

DESAIN E-MODUL
FLIPBOOKBERBASIS
CULTURALLY RESPONSIVE
TEACHING(CRT) PADA MATERI
TRANSFORMASI GEOMETRIDI
SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN

by Achmad Buchori

Submission date: 31-Aug-2023 11:40AM (UTC+0700)

Submission ID: 2154778822

File name: 6.pdf (369.03K)

Word count: 3350

Character count: 21449

DESAIN E-MODUL *FLIPBOOK* BERBASIS *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT)* PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Achmad Buchori¹, Lukman Harun²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Semarang
Email: achmadbuchori@upgris.ac.id, lukmanharun@upgris.ac.id

ABSTRACT

Using digital technology is an effective way to improve the quality of learning. One of the digital technologies that can be used in learning is the Flipbook E-Module. This study aims to design an e-module that is following the cultural characteristics of students and the mathematics material in the Class XI SMK Curriculum 2013, namely geometric transformation. This research uses the ADDIE R&D model (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate), which only includes three steps due to time constraints in product creation and validation. The results of e-module flipbooks based on Culturally Responsive Teaching (CRT) on geometry transformation materials equipped with the use of GeoGebra as an innovative use of teaching materials following technological developments. Based on the validation by media experts and material experts on the e-module flipbook on geometry transformation material, scores of 90,7 and 90,3 were obtained, indicating that the e-module was very feasible to use in learning transformation geometry.

Keywords : *E-Module, culturally responsive teaching, and geometric transformation*

ABSTRAK

Penggunaan teknologi digital menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu teknologi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah E-Modul *Flipbook*. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain e-modul yang sesuai dengan karakteristik budaya siswa dan materi matematika di kelas XI SMK Kurikulum 2013 yaitu transformasi geometri. Penelitian ini menggunakan model R&D ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation*) yang hanya mencapai tiga langkah karena keterbatasan waktu dalam pembuatan dan validasi produk. Hasil penelitian ini adalah e-modul *flipbook* berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* pada materi transformasi geometri dengan dilengkapi penggunaan geogebra sebagai inovasi penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi terhadap e-modul *flipbook* materi transformasi geometri, diperoleh nilai 90,7 dan 90,3 yang menunjukkan bahwa e-modul sangat layak digunakan dalam pembelajaran transformasi geometri.

Kata kunci: E-Modul, *culturally responsive teaching*, dan transformasi geometri

Received: February 16, 2020 / Accepted: April 25, 2020 / Published Online: April 30, 2020

PENDAHULUAN

Pada zaman modern ini, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran juga turut didorong oleh kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kemajuan teknologi informasi menuntut guru untuk dapat menggunakan teknologi untuk memudahkan belajar siswa. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi digital menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran akan mendorong siswa dalam memahami terkait materi pembelajaran. Sebagaimana pendapat Sadiman (2014) bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi mampu menjadikan peserta didik yang awalnya pasif menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga mampu meningkatkan peluang siswa dalam memahami materi sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang akan lebih baik. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memperlihatkan objek nyata atau melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan (Buchori, 2019).

Teknologi dapat menjadi inovasi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton. Ada banyak inovasi yang muncul dengan menggabungkan teknologi dalam pembelajaran, seperti media pembelajaran, bahan ajar, dan sumber belajar yang berbasis teknologi. Salah satu dampak positif dari teknologi dalam bidang pendidikan adalah berkembangnya bahan ajar, seperti pengemasan materi pembelajaran dalam bentuk video beranimasi dan modul pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone*. Namun, pengemasan tersebut tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar dapat dicapai dengan baik.

Salah satu dari media pembelajaran yang mulai dikembangkan adalah media berbasis TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) sebagai salah satu bentuk bahan ajar (Maharani, 2017). Faktanya bahan ajar yang digunakan oleh guru masih cenderung menggunakan bahan ajar konvensional dan hanya menggunakan sebagai buku pelajaran yang telah disediakan oleh pemerintah dan kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran. Disamping itu, guru memahami dan mengetahui bahwa tidak semua bahan ajar akan sesuai dengan situasi dan konteks sosial budaya siswa, oleh karena itu proses pembelajaran tidak dapat berjalan efektif dan efisien.

