

Pengembangan E-Modul Geometri Menggunakan Konteks Bangunan Masjid

Muhammad Win Afgani^{1*}, Retni Paradesa², R. Evenda Ceria³, Septi Utari⁴

Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia^{1*,2,3,4}

muhammadwinafgani_uin@radenfatah.ac.id¹, retniparadesa_uin@radenfatah.ac.id²,
revendaceria@gmail.com⁴, septiutari_uin@radenfatah.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa e-modul pada materi geometri yang valid, praktis dan memiliki efek potensial. Penelitian ini menggunakan konteks bangunan masjid. E-modul ini memuat audio visual yang dikemas dengan menarik menggunakan aplikasi *Canva* dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) berdasarkan model penelitian ADDIE. Tahapan yang dilakukan yaitu Fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 34 peserta didik kelas IX, SMP Negeri di Palembang dan Bangka Belitung. Penelitian ini menghasilkan (1) E-modul dengan kriteria "Sangat Valid" dilihat dari aspek konten materi, desain dan kualitas teknik, (2) E-modul dengan kriteria "Sangat Praktis" dilihat dari aspek kejelasan, daya tarik, ketelitian, efektivitas, daya tarik implementasi, penerimaan pengguna dan daya terap, dan (3) E-modul yang mempunyai efek potensial dengan nilai rata-rata nilai 73,3 di tahap uji coba terbatas kategori "Sedang", rata-rata nilai 79,96 di tahap kelompok kecil kategori "Sedang" dan rata-rata nilai 87,1 di tahap kelompok besar kategori "Tinggi" dilihat dari hasil jawaban peserta didik terhadap penilaian melalui 4 indikator kemampuan pemecahan masalah yakni memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali.

Kata kunci : e-modul, Geometri, bangunan masjid

ABSTRACT

The goal of this project is to create e-modules that may be used as instructional materials for construction materials. Cone's curved side space is real, useful, and could have consequences. This study uses the setting of Mosque Building. This e-module has visually appealing audio-visual packaging. Making the content easier for kids to understand by utilizing the *Canva* software. Based on the ADDIE research model, this study employs Research and Development (R&D) research methods. The phases of analysis, design, development, implementation, and assessment are the ones that are completed. Thirty-four pupils from class IX, B, SMP Negeri in Palembang and Bangka Belitung, served as the study's subjects. The study produced one E-module that met the "Very Valid" criteria. When considering the following factors: and (3) E-modules that have potential effects with an average score of 73.3 in the limited trial stage of the "Medium" category, an average score of 79.96 in the small group stage of the "Medium" category and an average score of 87.1 in the large group stage of the "High" category seen from the results of students' answers to the assessment through 4 indicators of problem solving ability, namely understanding problems, planning solutions, resolve issues as planned and double-check.

Keywords : e-module, geometry, mosque building

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan modern memerlukan peningkatan umum dalam kualitas pendidikan karena, selain pertumbuhan teknologi yang cepat, ada beberapa modifikasi yang harus dilakukan untuk memenuhi harapan pembelajaran saat ini. Pada kurikulum 2013 dan masa revolusi industri 4.0, pendidik harus dapat membuat rencana pelajaran berbasis digital yang dapat diakses siswa kapan saja dan dari lokasi mana pun (Ramadhani & Fitri, 2020). Artinya, terjadi perubahan paradigma yang mendorong inovasi pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai asisten pengajar, fasilitas instruksional, bantuan belajar, alat bantu dalam kelas, sarana prasarana sekolah, dan alat bantu instruksional. Totalitas menggunakan teknologi informasi dan komunikasi di kelas sebagai salah satu taktiknya untuk meningkatkan standar pendidikan. Selain itu, menurut (Kilicman et al., 2010) menambahkan bahwa Kesadaran siswa akan meningkat sebagai hasilnya, dan mereka akan dibantu dalam memperbaiki kesalahan mereka sendiri. Dengan demikian, dukungan yang cukup disediakan bagi peserta didik untuk berkembang menjadi pembelajar otonom sehingga pembelajaran aktif dapat dicapai (Sutrisno, 2012).

