sebanyak 30 orang siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Review*)

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data kevalidan media pembelajaran, kevalidan tes dan kepraktisan media pembelajaran. Dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.

b. Lembar Angket (Kuesioner)

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh respon siswa terkait keterlaksanaan media pembelajaran ketika dilakukan uji coba. Dengan menggunakan Instrumen berupa kuesioner yang mengacu pada model *Dick and Cerey* meliputi angket validasi ahli dan angket respon

peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku, majalah, peraturan, catatan harian dan sebagainya.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan untuk mengubah data mentah hasil validasi ahli dan uji coba pengguna menjadi informasi yang bermakna, sehingga dapat dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan tentang kualitas produk.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data berupa angket adalah sebagai berikut:

- 1) Angket diisi oleh responden (peserta didik), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- 2) Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen

dengan rumus yang merujuk pada (Wijaya, dkk., 2022) sebagai berikut:

1) **Skor ideal setiap instrumen** = skor tertinggi x jumlah responden

2) **Skor ideal kinerja produk** = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden

3) Menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus distribusi frekuensi yang mengacu pada pendapat (Sudijono, 2014) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

F = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = *number of cases* (jumlah frekuensi/ kebanyakan individu)

4) Pengambilan keputusan skor uji coba yang digunakan yaitu:

Tabel 1 Perhitungan skor validasi ahli

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
86%-100%	Baik Sekali	Tidak Perlu Revisi
76%-85%	Baik	Direvisi Seperlunya
56%-75%	Cukup	Cukup Banyak

		Direvisi
10%-55%	Kurang	Banyak Revisi

Sumber: (Nurgiantoro, 2012)

Tabel 2 Perhitungan skor responden

Interval Presentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Sumber: (Nurgiantoro, 2012)

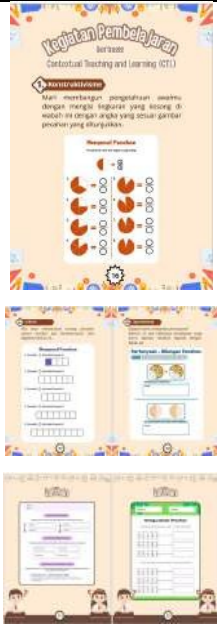
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan Produk Awal

Produk awal yang dikembangkan berupa modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual berisi materi tentang bilangan pecahan (penjumlahan dan pengurangan pecahan). Produk ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum yang berlaku. Penyusunan modul pembelajaran yang dilakukan peneliti menggunakan prosedur atau tahapan pengembangan produk dengan model Dick and Carey.

Tabel 3 Draft Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual

No.	Komponen	Keterangan
1.		Halaman sampul terdiri dari judul, gambar, nama penyusun, institusi dan sasaran pengguna modul
2.		Mencakup mata pelajaran, jenjang/kelas, materi pembelajaran, model pembelajaran, kurikulum, penyusun, tahun, dan buku rujukan
3.		Berisi rencana kegiatan belajar peserta didik
4.		Berisi penjelasan mengenai materi yang dipelajari

		
5.		Berisi penjelasan kegiatan pembelajaran, soal latihan dan evaluasi asesmen sumatif

Tahap Development (Pengembangan)

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi dilakukan oleh guru SD Negeri di kabupaten ogan komering ulu. Bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari perspektif praktisi yang akan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran sehari-hari, serta bertujuan untuk menjamin bahwa konten pembelajaran benar, tepat, dan efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai dari 10 pernyataan adalah 925 dan rata-ratanya adalah 92,5. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket validasi ahli materi adalah 92,5% dengan keterangan "Baik Sekali". Selain hasil angket tersebut, ahli materi juga memberikan pendapat terhadap kelebihan dari modul yang dikembangkan yaitu "Materi dalam modul sudah sesuai dengan kompetensi dan indikator pembelajaran, serta penyajian materi sudah sesuai dan sistematis dari yang sederhana ke kompleks, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan para peserta didik".