Menurut Maharani (2017) bahwa modul merupakan salah satu jenis dari bahan ajar. Terdapat beberapa kelebihan penggunaan dari modul yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengatasi keterbatasan waktu dalam belajar, menumbuhkan rasa percaya diri, dan lain sebagainya. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian (Nisly et al., 2014) yang menyatakan bahwa pemanfaatan modul menjadi cara yang efektif dalam memperkuat pengetahuan dan pemahaman konsep dengan strategi yang mendorong siswa untuk aktif belajar.

Dengan menggunakan bahan ajar IT memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari Kompetensi Dasar (KD) secara terstruktur, interaktif, dan inovatif sehingga dapat tercapai kompetensi

secara terpadu dan menyeluruh. Fungsi penggunaan bahan ajar yaitu: 1) petunjuk bagi guru dalam memandu segala kegiatannya dalam proses pembelajaran dan bagian dari kompetensi yang perlu diajarkan kepada siswa; 2) pedoman siswa dalam mengarahkan aktivitasnya pada proses pembelajaran dan bagian kompetensi yang perlu dikuasai dan dipelajari; 3) sebagai alat untuk mengevaluasi kinerja atau pencapaian hasil pembelajaran (Rahmadani et al., 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Semarang bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Kelas XI yaitu Kurikulum 2013. Implementasi Kurikulum 2013 membutuhkan pemahaman yang komprehensif dari para guru mengenai konsep, persiapan dan ketersediaan sarana dan prasarana (Rahmadani et al., 2018). Guru berperan penting dalam pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran seperti aktivitas dan kreativitas guru yang sesuai dengan peraturan Kemendikbud dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 22 tahun 2016 terkait standar proses pendidikan dasar dan menengah. Oleh karena itu, pentingnya guru dalam mengintegrasikan teknologi baik dalam proses pembelajaran maupun evaluasi. Guru dituntut agar lebih kreatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu teknologi digital yang dapat digunakan dalam bahan ajar adalah E-Modul.

Pengertian e-modul merupakan modul yang dijalankan pada perangkat elektronik yang menampilkan gambar, ilustrasi, teks, dan video untuk membantu siswa dalam mengukur dan memantau intensitas belajar dan kemampuannya. Media pembelajaran digital yang efisien dan efektif baik dalam bentuk ilustrasi, audio, hingga audio-visual, yang bertujuan adalah untuk memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah dengan menggunakan cara masing-masing. Modul elektronik (e-modul) merupakan bahan ajar yang tidak hanya inovatif dan menarik, tetapi juga mendukung minat siswa dalam belajar matematika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul adalah modul pembelajaran elektronik yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar dengan materi pembelajaran yang disajikan secara sistematis, terstruktur, dan inovatif dengan tujuan untuk memfasilitasi proses belajar siswa dan memudahkan guru dalam mengajar.

Dengan menggunakan e-modul, siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja dengan akses internet yang memadai, serta dapat mengatur tempo belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Sedangkan bagi guru, e-modul dapat menghemat waktu dan biaya dalam penyusunan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Buchori & Rahmawati (2017) bahwa dalam pembelajaran perlunya merancang e-modul yang dapat menampilkan ilustrasi gambar yang menarik dan menyesuaikan dengan konteks di lingkungan siswa. Selain itu, E-modul dapat memberikan pengaruh yang baik bagi siswa dalam penggunaan *smartphone* sebagai pendukung dalam pembelajaran..

Flipbook adalah salah satu aplikasi dengan basis *website* yang digunakan untuk membuat e-modul. Dengan menggunakan *flipbook*, e-modul dapat ditambahkan teks, gambar, suara, link, hingga video sehingga dalam sebuah e-modul dapat mencakup berbagai jenis sumber belajar yang mendukung