Fakta yang terjadi di sekolah bahwa sebagian buku teks yang beredar seperti buku paket, LKS dan sebagainya. Buku yang digunakan peserta didik di kelas dominan memuat informasi suatu definisi, alur proses terbentuknya suatu konsep, penyelesaian jawaban dari contoh soal, dan yang tidak kalah pentingnya tersedia soal-soal yang terkadang menuntut pola pikir peserta didik jauh untuk memahami lebih dalam materi. Hal ini menjadi salah satu masalah urgensi yang dihadapi peneliti untuk memberikan sebuah solusi. Perlu diketahui banyak sekali peserta didik bukan kurang menguasai materi namun diarahkan untuk menghafal rumus dan berusaha berpikir lebih jauh rumus itu digunakan dengan penjelasan yang kurang atau tidak detail. Akibatnya, peserta didik berasumsi bahwa matematika itu sulit dan bersifat abstrak. Maka dari itu dilihat dari situasi demikian, terjawablah solusi yang dilakukan peneliti atas masalah urgensi ini, yaitu melalui pengemasan buku teks menjadi bahan ajar yang di desain semenarik mungkin dengan memanfaatkan teknologi.

Karena menggambarkan sisi datar dan ruang sisi melengkung yang belum pernah digunakan sebagai latar dalam pembelajaran matematika sebelumnya, peneliti menggunakan konteks Islam Melayu, khususnya dalam konstruksi masjid. Selain itu, penerapan konteks Islam Melayu Sumatera bagian Selatan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki kearifan lokal melalui pola-pola Islam Melayu. Karena di Indonesia bagi banyak budaya dan banyak suku yang berbeda, dan berbagai macam karya seni dibuat. Ornamen atau varian hias adalah salah satunya. Menurut (Gustami, 2008) komponen yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan dekorasi dikenal sebagai ornamen. Dekorasi ini biasanya bersifat tradisional dan memiliki karakteristik unik khusus untuk setiap daerah. Konsekuensinya, dengan memanfaatkan kerangka Melayu Islam, peneliti akan mengaitkan ornamen atau jenis ornamen dalam menerapkan tenaga kerja dan mendiskusikan bahan untuk mengembangkan ruang samping melengkung di Sumatera Selatan, khususnya di Palembang.

Modul juga telah digunakan oleh SMP Negeri di Palembang dan Bangka Belitung untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan matematika mereka. sebagai sumber instruksional, termasuk buku cetak dan LKS. *Canva* adalah tim peneliti yang menggunakan perangkat lunak untuk membuat modul elektronik. Desain bahan ajar juga menggabungkan pengaturan Islam Melayu dengan konteks bangunan

masjid. Penulis menggunakan tiga item untuk menggambarkan Islam Melayu: Masjidil Haram, Masjid Lawang Kidul, dan Nasi Tumpeng.

Beberapa penelitian telah menciptakan e-modul dengan konteks Islam Melayu. Sebagai contoh, penelitian "Perancangan E-Modul Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Menggunakan Konteks Islam Melayu," (Ridho et al., 2021) membuat e-modul menggunakan bahan tabung, kerucut, dan bola dalam kaitannya dengan benda-benda Islam Melayu. E-modul yang dibuat diklasifikasikan sebagai sangat praktis. Selanjutnya, (Agustini et al., 2021) e-modul bahan kubus dan balok dikembangkan dalam kaitannya dengan artefak yang terkait dengan Islam Melayu. E-modul yang dikembangkan menghasilkan temuan yang dianggap sangat dapat diterapkan. Penelitian lain yang menggunakan konteks Islam Melayu adalah (Agustina et al., 2021). Dalam studi ini, para peneliti mengembangkan e-modul dalam bentuk prisma dan piramida menggunakan bahan yang terkait dengan artefak Islam Melayu. E-modul yang dikembangkan menghasilkan temuan yang dianggap sangat dapat diterapkan. (Ceria et al., 2022) juga telah mengembangkan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Canva* pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu menghasilkan temuan bahwa bahan ajar elektronik juga dapat digunakan.