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Baturaja, bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas modul yang dikembangkan agar benar-benar mendukung proses belajar secara optimal. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain pembelajaran, jumlah nilai dari 10 pernyataan adalah 892 dan rata-ratanya adalah 89,2. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket validasi ahli desain pembelajaran

adalah 89,2% dengan keterangan "Baik Sekali". Selain hasil angket tersebut, ahli desain pembelajaran juga memberikan saran berupa "Penambahan fase dalam identitas modul, penambahan petunjuk dalam materi pembelajaran, dan materi disertai dengan gambar yang menunjang tampilan materi agar lebih menarik".

3. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Universitas Aisyah Pringsewu, Lampung. Dengan tujuan agar mendapatkan penilaian dan perspektif yang bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif, mudah digunakan, dan benar-benar mendukung proses belajar. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 10 pernyataan adalah 913 dan rata-ratanya adalah 91,3. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket validasi ahli media adalah 91,3% dengan keterangan "Baik Sekali".

Hasil Uji Coba Lapangan

1. Uji coba perorangan (one to one)

Responden yang diambil dari uji coba skala perorangan ini adalah tiga orang peserta didik kelas V dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan hasil belajar. Persentase tiap butir instrumen peneliti dapatkan dengan menggunakan rumus persentase oleh Sudijono (2014) yaitu total nilai yang diperoleh dari tiga responden dibagi skor ideal untuk tiap instrumen dikali 100%. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrument dari tiga responden adalah 2767. Jadi diperoleh persentase untuk produk modul pembelajaran adalah 92,2% dengan keterangan “Baik Sekali”. Dengan demikian produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.

2. Uji coba kelompok kecil (*small group*)

Responden yang diambil dari uji coba kelompok kecil ini adalah sembilan orang peserta didik kelas V yang dipilih secara acak. Penentuan masing-masing persentase dari tiap instrumen dan rata-rata dari keseluruhan instrumen ini mengacu pada perhitungan skor ideal atau kriteria yang diharapkan sesuai dengan pendapat Wijaya et al (2022).

Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari sembilan responden adalah 8253. Jadi diperoleh persentase untuk produk modul pembelajaran adalah 91,7% dengan keterangan “Baik Sekali”. Dengan demikian produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.

3. Uji coba lapangan (*field test*)

Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari field test ini adalah 15.209. Jadi diperoleh persentase untuk produk modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual adalah 92,2% dengan keterangan “Baik Sekali”. Dengan demikian produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah pada mata pelajaran matematika.

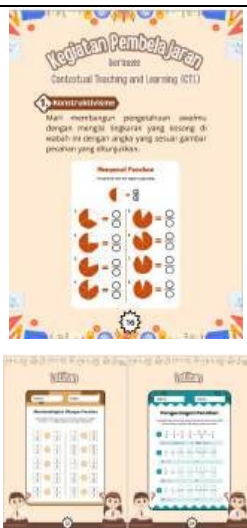
Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini adalah modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD negeri 10 OKU, yang telah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, desain pembelajaran dan ahli media. Produk direvisi sesuai

dengan penilaian dan saran perbaikan yang diberikan para ahli, sehingga produk akhir dari pengembangan ini sebagai berikut:

Tabel 4 Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual

No.	Komponen	Keterangan
1.		Gambar yang dipilih disesuaikan dengan materi pembelajaran bilangan pecahan .
2.		Identitas modul dirancang sistematis dan terstruktur sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

3.		Memuat gambaran umum tentang isi atau topik utama yang dibahas.
4.		Berisi penjelasan pemenuhan target dan kompetensi, serta petunjuk dan materi yang akan dipelajari.
5.		Berisi penjelasan kegiatan pembelajaran, soal latihan dan evaluasi asesmen sumatif