terfasilitasi siswa dalam belajar. E-Modul *Flipbook* adalah sebuah e-book interaktif yang menyerupai buku fisik yang dapat dibaca secara online dengan fitur animasi dan multimedia yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran melalui e-modul menjadikan siswa dapat belajar secara mandiri. Sebagaimana pendapat Hidayatulloh (2017) bahwa penggunaan e-modul pada mata pelajaran matematika mempunyai peran yang sangat efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran matematika, E-Modul *Flipbook* dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu materi matematika yang dapat disajikan menggunakan E-Modul *Flipbook* adalah transformasi geometri. Transformasi geometri adalah konsep matematika yang dapat memberikan gambaran tentang bagaimana objek-objek dapat diubah bentuk, ukuran, dan orientasinya dalam ruang geometri. Beberapa alasan pentingnya belajar transformasi geometri, yaitu : 1) pemrosesan gambar dan grafik komputer dengan mengubah ukuran, rotasi, dan translasi gambar. 2) rekayasa dan teknologi, contohnya yaitu mengubah bentuk sayap pesawat terbang. 3) Grafika komputer 3D, seperti animasi film. 4) Pengembangan perangkat lunak, misalnya mengontrol gerakan karakter dan objek dalam game. Oleh karena itu, materi ini penting dalam matematika karena membantu siswa memahami konsep geometri dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Bahan ajar yang didukung GeoGebra banyak digunakan di berbagai materi, salah satunya yaitu Transformasi Geometri. Penggunaan GoGebra perlu diterapkan dalam e-modul GeoGebra untuk mendukung pembelajaran tentang transformasi geometri.

Namun, dalam pembuatan E-Modul *Flipbook*, tidak hanya tampilan yang harus diperhatikan, tetapi juga bagaimana pesan dan materi yang disampaikan dalam E-Modul *Flipbook* dapat diakomodasi oleh berbagai latar belakang budaya siswa. Oleh karena itu, konsep *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat diterapkan dalam pembuatan E-Modul untuk membantu siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka dan pada saat yang sama membantu siswa untuk memahami kaitan antara konsep matematika dan budaya mereka sendiri. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah pengajaran yang mengakui dan mengakomodasi keragaman budaya di dalam kelas sehingga diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah dan menciptakan hubungan bermakna dengan budaya di masyarakat. *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah pendekatan pendidikan yang menghargai keberagaman budaya dalam kelas dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Dalam pembelajaran transformasi geometri, pendekatan CRT dapat membantu siswa dalam memahami bagaimana konsep transformasi geometri dapat diterapkan dalam seni atau arsitektur tradisional dari budaya mereka sendiri.

Oleh karena itu, guru perlu memahami latar belakang budaya siswa dan mengakomodasi keberagaman tersebut dalam setiap aspek pembelajaran, termasuk dalam pembuatan E-Modul *Flipbook*. Berdasarkan pemaparan tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk membuat desain e-modul *flipbook*

berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi transformasi geometri yang sesuai dengan karakteristik siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini diklasifikasikan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan merupakan e-modul *flipbok* berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi transformasi geometri kelas XI SMK. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* untuk menentukan kualitas produk yang dihasilkan, yang terkait dengan tiga aspek yaitu kompetensi, kepraktisan dan efisiensi. Lima tahapan atau tahapan model ADDIE harus dilaksanakan secara sistematis dan sistematis (Cahyadi, 2019). Pada penelitian ini hanya sampai tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain) dan *Development* (pengembangan) saja, karena keterbatasan waktu dalam pembuatan dan validasi produk.

Dalam penelitian ini, E-modul dinilai dengan rubrik penilaian ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan e-modul yang dikembangkan. Validitas e-modul dinilai menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli. Adapun kriteria dan indikator penilaian e-modul ini terdiri dari a) ahli media : ukuran modul, desain cover modul, dan desain isi modul. b) ahli materi : *Self Instruction, Self Contained, Stand lone, Adaptive, User Friendly*. Skor yang diperoleh dari angket validasi tersebut dipresentasikan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

(Riduwan, 2013)

