

## **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Model Kumon Berbasis Cofi ( Komik Fiqih ) Pada Materi Perbandingan**

**Sri Mayani**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, <sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*sriramayani@gmail.com*

### **Abstrak**

*Penelitian pengembangan (development research) modul matematika dilatarbelakangi oleh bahan ajar yang selama ini bersifat monoton dan kurang menarik. Adapun penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga tahap yaitu: Tahap pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap validasi. Tujuan dari pengembangan modul matematika dengan model kumon berbasis komik fiqih materi perbandingan ialah untuk mengetahui proses pengembangan dan ke efektivitas penggunaan yang berdasarkan syarat uji kelayakan, serta respon siswa terhadap pengembangan modul komik matematika tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SMP SWASTA PAB 3 SAENTIS pada siswa kelas VIII-1, dengan sampel kelas kecil yaitu yang berjumlah 10 orang. Hasil dari penelitian pengembangan modul komik matematika menunjukkan bahwa proses pengembangan modul komik matematika menggunakan pengembangan Plomp yang memuat fase penelitian pendahuluan (preliminary research), fase pembuatan prototype (prototyping search), dan fase penilaian (assessment phase). Untuk penggunaan modul komik dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi para ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Adapun nilai rata-rata total validator dari ahli media yaitu 4,2 dan ahli materi yaitu 4,25 dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk bagian respon siswa yaitu data persentase respon siswa menunjukkan angka sangat baik yaitu 80,77%. Maka, dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan modul matematika dengan model kumon berbasis komik fiqih layak untuk digunakan di jenjang SMP kelas VII-Semester 2.*

**Kata Kunci:** Modul, Model, Komik, Perbandingan, Fiqih

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Didalam pembelajaran terdapat bahan ajar dan salah satu contoh daripada penggunaan bahan ajar ialah modul. Modul disusun secara sistematis yang disesuaikan dengan metode dan kurikulum pembelajaran. Selain memperhatikan metode serta kurikulumnya, modul tersebut juga dibangun atas materi yang hendak dijadikan bahan pengajaran serta dapat dipadukan dengan media pembelajaran didalamnya. Modul juga merupakan salah satu bagian dari pengembangan bahan ajar. Modul yang dikembangkan yaitu berupa modul matematika. Maka dalam hal ini, peneliti hendak melakukan pengembangan bahan ajar yang berupa modul dengan mengangkat tema yaitu "Pengembangan Modul Matematika dengan Metode Kumon Berbasis Komik Fiqih pada Materi Perbandingan". Beberapa alasan peneliti mengembangkan bahan ajar yang berbentuk modul berdasarkan pengalaman saat melakukan kegiatan PLP di Mts Azizi Medan, yaitu guru masih menggunakan serta merta bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan dari pihak sekolah. Namun, ada juga beberapa guru yang menggunakan modul. Akan tetapi, meski demikian, siswa terkadang kesulitan saat memahami konsep ataupun isi materi yang terdapat dibuku cetak, hal ini dikarenakan buku cetak umumnya berisikan materi penjelasan yang begitu panjang. Dan untuk penggunaan modul masih terlihat sangat sederhana, dan belum semua siswa termotivasi untuk mempelajarinya. Jadi dalam hal ini, tidak hanya perihal bahan ajar saja, namun juga model pembelajaran menjadi tolok ukur keberhasilan siswa dalam belajar.