Selain itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul menggunakan konteks bangunan masjid sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang dapat merepresentasikan bangun ruang yang dikaitkan dengan konteks Islam Melayu yaitu pada bangunan masjid. Penerapan konteks Islam Melayu dalam pengembangan e-modul ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kearifan lokal dan bangunan masjid bercorak Islam Melayu yang ada di Sumatera Selatan khususnya yang berkaitan dengan bangun ruang Geometri.

Dengan demikian, kondisi masalah yang dijelaskan inilah yang menyebabkan peneliti mengangkat judul dengan tema menciptakan bahan ajar yang disesuaikan dalam bentuk E-modul. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-Modul Geometri Menggunakan Konteks Bangunan Masjid yang valid, praktis dan memiliki keefektifan.

METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian pengembangan (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk (dapat berupa model atau modul atau yang lainnya) dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektivitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2017). Model pengembangan menggunakan dalam mengembangkan E-Modul adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMP Negeri, Kota Palembang dan Bangka Belitung. Pada semester ganjil tahun ajaran 2023-2024 digunakan untuk penyelidikan ini. Siswa kelas IX, B menjadi subjek penelitian ini.

Teknik analisis data meliputi: 1) Analisis data kualitatif berupa hasil wawancara, dokumentasi dan komentar pada lembar angket, dan 2) Analisis data kuantitatif untuk kevalidan diperoleh dari hasil lembar validasi menggunakan kategori merujuk pada (Akbar, 2013) seperti pada Tabel 1. Analisis data kepraktisan, diambil dari data angket dan dihitung menggunakan skala Likert dengan aturan skor angket respon siswa dan respon pendidik seperti pada Tabel 2.

Tabel 1. Kriteria pengkategorian validasi

Skor	Kategori
81,00-100,00	Sangat Valid
61,00-80,00	Valid
41,00-60,00	Kurang Valid
21,00-40,00	Tidak Valid
00,00-20,00	Sangat Tidak Valid

Tabel 2. Kriteria Pengkategorian kepraktisan

Skor	Kategori
81,00-100,00	Sangat Praktis
61,00-80,00	Praktis
41,00-60,00	Kurang Praktis
21,00-40,00	Tidak Praktis
00,00-20,00	Sangat Tidak Praktis

Analisis data keefektifan diperoleh dari hasil latihan soal evaluasi pada e-modul, latihan evaluasi berupa latihan essay Setelah tes hasil belajar diberikan, efektifitas produk ditentukan dengan melihat indikasi keterampilan pemecahan masalah siswa. Menilai kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan melihat nilai tes mereka. Pedoman untuk menilai kemampuan pemecahan masalah diterapkan untuk menganalisis tanggapan peserta didik. Selain itu, poin yang diterima siswa untuk tanggapan mereka diterjemahkan ke dalam nilai dan ditugaskan ke kategori keterampilan pemecahan masalah. Selanjutnya memberikan kriteria pengukuran kategori hasil belajar peserta didik. Kriteria kemampuan pemecahan masalah merujuk pada (Jedaus et al., 2019) dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Pengukuran hasil belajar peserta didik

Kriteria Nilai	Kriteria
Tinggi	$80 \leq \text{Skor} < 100$
Sedang	$65 \leq \text{Skor} < 80$
Rendah	$0 \leq \text{Skor} < 65$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini yang meliputi prosedur ADDIE yakni tahapan analisis, tahapan desain, tahapan pengembangan, tahapan implementasi dan tahapan evaluasi. Adapun penjelasan tiap tahapannya adalah berikut ini:

Tahap Analisis

Tahapan ini berupa persiapan dan pendesainan. Persiapan dilakukan dengan menganalisis kurikulum yang digunakan oleh sekolah, didapatkan bahwa SMP di Palembang dan Bangka Belitung menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajarannya. Hasil analisis siswa didapatkan kesulitan siswa dalam mempelajari materi matematika karena tidak adanya keberagaman bahan ajar sehingga sulit memahami materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan

kontekstual juga menjadi permasalahan dalam mempelajari Geometri. Maka berdasarkan rekomendasi guru, materi kubus dan balok digunakan pada penelitian ini. Selanjutnya peneliti melakukan proses desain bahan ajar elektronik. Bahan ajar yang dikembangkan adalah e-modul. E-modul didesain melalui aplikasi *Canva*. Pertama peneliti mengumpulkan rujukan terkait materi kubus dan balok, Prisma dan Limas, Kerucut, serta tabung dan bola melalui buku, web atau sumber pribadi berupa gambar objek. Kedua peneliti melakukan perancangan materi. Ketiga peneliti melakukan perancangan video pembelajaran yang disisipkan pada e-modul. Adapun hasil rancangan e-modul *Canva* berdasarkan prosedur pendesainan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Cover e-modul Geometri menggunakan konteks bangunan masjid

Tahap Desain

Tahap ini bertujuan untuk menginventarisasi tugas atau membuat daftar lengkap mengenai apa saja yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional yang diinginkan dan menghasilkan strategi pengujian yang sesuai. Pada tahap desain peneliti merancang produk pengembangan dengan melakukan inventarisasi tugas mengenai apa saja yang diperlukan untuk mencapai tujuan instruksional. Peneliti menentukan bagaimana konten dan model pembelajaran disajikan melalui draft e-modul. Pada tahap ini juga peneliti menghasilkan strategi pengujian, yaitu instrumen

penelitian pengembangan berupa instrumen validasi ahli materi dan ahli media, instrumen angket respon siswa, dan instrumen wawancara.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah tahapan selanjutnya dari hasil desain halaman *cover* yang sebelumnya yang telah didesain. Tahapan ini telah berlangsung sehingga desain halaman awal/*cover* terbentuk menjadi sebuah e-modul dan telah siap untuk diujicoba. Pembuatan media ini dikembangkan menggunakan *software Canva*. Materi inti dari bangun Geometri yang tersedia menjadi 5 sub materi, yaitu kubus, balok, prisma, limas, kerucut, tabung dan bola. Pengguna dapat langsung mempelajari sub-sub materi secara terurut, dan dilengkapi dengan soal seerta penyelesaiannya.

Penelitian ini menghasilkan produk e-modul yang memenuhi standar yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial. Kemungkinan konsekuensi diamati dalam pembelajaran siswa. Tiga validator mengevaluasi konten material, desain, dan kualitas teknik produk e-modul untuk menentukan validitasnya. Tabel 4 berikut ini menunjukkan temuan validasi produk yang diperoleh selama tahap tinjauan ahli, dan penilaian e-modul dari validator dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Komentar dan saran tahap validasi produk

Validator	Komentar dan Saran
1. RCIP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada bagian di halaman V, yang belum rapi. Mohon disesuaikan. 2. Jenis font, sebaiknya dibuat konsisten dan yang lebih nyaman di mata. Jangan yang terlalu formal dan berbeda-beda. 3. Masih ada sejumlah typo dalam penulisan. Mohon di cek lagi, terutama pada bagian tata tulis daftar pustaka. 4. Untuk Modul yang berbasis RME, harus nya lebih banyak gambar dan meminimalisir tulisan. Sehingga, ada baiknya banyak menggunakan ilustrasi dan flowchart, dibandingkan tulisan yang monoton. 5. Sejumlah soal evaluasi yang diberikan belum terlalu realistik
2. RJ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan gambar-gambar ilustrasi 2. Terdapat beberapa narasi pada e-modul yang masih panjang
3. ASD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Layak untuk digunakan tetapi tidak bisa untuk sekolah yang akses internetnya tidak memadai 2. Gunakan soal dari yang rendah, sedang dan tinggi (tingkat kesukaran soal)