Tabel 1. Kriteria Validasi E-Modul

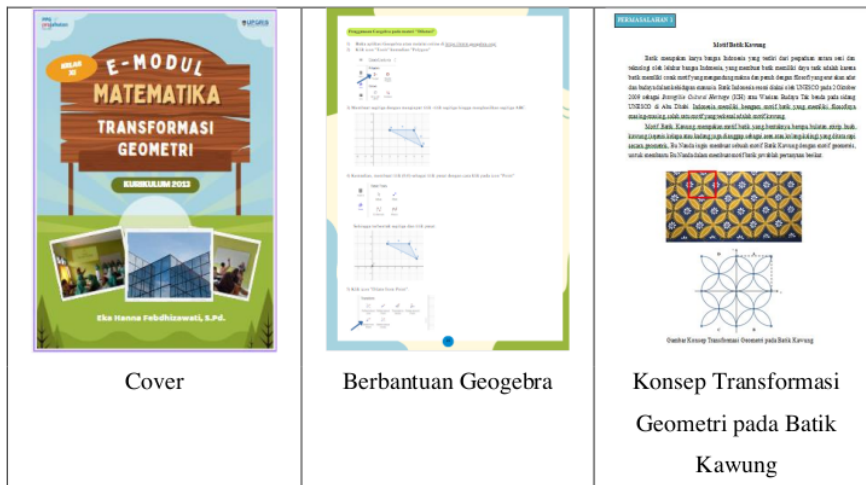
No	Interval	Kriteria
1.	$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Layak
3.	$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Layak
4.	$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Layak
5.	$0\% < \text{skor} \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-modul flipbook terdiri dari beberapa bagian. Bagian pertama adalah pengantar tentang konsep transformasi geometri. Bagian kedua berisi gambar-gambar dan contoh-contoh transformasi geometri yang diambil dari budaya siswa. Bagian ketiga berisi latihan-latihan dan pertanyaan untuk membantu siswa dalam memahami konsep transformasi geometri dan mengaplikasikannya pada gambar-gambar dan contoh-contoh dari budaya mereka sendiri. Bagian terakhir berisi evaluasi dan umpan balik untuk membantu siswa dalam memeriksa pemahaman mereka tentang konsep transformasi geometri dan penggunaannya pada budaya mereka sendiri. Berikut tahapan model pembelajaran ADDIE dalam pembuatan e-modul.

a. ² *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini dilakukan analisis materi pokok bahasan untuk ² disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar transformasi geometri Kelas XI Kurikulum 2013 serta menganalisis terhadap kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa desain e-modul *flipbook* yang akan dibuat dapat memenuhi kebutuhan belajar dan mampu memperhatikan budaya peserta didik. Budaya yang akan digunakan dalam e-modul ini yaitu Batik Kawung. Batik kawung adalah salah satu motif batik tradisional dari Jawa Tengah dengan motif lingkaran kecil yang saling bersilangan dan membentuk pola yang teratur. Dengan memahami konsep transformasi geometri menggunakan contoh batik kawung, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep dan mampu mengaplikasikannya pada pembelajaran transformasi geometri lainnya.



Gambar 2. Produk E-Modul

Uji validitas ahli materi dan ahli media dilakukan untuk memvalidasi e-modul yang telah dibuat. Jenis skala yang digunakan pada angket adalah skala likert dengan empat alternatif jawaban yaitu sangat layak, layak, kurang layak dan tidak layak.

Adapun angket ahli materi ini diperoleh dengan hasil yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap E-Modul

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pertanyaan	Perolehan Skor	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Self Intruction	7 butir	89,2 %		
2	Self Contained	2 butir	87,5%		
3	Stand Alone	2 butir	75 %	90,3 %	Sangat Layak
4	Adaptive	1 butir	100 %		
5	User Friendly	1 butir	100 %		

Validasi oleh ahli media terkait dengan aspek ukuran e-modul, desain cover e-modul, dan desain isi e-modul dengan menggunakan angket diperoleh dengan hasil yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media terhadap E-Modul

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pertanyaan	Perolehan Skor	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Ukuran E-Modul	2 butir	100%		
2	Desain Cover E-Modul	16 butir	86%	90,7%	Sangat Layak
3	Desain Isi E-Modul	36 butir	86 %		


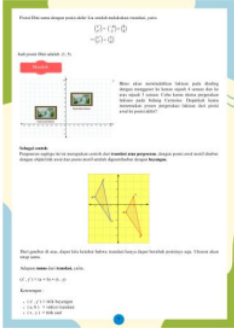
Validator tidak hanya memberikan penilaian secara kuantitatif, namun juga memberikan penilaian kualitatif dalam bentuk saran terkait e-modul yang telah dirancang. Berikut beberapa saran validator dalam mendesain E-Modul disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Saran Validator terhadap E-Modul

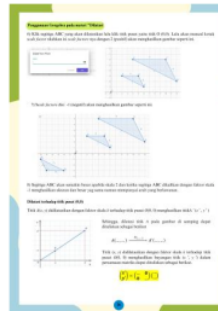
No	Validator	Saran
1	Ahli Media	1. Perlunya hyperlink pada bagian akhir sub bab. 2. Perlu perbaikan pada proporsi font di beberapa halaman.
2	Ahli Materi	1. Memperbaiki beberapa ilustrasi yang sesuai dengan konsep transformasi geometri. 2. Menambahkan rangkuman materi pada ahir modul.