6.		Berisi Kunci jawaban dari soal evaluasi agar peserta didik dapat langsung menilai kemampuan materi. Glosarium menampilkan kata atau istilah sulit beserta artinya.
7.		Menampilkan informasi dan arahan untuk pengecekan ulang terhadap modul.
8.		Berisi profil pengembang modul pembelajaran

Pembahasan

1. Validasi ahli materi

Pada tahap validasi, ahli memberikan penilaian dengan mengisi angket, melakukan pengujian terhadap modul yang dikembangkan dan memberikan saran untuk perbaikan produk. Hasil dari proses

validasi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan revisi produk, guna menyempurnakan kualitas modul pembelajaran yang sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli. Revisi ini bertujuan untuk memastikan produk akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun pernyataan dari ahli materi yaitu, tidak terdapat komentar atau saran dari ahli materi yang mengarah pada kekurangan modul, materi yang disajikan dinilai sudah sangat baik, akurat, dan tidak memerlukan perbaikan mendasar sehingga tidak ada revisi yang dilakukan peneliti terhadap produk yang dikembangkan.

2. Validasi ahli desain pembelajaran

Validasi oleh ahli desain pembelajaran bertujuan untuk menciptakan keselarasan multimedia pembelajaran interaktif dengan prinsip-prinsip desain instruksional pembelajaran, baik dari aspek sistematika penyajian, konsistensi tampilan, dan instrumen penilaian yang digunakan dalam evaluasi. Selain memberikan penilaian, ahli desain pembelajaran juga memberikan saran untuk perbaikan produk. Saran tersebut yaitu

menambahkan fase dalam identitas modul, menambahkan petunjuk dalam materi pembelajaran, dan membuat gambar/icon pada judul materi agar tampilan judul menjadi lebih menarik. revisi yang dilakukan oleh peneliti yaitu menambahkan fase dalam identitas modul, menambahkan petunjuk dalam materi pembelajaran, dan membuat gambar/icon pada judul materi agar tampilan judul menjadi lebih menarik dan menambah pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut serta tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Validasi ahli media

Validasi yang terakhir oleh ahli media bertujuan untuk menilai kualitas tampilan, desain antar muka, dan kelayakan teknis dari modul pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi ini mencakup aspek estetika, konsistensi desain, interaktivitas, kemudahan penggunaan (*user friendly*), dan kompatibilitas. Berdasarkan rekapitulasi nilai oleh ahli media produk yang dikembangkan mendapat keterangan "Baik Sekali".

Selain penilaian, ahli media juga memberikan saran untuk perbaikan produk. Saran tersebut yaitu menambahkan logo tutwuri

handayani, menyamakan tampilan *background* modul dan merapikan tampilan identitas modul.

4. Hasil uji coba

Uji coba perorangan, terdapat 3 responden yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan hasil belajarnya. Responden merupakan peserta didik kelas V di SD N 10 OKU. Dari hasil uji coba diperoleh nilai dengan keterangan "Baik Sekali".

Pada saat pelaksanaan uji coba perorangan, ketiga responden (peserta didik) dapat memahami cara penggunaan modul pembelajaran dan menerapkannya dengan baik. Selain itu, tidak terdapat komentar atau saran dari responden yang mengarah pada kekurangan modul sehingga tidak ada revisi yang dilakukan penilitit terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, diperoleh nilai dengan keterangan "Baik Sekali". Menurut Kusumawati (2021), penggunaan multimedia menciptakan pembelajaran yang efektif dan guru dapat mengajar dengan efisien. Selain itu, multimedia juga dapat dijadikan sebagai media

yang dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti melakukan inovasi dengan mengembangkan multimedia pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan uji coba kelompok kecil, kesembilan responden (peserta didik) dapat menggunakan media modul pembelajaran dengan mudah dan lancar. Itu dikarenakan, mereka mengikuti intruksi petunjuk penggunaan yang sudah tertera pada modul. Selain itu, tidak terdapat komentar atau saran dari responden yang mengarah pada kekurangan multimedia sehingga tidak ada revisi yang dilakukan peneliti terhadap produk yang dikembangkan.