Dari beberapa ulasan diatas, dimana dijelaskan, bahwa produk yang dikembangkan yaitu berupa modul yang nantinya dimodifikasi kedalam bentuk komik bernuansakan Islam (fiqih). Adapun bagian dari penyusunan modul matematika yaitu terdapat metode pembelajaran yang digunakan dalam pembuatan kerangka soal matematika. Metode yang dimaksud dalam hal ini yaitu metode Kumon. Metode Kumon itu sendiri merupakan metode belajar mandiri yang disusun secara step by step yang bertujuan untuk menjadikan peserta didik yang nantinya memiliki kemampuan analisis dan dasar pemahaman yang baik serta berjenjang. Selain daripada metode, penyusun lainnya adalah pemilihan materi matematika yaitu tentang perbandingan yang dikaitkan dengan konsep matematika Islam, yaitu perbandingan senilai. Perbandingan senilai, selanjutnya dikhususkan kepada basis Islam Fiqih. Fiqih yang diterapkan pada materi perbandingan senilai ialah fiqih ibadah, yaitu mengenai zakat fitrah. Materi pengajaran yang akan dijadikan modul, selanjutnya dimodifikasi kedalam comik. Perpaduan antara modul dengan komik adalah perpaduan antara bahan ajar dengan media ajar. Setelah pemaparan diatas, berikut dapat dilihat hasil observasi daripada riset dalam meneliti pengembangan suatu bahan ajar yang diselenggarakan disekolah SMP SWASTA PADA 3 SAENTIS diperlihatkan sebagai berikut: Modul komik matematika menunjukkan bahwa hasil dari nilai total rata-rata validasi yaitu 4,2 untuk ahli media dan 4,25 untuk ahli materi. Hal tersebut dinyatakan kedalam kategori sangat valid. Oleh karena itu modul komik matematika dinyatakan telah memenuhi syarat kelayakan ahli media dan materi. Sedangkan respon siswa terhadap pengembangan modul komik matematika menunjukkan status sangat baik yaitu dengan persentase respon siswa sebesar 80,77%. Dan dari total tersebut, disimpulkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap modul yang dikembangkan dengan berbasis komik fiqih.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). R&D adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang digunakan yaitu mengenai pengembangan, dengan pendekatan kuantitatif yang berorientasi pada kelayakan produk pengembangan ( Sugiyono, 2017 : 297 ). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah diadaptasi dari model pengembangan plomp, yang terdapat beberapa fase yaitu: 1) Fase penelitian pendahuluan( preliminary research); 2) Fase Pembuatan prototype (prototyping research); 3) Fase penilaian ( Assesment phase). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul kumon berbasis komik fiqih pada materi perbandingan SMP kelas VII. Dan untuk menghasilkan produk kreatif-inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

Data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi pengembangan modul komik, serta lembar angket respon siswa. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk bahan ajar berupa modul matematika yang berkualitas yang memenuhi criteria keefektifitasan (kelayakan).

## 3. HASIL

Menyimpulkan bahwa pada bagian aspek anatomi komik yaitu memperoleh skor rata-rata 4, dimana skor tersebut masuk kedalam kategori sangat valid. Dalam hal ini, memperlihatkan bahwasanya modul komik ini memiliki struktur, panel baca, balon kata, gang, ilustrasi serta huruf bunyi yang sesuai, jelas dan tepat. Pada bagian aspek mutu gambar, memperoleh skor 4,7. Dimana skor tersebut memperlihatkan kedalam kategori sangat valid. Hal tersebut menyatakan bahwa, modul komik tersebut telah memenuhi stadrat baik pada ketepatan penyajian ilustrasi, komposisi warna, dan karakter komik dalam modul yang sesuai dengan realita kehidupan.

Aspek tampilan, memperoleh skor 4. Hal ini masuk kedalam kategori sangat valid. Ini memperlihatkan, bahwa tampilan komik baik dari segi gambar, pewarnaan, serta tata letak komponen-komponen secara keseluruhan sangat baik. Rata-rata Total Validitas (RTV) memperoleh skor 4,2. Skor tersebut masuk kedalam kategori sangat valid. Modul komik matematika ini menggunakan kertas konstruk A5, yang telah dianggap praktis dalam pengemasannya. Pada bagian-bagian isi komik sendiri, mulai dari: 1) Penyusunan panel baca modul komik yang dibuat, tidak menggunakan lebih dari dua alur panel baca, 2) Penggunaan balon kata modul kemasan komik hanya menggunakan bentuk balon kata yang standart yaitu yang berupa bulatan dan arah panah yang menunjukkan pada karakter yang berbicara, 3) Komposisi warna, dimana pemberian warna disesuaikan dengan latar baik itu suasana maupun tempatnya.

Tabel 1.2 hasil analisis oleh validator materi. Berdasarkan Aspek isi skor yang diperoleh yaitu 4,2 dan masuk dalam kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa modu dengan nuansa komik memenuh KD, kebenaran dari konsep materi yang digunakan serta ilustrasi juga sesuai dengan nuansa keislaman ilmu fiqih. Aspek kebahasaan mendapat skor 4 dan masuk dalam kategori sangat valid. Ditinjau dari segi kebahasaan, modul berbasis komik ini dilihat dari sisi penggunaan bahasa kurang komunikatif mrnurut ahli materi, bahasa sesuai engan kebutuhan siswa dalam penyampaian pesan islam.