Berdasarkan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi maka dapat disimpulkan desain e-model yang dikembangkan telah tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran walaupun masih diperlukan perbaikan-perbaikan berdasarkan saran-saran validator. Berikut perbaikan e-modul sesuai dengan saran validator yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Revisi E-Modul

No	Bagian Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penambahan tombol pada akhir sub bab sebagai hyperlink antar materi.	
2.	Proporsi font pada e-modul	

3. Ilustrasi gambar



4. Rangkuman materi

The image shows a page titled 'RANGKUMAN' (Summary) from the e-module. It contains a table with 10 rows, each listing a concept, its formula, and a small diagram. The table is as follows:

No	Isi	Rumus	Gambar
1	Translasi	$P(x,y) \rightarrow P'(x+a, y+b)$	
2	Refleksi terhadap sumbu x	$P(x,y) \rightarrow P'(x, -y)$	
3	Refleksi terhadap sumbu y	$P(x,y) \rightarrow P'(-x, y)$	
4	Refleksi terhadap garis $x = a$	$P(x,y) \rightarrow P'(2a-x, y)$	
5	Refleksi terhadap garis $y = b$	$P(x,y) \rightarrow P'(x, 2b-y)$	
6	Rotasi terhadap pusat $O(0,0)$	$P(x,y) \rightarrow P'(x \cos \theta - y \sin \theta, x \sin \theta + y \cos \theta)$	
7	Rotasi terhadap pusat $O(a,b)$	$P(x,y) \rightarrow P'(a + (x-a) \cos \theta - (y-b) \sin \theta, b + (x-a) \sin \theta + (y-b) \cos \theta)$	
8	Rotasi terhadap sumbu x	$P(x,y) \rightarrow P'(x \cos \theta - y \sin \theta, x \sin \theta + y \cos \theta)$	
9	Rotasi terhadap sumbu y	$P(x,y) \rightarrow P'(-x \sin \theta - y \cos \theta, x \cos \theta - y \sin \theta)$	
10	Rotasi terhadap garis $x = a$	$P(x,y) \rightarrow P'(2a - x \cos \theta - y \sin \theta, y \cos \theta - (x-a) \sin \theta)$	

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan memperoleh kesimpulan bahwa E-modul *flipbook* berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi Transformasi Geometri dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep transformasi geometri melalui penggunaan konteks budaya mereka sendiri.

E-Modul ini menggunakan teknologi *flipbook* yang memungkinkan siswa untuk membaca, melihat, dan menginteraksi dengan konten melalui perangkat elektronik sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Selain itu, desain modul ini juga mencakup berbagai jenis aktivitas, seperti pertanyaan diskusi, latihan, dan tugas, yang diarahkan untuk memotivasi siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. E-Modul ini telah di validasi oleh ahli media dan materi dengan diperoleh hasil bahwa sangat layak digunakan.

Namun, perlu diperhatikan bahwa modul ini masih perlu diuji coba secara lebih lanjut untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Transformasi Geometri. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk mengevaluasi dampak penggunaan modul ini terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchori, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. In *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* (Vol. 6, Issue 1, pp. 104–115).
- Buchori, A., & Rahmawati, N. D. (2017). Pengembangan E-Modul Geometri Dengan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 23–29. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p023>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hidayatulloh, M. S. (2017). Pengembangan E- Modul Matematika Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Geogebra Pada Materi Bilangan Bulat. *Aksioma*, 7(2), 24. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i2.1416>
- Maharani, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Operasi Bilangan Real Smk Teknologi & Rekayasa. *Teorema*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.571>
- Nisly, S. A., Isaacs, A. N., & Merkel, K. G. (2014). Use of web-based learning modules for a general medicine advanced pharmacy practice experience. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 6(4), 502–506. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2014.04.005>
- Rahmadani, H., Roza, Y., & Murni, A. (2018). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Berbasis Teknologi Informasi di SMA IT Albayyinah Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i1.5230>
- Riduwan. (2013). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. In *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sadiman, A. . (2014). No Title. In *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.

DESAIN E-MODUL FLIPBOOKBERBASIS CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING(CRT) PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRIDI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Submitted on 1692804333430

Student Paper

5%

2

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%