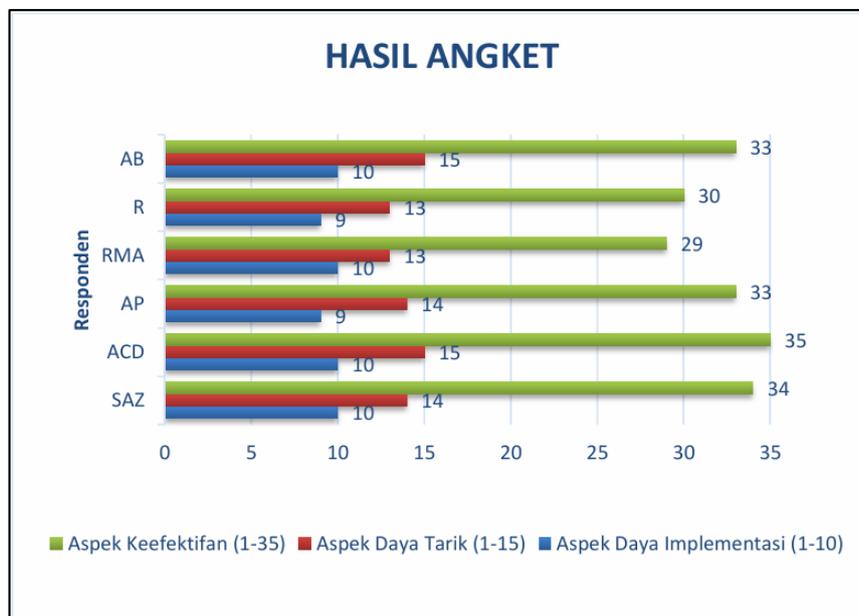
Tabel 5. Hasil validasi produk

Aspek yang divalidasi	Skor
Aspek Konten Materi	94,4
Aspek Desain	90
Aspek Kualitas Teknik	90

Berdasarkan Tabel 5 di atas kevalidan diperoleh dengan kriteria “Sangat Valid” dari ke 3 aspek penilaian termasuk ke dalam skor 81,00-100,00. Selain memperoleh hasil kevalidan tentu validator memberikan kesimpulan bahwa produk tersebut layak dengan revisi, untuk melihat revisi tersedia pada lembar validasi berupa komentar yang mana komentar tersebut diperbaiki dan menghasilkan produk e-modul kembali yang kemudian di uji untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas.

Tahap Implementasi

Kepraktisan produk dilihat dari tahap ADDIE yakni tahap implementasi dan evaluasi. Hasil kepraktisan yang dinilai dari hasil angket dapat dilihat pada Gambar 1. Kemudian secara keseluruhan penilaian hasil angket penggunaan e-modul ini dapat dilihat pada Tabel 6.



Gambar 1. Hasil angket uji coba kelompok kecil

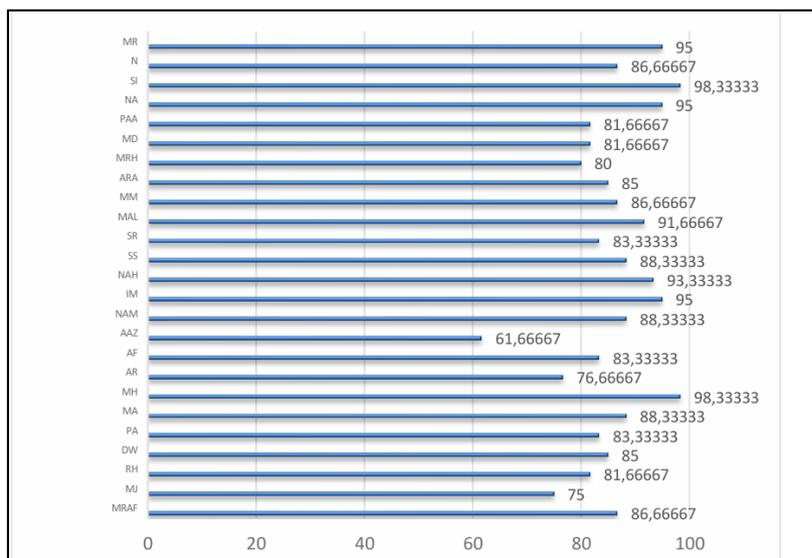
Tabel 6. Hasil kepraktisan produk pada uji coba kelompok kecil