Aspek penyajian memperoleh skor 4,1 dan masuk kedalam kategori sangat valid. Namun kritik dan saran ahli materi yaitu, alur cerita belum terlalu jelas, sehingga siswa tidak mampu mengikuti maksud daripada isi alur komik tersebut.

Aspek tampilan menyeluruh memperoleh skor 4,7 dan masuk kedalam kategori sangat valid, berdasarkan komponen komik secara keseluruhan mulai dari segi tampilan baik itu berupa gambar, pewarnaan, bentuk huruf dan cetakan yang dihasilkan. Rata-rata Total Validasi (RTV) sebesar 4,2 dan masuk kedalam kategori sangat valid. Baik dari segi materi yaitu perbandingan yang dikaitkan dengan fiqh pada bagian fiqh ibadah yaitu fiqh zakat fitrah dalam kehidupan sehari-hari.

### Respond Siswa

Didapatkan persentase respond siswa setelah mengerjakan modul kumon berbasis komik fiqh. Berikut disajikan analisis data respon siswa.

Tabel 1.3.

Analisis data Respond Siswa Terhadap Modul kumon matematika berbasis Komik Fiqih

No	Butir Pernyataan Ke-														
	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	April P	4	5	3	1	4	2	5	5	3	2	5	2	3	
2	Adinda	5	4	3	5	4	5	2	5	5	4	5	5	4	
3	Ahmad	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	
4	Dandi	5	2	1	3	2	1	3	1		4	5	4	3	
5	Dita	4	5	4	5	5	3	5	4	5	3	4	3	5	
6	Hasan	4	5	3	1	2	2	2	5	3	4	3	2	3	
7	Putri	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	
8	Rangga	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	
9	Riski	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	
10	Wahyu	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	
<b>Skor Angket</b>		<b>4,6</b>	<b>4,2</b>	<b>3,6</b>	<b>4,0</b>	<b>4,0</b>	<b>3,3</b>	<b>3,5</b>	<b>4,5</b>	<b>4,1</b>	<b>4,1</b>	<b>4,5</b>	<b>4,1</b>	<b>4,0</b>	
<b>Skor Maksimal</b>		<b>5</b>													
<b>Persentase Respon Siswa (PRS)</b>		<b>92%</b>	<b>84%</b>	<b>72%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>66%</b>	<b>70%</b>	<b>90%</b>	<b>82%</b>	<b>82%</b>	<b>90%</b>	<b>82%</b>	<b>80%</b>	
<b>Rata-Rata Total PRS</b>		<b>80,77 %</b>													
<b>Kategori</b>		<b>SANGAT BAIK</b>													

Berdasarkan tabel 1.3 dapat dilihat bahwa siswa memiliki respond yang positif pada tiap-tiap butir pernyataan terkait modul kumon matematika berbasis komik nuansa fiqh. Dalam tabel interpretasi respon siswa, dapat dilihat bahwa rata-rata siswa menilai komik berdasarkan butir pernyataannya baik. Data respon siswa diperoleh dari lembar respon siswa yang diisi oleh siswa setelah mengerjakan komik matematika. Respon siswa ini digunakan untuk melihat bagaimana pendapat siswa terhadap komik matematika yang dikembangkan dalam penelitian ini. Secara keseluruhan, respon siswa terhadap komik yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah sangat baik dengan skor rata-rata

persentase respon siswa yaitu mencapai 80,77%. Hal ini menunjukkan bahwa, dilihat dari sudut pandang siswa, komik matematika tidak memerlukan banyak perbaikan. Dan sudah baik. Namun beberapa siswa juga menilai, kalimat yang digunakan itu tidak komunikatif, dan penyelesaian yang terdapat dicontoh soal masih membingungkan, dan alur cerita kurang menarik sehingga keaktifan siswa didalamnya belum menonjol.

#### **4. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba produk yang telah dilakukan dilapangan, akan dikemukakan berbagai kajian terkait produk akhir instrument penilaian yang dihasilkan.