Tahap uji coba yang terakhir yaitu uji coba lapangan yang dilakukan kepada seluruh populasi, menunjukkan rekapitulasi nilai dengan keterangan "Baik Sekali". Hasil dari tiga tahap uji coba yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa peserta didik tertarik pada modul pembelajaran karena tampilan dan desainnya menarik, peserta didik

semangat untuk belajar karena menggunakan media yang interaktif dalam pembelajaran dan peserta didik dapat menggunakan media yang dikembangkan dengan baik.

Pada saat pelaksanaan uji coba lapangan, tidak terdapat komentar atau saran dari responden yang mengarah pada kekurangan media sehingga tidak ada revisi yang dilakukan peneliti terhadap produk yang dikembangkan.

Berdasarkan data hasil validasi dan uji coba di atas, dapat disimpulkan bahwa produk modul pembelajaran berbasis kontekstual ini valid dan layak digunakan oleh peserta didik baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Modul pembelajaran ini dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran sebagai media yang menjembatani proses pembelajaran dengan baik karena mencakup capaian pembelajaran, seluruh materi dalam satu bab, dan evaluasi secara interaktif sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar dan membantu memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra, dkk (2024:5) dimana "Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru

dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan dapat merangsang berbagai indera peserta didik, sehingga memudahkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.”

Modul pembelajaran yang berperan sebagai media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan canva. Pemanfaatan canva ini dipilih karena dapat mengintegrasikan banyak elemen dan untuk membuat modul pembelajaran yang interaktif peneliti membutuhkan aplikasi yang mendukung hal tersebut. Selain itu, canva juga merupakan aplikasi yang sederhana dan mudah digunakan. Media pembelajaran menggunakan canva ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut (Khaer et al., 2025).

Meskipun penggunaan proses pembelajaran yang didukung media pembelajaran lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya, modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual menggunakan canva juga memiliki kekurangan dan kelebihannya tersendiri. Kelebihan modul pembelajaran matematika

berbasis kontekstual menggunakan canva ini yaitu peserta didik dapat menggunakan modul pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik di tingkat SD tanpa perlu pengetahuan teknis yang mendalam serta dilengkapi dengan masing-masing petunjuk pada medianya. Elemen media yang terintegrasi secara terpadu dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar melalui teks, gambar, dan latihan yang tersedia dalam modul.

Kelebihan modul pembelajaran ini juga mendukung pembelajaran mandiri dimana peserta didik dapat mengulang materi, Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modul dengan pendekatan kontekstual menggunakan konteks nyata yang dimaksudkan untuk membiasakan peserta didik bahwa apa-apa yang dipelajari di sekolah sangatlah banyak manfaatnya untuk kehidupan nyata, materi-materi yang dipelajari di sekolah bukanlah materi abstrak yang tidak ada kaitannya dengan kehidupan dan dilengkapi dengan fitur yang mendukung peserta didik untuk aktif. Sehingga kegiatan pembelajaran yang tercipta merupakan kegiatan pembelajaran

difokuskan pada kegiatan peserta didik belajar bukan pada guru mengajar.

Meskipun modul pembelajaran dengan pendekatan kontekstual memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Modul ini biasanya membutuhkan waktu dan usaha lebih dalam penyusunannya karena harus menyesuaikan materi dengan konteks kehidupan nyata yang relevan bagi peserta didik. Selain itu, tidak semua peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan optimal, sehingga sebagian masih memerlukan bimbingan guru untuk memahami materi secara mendalam. Keterbatasan sarana dan prasarana juga dapat menjadi kendala, terutama jika modul dilengkapi dengan fitur interaktif berbasis teknologi. Di samping itu, perbedaan latar belakang dan pengalaman peserta didik dapat menyebabkan konteks yang diberikan tidak selalu sesuai atau mudah dipahami oleh semua peserta didik, sehingga efektivitas pembelajaran bisa berbeda-beda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli materi

memperoleh persentase sebesar 92,5% yang menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan kompetensi dasar dan mudah dipahami. Validasi oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 89,2% yang menunjukkan bahwa modul telah disusun secara sistematis dan sesuai dengan prinsip pembelajaran. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 91,3% yang menunjukkan bahwa tampilan modul menarik dan user friendly.