Aspek yang divalidasi	Skor
Aspek Efektifitas	92,3
Aspek Daya Tarik	93,3
Implementasi	96,6

Tabel 6 menjelaskan hasil kepraktisan yang diperoleh dari peserta didik mengisi lembar angket berupa ceklis pernyataan. Dapat dilihat dari tahapan ADDIE dengan aspek penilaian yang berbeda menghasilkan persentase (%) penilaian ke dalam skor 81,00-100,00 termasuk kategori “Sangat Praktis”.

Tahap evaluasi

Tahap evaluasi adalah suatu tahapan akhir pada model pengembangan ADDIE. Evaluasi merupakan suatu tahapan dari suatu pengembangan dalam memperoleh nilai suatu produk. Evaluasi pada penelitian terdiri dari 2 ialah evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada evaluasi formatif dilaksanakan pada pengumpulan data di tiap tahapan yang digunakan dalam penyempurnaan atau perbaikan produk pengembangan yang dihasilkan. Sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan di akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, namun dalam penelitian ini hanya dilaksanakan dengan memberikan tes evaluasi hasil belajar yang diberikan setelah peserta didik menggunakan produk berupa e modul. Adapun hasil evaluasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil jawaban tahap implementasi

Berdasarkan hasil belajar peserta didik untuk melihat efek potensial, diperoleh hasil “Sedang” tahap uji coba terbatas dengan rata-rata nilai 73,3 kemudian tahap kelompok kecil “Sedang” dengan rata-rata nilai 79,96 dan tahap akhir yakni field test menghasilkan hasil belajar dengan rata-rata nilai 87,1 berkriteria “Tinggi”. Namun dalam tahap kelompok terbatas, kelompok kecil dan kelompok besar setiap tahapnya peneliti memperoleh hasil komentar yang dilihat dari lembar angket. Tujuan komentar peserta didik di setiap tahap ADDIE ini difungsikan untuk selalu menjadi bahan revisi peneliti.

Setelah melakukan prosedur pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan, maka didapatkan e-modul dengan konteks bangunan masjid yang memiliki kategori valid, praktis serta mempunyai efek potensial. Kevalidan produk dinilai melalui analisis data validasi ahli dengan melakukan revisi berdasarkan komentar dan saran validator (Wafiqoh et al., 2016). Secara keseluruhan bahan ajar e-modul dikatakan valid secara kualitatif dan kuantitatif oleh para ahli berdasarkan penilaian layak digunakan dengan hasil presentase. Adapun kepraktisan pada uji terbatas dan kelompok kecil dilihat dari saran, komentar serta respon pernyataan peserta didik Terlihat pada aspek efektivitas semua peserta didik memberikan responnya. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Irkhamni et al., 2021) bahwa suatu e-modul dinyatakan praktis ketika dapat digunakan oleh peserta didik saat proses pembelajaran. Maka secara umum bahan ajar e-modul yang dikembangkan praktis. E-modul memiliki efek potensial terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dilihat dari pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 persentase ketuntasan mencapai 87,1%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengembangan e-modul yang dilakukan peneliti saat ini mengalami peningkatan hasil dari penelitian relevan sebelumnya yang dilakukan oleh (Kurniawan et al., 2023) yang mengembangkan e-modul transformasi Geometri berbasis Flip PDF dan *Canva* yang valid, praktis dan efektif dengan persentase 70,67% siswa memiliki hasil belajar yang tuntas. Ini juga terjadi peningkatan persentase ketuntasan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini, persentase ketuntasan ini jauh lebih tinggi 4,1% dari persentase ketuntasan penelitian (Istikomah & Purwoko, 2020) yang mengembangkan e-modul serupa berbasis CTL.