Hasil uji coba juga menunjukkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Uji coba perorangan memperoleh 92,2%, kelompok kecil 91,7%, dan uji coba lapangan 92,2%. Hal ini menunjukkan bahwa modul mudah digunakan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) bahwa produk pengembangan yang baik harus memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Selain itu, penggunaan pendekatan kontekstual terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep karena siswa belajar melalui pengalaman nyata.

DAFTAR PUSTAKA

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 89,2% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali” dan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 91,3% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Hasil dari uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 92,2% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 91,7% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali” dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 92,2% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. menunjukkan bahwa modul pembelajaran matematika berbasis kontekstual yang menggunakan canva dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas V di SD Negeri 10 OKU.

- Afriani, A. 2018. Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1 (3): 80–88.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. 2001. *Multimedia For Learning: Methods And Development (3rd ed.)*. USA: Pearson Education.
- Apriyanti, N.P.D., dkk. 2024. Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14 (1): 40-54. <https://doi.org/10.23887/jurnaltp.v14i1.3085>
- Ariningsih, I & and Amalia, R. Membangun Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Yang Berintegrasi Keislaman. *Journal on Teacher Education*, (2): 1–8. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.511>
- Arsyad, M., dkk. 2025. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Surabaya: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Choir, A. 2019. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Aktivitas Kontekstual Di Mi Alam Alfa Kids Pati. *Quality*, 7 (1): 114–31. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.5226>
- Daniyati, A., dkk. 2023. Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1): 282–294.
- Danuri, D. 2024. Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa SD/MI. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6 (1): 39-

58. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v6i1.9041>
- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Dewi, N. N. E., dkk. 2020. Pengembangan Modul Biologi Metode Poe (Predict, Observe, Explain) Disertai Nilai Karakter Materi Sistem Respirasi. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 12 (2): 211. <https://doi.org/10.25134/quagga.v12i2.2898>
- Dick, W., dkk. 2009. *The Systematic Design of Instruction (7th ed.)*. Pearson.
- Ekawati, T. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Statistika Yang Terintegrasi Dengan Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Kelas VIII Mts. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8 (5): 121. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1826>
- Famulaqih, S., & Lukman, A. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Modul Pembelajaran. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1 (2): 01-12. <https://doi.org/10.61132/karakter.v1i4.156>
- Febriantika, L., Wijaya, J. E., & Arta, D. 2024. Efektivitas Model Pembelajaran Kartu Arisan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII SMP. *Jurnal BaJET (Baturaja Journal of Educational Technology)* 8 (1): 503 – 506.
- Finariyati, A. A. R., & Amalia, Y. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Maju*, 7 (1): 89–97.
- Gall, M. D., dkk. 2015. *Applying educational research: How to read, do, and use research to solve problems of practice (7th ed.)*. Pearson Education, Inc.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. 2021. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1 (1): 28-37.
- Kamid., & Ramalisa, Y. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika SMP Berbasis Budaya Jambi Untuk Siswa Autis. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (1): 75–84. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i1.6515>
- Kirana, A., & Suhartono. 2020. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika SD Berorientasi HOTS (*Higher-Order Thinking Skills*). *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11 (2): 172–178.
- Komarudin., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Swishmax-4 Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 6 (2): 319. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.10013>
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniati, A., dkk. 2018. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Terintegrasi Ilmu Keislaman. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4 (1): 43–58. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v4i1.251>
- Lestari, W., dkk. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd Menggunakan Pendekatan

- Kontekstual. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9 (2): 147–152. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p147-152>
- Malasevix, E., dkk. 2021. Penerapan Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di MTs Ma'arif Bandar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3 (2): 117–121. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i2.1828>
- Muchlis, M. 2007. *Ktsp Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual* Jakarta: Bumi Aksara.
- Muningsih, E., & Kiswati, S. 2015. Penerapan Metode Bianglala Informatika. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3 (1): 229–36. <https://doi.org/10.31294/bi.v3i1.570>
- Novalia, H., & Noer, S. H. 2019. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Pq4R Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Siswa Sma. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12 (1). <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4854>
- Nurdiyantoro, B. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurhidayah, N., dkk. 2016. Penerapan Model *Contextual Teaching Learning* (CTL) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas XI SMA Handayani Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika Unismuh*, 4 (2). <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4854>
- Pribadi, B. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pristiwanti, D., dkk. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4 (6): 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Putri, M. E. 2021. Merlina Eka Putri NIM 1711280019. IAIN Bengkulu.
- Safari, Y., & Nurhida, P. 2024. Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karimah Tauhid*, 3 (9): 9817–9824. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14625>
- Setyosari, P. 2010. *Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sinaga, M. N., dkk. 2024. Teori Belajar Sebagai Landasan Bagi Pengembangan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 4 (1): 9-19. <http://dx.doi.org/10.59818/jpi.v4i2.646>
- Slamet, F.A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Slameto. 2020. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastris, A. 2016. Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1): 156–70. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.9068>
- Suparman, A. 2014. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan (edisi keempat)*. Jakarta: Erlangga.
- Syamsuddin, N. 2021. Model-Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Refleksi*, 10 (3): 247-254. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

- Syarifah, N. R., & Misbah, M. 2023. Model *Contextual Teaching and Learning* pada Pembelajaran Fikih di MI Ya Bakii Kalisabuk 03. *Jurnal Kependidikan*, 11(2): 391-402. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.9288>
- Thiagarajan, S., dkk. 1974. *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University: Center for Innovation in Teaching the Handicapped.
- Wadi, S., dkk. 2023. Pengembangan modul pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal tanaman penyehatan. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3): 1-10. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1201>
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa barat: Penerbit Adab.
- Wahyuningtyas, R., & Trisnawati, N. 2021. *Desain Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana Kelas XI SMKN Ngraho Bojonegoro*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2): 376-388. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p376-388>
- Widad, Z. E., & Abu Bakar, M. Y. 2021. Wajah Baru Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi dan Analisis Problematika Kebijakan Pendidikan di Tengah Pandemi. *Jurnal Mappesona*, 4 (1): 1-12. <https://doi.org/10.30863/mappesona.v4i1.1768>
- Wijaya, J. E., dkk. 2022. Implementasi Bahan Ajar Berbasis *Mobile Learning* Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7 (10): 15677-15684.
- Winaryati, E., dkk. 2021. *Cercular model of RD&D (Model RD&D pendidikan dan sosial)*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Wirda, A., dkk. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Pada Bangunan Masjid Agung Al-Falah di Jambi Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10 (2): 5 3 0 - 5 4 2 . <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i2.5604>
- Wulandari, L. 2019. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Madrasah Tsanawiyah Asas Islamiyah Jambi.
- Yulistiana., Renaldi, A., & Fadila, A. 2020. Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Saintifik. *Majamath: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4 (1): 80-90. <https://doi.org/10.36815/majamath.v4i1.834>
- Yuniati, Suci. 2018. Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi Karakter- Keislaman Melalui Pendekatan Kontekstual Di Propinsi Riau. *MaPan*, 6 (1): 104-18. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n1a10>
- Zakiah, N. E., dkk. 2019. Implementasi Pendekatan Kontekstual Pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 4 (2): 111. <https://doi.org/10.25157/teorema.v4i2.2706>