Konteks Islam melayu pada e-modul diimplementasikan ke dalam pengembangan produk e modul karena mempresentasikan bentuk abstrak ke bentuk yang nyata, sehingga siswa bisa membayangkan bentuk abstrak tersebut. Konteks Islam melayu yang dimaksud ialah berupa arsitektur bangunan masjid dan benda peninggalan Kesultanan Palembang yang telah dimuseumkan

Peneliti mengakui bahwa masih ada masalah dengan perangkat e-modul ini dan itu jauh dari sempurna. Berikut ini adalah kekurangan penelitian e-modul: 1. Ada pembatasan jumlah referensi pengaturan Islam Melayu bangunan masjid untuk ruang bangun ruang sisi lengkung berbentuk kerucut, khususnya di Sumatera Selatan. 2. Daya sinyal yang stabil diperlukan untuk membuka tautan e-modul. Oleh karena itu diharapkan bahwa peneliti berikutnya dapat memecahkan masalah dan memperbaiki kekurangan tersebut untuk menciptakan item yang lebih baik ke depannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan prosedur ADDIE tentang pengembangan sebuah e-modul Geometri menggunakan bangunan masjid menghasilkan produk e-modul yang “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis” serta memiliki efek potensial dari hasil belajar peserta didik dapat dilihat efek potensialnya dengan kriteria “Tinggi” sebesar 87,1. Adapun saran dalam penelitian ini khususnya bagi peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi penelitian yang berkaitan tentang pengembangan e-modul matematika interaktif pada materi Geometri menggunakan konteks bangunan masjid meskipun menggunakan materi yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yang telah memberikan dana penelitian, sehingga penulis dapat menyelesaikannya tanpa ada kendala berarti. Terakhir, namun tidak kalah pentingnya, penulis mengucapkan terima kasih dan memberikan rasa hormat yang sangat berterima kasih kepada semua individu lain yang telah mendukung penulis untuk menulis makalah ini

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2021). Perancangan E-Modul Materi Prisma dan Limas Menggunakan Konteks Islam Melayu. *Proceeding Galuh National Mathematics Conference*, 3(2), 286–292.
- Agustini, P. N., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2021). Perancangan E-Modul Materi Kubus dan Balok Menggunakan Konteks Islam Melayu. *Proceedings Galuh National Mathematics Conference*, 3(2), 261–266.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya
- Ceria, R. E., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Kubus dan Balok Dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu. *JEMST (Jurnal of Education in Mathematics, Science, and Technology)*, 5(2), 82–94.
- Gustami, S. P. (2008). *Nukilan seni ornamen Indonesia*. Arindo Nusa Media.
- Irksamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127–134.
- Istikomah, I., & Purwoko, R. Y. (2020). Sigil: Pengembangan e-modul berbasis

- realistik pada materi lingkaran untuk siswa kelas VIII SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 6(2), 91–98.
- Jedaus, M. D., Farida, N., & Suwanti, V. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pokok Bahasan Perbandingan Tahapan Polya. *Semnas SENASTEK Unikama 2019*, 2. Universitas Kanjuruhan Malang.
- Kilicman, A., Hassan, M. A., & Husain, S. K. S. (2010). Teaching and learning using mathematics software “The New Challenge.” *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 8, 613–619.
- Kurniawan, M. A. F., Yunianta, T. N. H., & Kriswandani, K. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF dan Canva pada Materi Transformasi Geometri. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 166–181.
- Ramadhani, R., & Fitri, Y. (2020). Validitas e-modul matematika berbasis EPUB3 menggunakan analisis rasch model. *Jurnal Gantang*, 5(2), 95–111.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sutrisno, S. (2012). *Manajemen Keuangan Teori, Konsep dan Aplikasi*. Ekonisia.
- Wafiqoh, R., Darmawijoyo, D., & Hartono, Y. (2016). LKS Berbasis Model Eliciting Activities untuk Mengetahui Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Kelas VIII. *Jurnal Elemen*, 2(1), 39–55.