Berikut temuan yang diperoleh:

##### **Temuan Terkait Proses Pengembangan Modul Kumon Matematika Berbasis Komik Fiqih**

Dalam proses pengembangan komik matematika, terdapat beberapa hal emuan. Temuan tersebut diantaranya dalam proses penyusunan scenario. Skenario merupakan tahap awal komik sebelum divisualisasikan. Pada awal pembuatan scenario dalam menjelaskan materi itu terlalu panjang, dan suasana konteks hendaknya dibuat suasana berbeda selain daripada dibangku sekolah. Karena demikian, akhirnya scenario diubah kemudian diperbaiki kembali dengan meminimalisir teks yang ada dan mengganti ilustrasi tempat pada suasa cerita. Sesuai dengan definisi komik, dimana komik merupakan salah satu media yang mempunyaisifat sederhana, jelas dan mudah dipahami. Komik akan mudah dipahami jika alur cerita serta karakter karakter pada komik sesuai realita. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh validator ahli materi yaitu Pak Ari dan Juga Ibu sri wahyuni. Selain itu dari validator media yaitu Ibu Putri menyatakan tampilan komik sudah sangat baik dari sisi komik.

##### **Temuan Terkait Kelayakan Modul Kumon Matematika Bebasis Komik Fiqih**

Modul Kumon Matematika Berbasis Komik Fiqih Pada Materi Perbandingan dapat dilihat berdasarkan uji kelayakan modul komik yang dilakukan penilaian oleh validator. Berdasarkan penilaian uji kelayakan, menunjukkan masing-masing nilai total rata-rata dari validator terhadap modul komik matematika yaitu untuk validator ahli media yaitu sebesar 4,2 dan validator ahli materi yaitu 4,25. Hasil dari nilai total rata-rata validator masuk kedalam kategori sangat valid, sehingga dapat diartikan bahwa modul kumon matematika bernuansa komik fiqih pada materi perbandingan sudah memenuhi standar kelayakan untuk dapat digunakan didalam pembelajaran matematika di tingkat SMP. Namun demikian, dalam hal ini terdapat beberap aspek yang menunjukkan bahwasanya pada materi penggunaan bahasa yang digunakan belum komunikatif, alur dalam cerita belum menggunakan penggunaan bahasa yang mudah untuk dimengerti peserta didik, dan tidak hanya itu pada bagian penyajian ilustrasi dalam menjelaskan teks bersifat abstrak sehingga peserta didik sulit menjagkau maksud daripada apa yang dibacanya. Ulasan diatas merupakan hasil analisis dari validator ahli materi. Berdasarkan hasil, maka dapat dikatakan bahwa modul kumon matematika berbasis komik fiqih pada perbandingan telah memenuhi kriteria efektivitas.

##### **Temuan Terkait Respond Siswa Terhadap Modul Kumon Matematika Berbasis Komik Fiqih**

Respon siswa terhadap pengembangan modul matematika dengan model kumon berbasis komik fiqih pada perbandingan yaitu berupa tanggapan psiswa

terhadap modul yang dikembangkan. Adapun tanggapan yang diberikan yaitu tanggapan positif dan negative. Tanggapan positif yaitu tanggapan yang memperlihatkan respon menyukai sedangkan tanggapan negative memperlihatkan respon tidak menyukai. Pada bagian respon siswa terlihat bahwa hasil persentase respon siswa yaitu sebesar 80,77%. Hal ini masuk kedalam kategori SANGAT BAIK.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa, ada beberapa tanggapan negative yaitu mengenai pengembangan modul komik tersebut seperti bentuk sajian isi komik belum dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya, pada kalimat penggunaan belum tersusun secara sistematis sehingga kurang menarik serta materi yang disajikan masih sulit untuk dapat dipahami

## 5. KESIMPULAN

Penelitian tentang pengembangan modul(bahan ajar) yaitu menggunakan metode Plomp. Metode Plomp terdiri atas beberapa fase yaitu meliputi: 1) fase penelitian pendahuluan(preliminary research); 2) fase pembuatan prototype(prototyping research); dan 3) fase penilaian (assesment phase). Pengembangan modul komik ini melalui beberapa tahapan seperti, 1) Pembuatan scenario; 2) Pembuatan storyboard; 3) Proses sketsa; 4) Proses pemberian warna; 5) Proses output

Adapun hasil dari penelitian memperlihatkan bahwa:

Modul komik matematika menunjukkan bahwa hasil dari nilai total rata-rata validasi yaitu 4,2 untuk ahli media. Dimana dalam hal ini memperlihatkan, bahwa modul komik matematika dengan model Kumon memiliki ketepatan penyajian ilustrasi, komposisi warna, dan karakter komik. Dan 4,25 untuk ahli materi, yang memperlihatkan bahwa beberapa aspek terkait dari segi kebahasaan seperti penggunaan bahasa, penyajian seperti alur cerita yang disajikan, tampilan seperti komponen dari sisi gambar dan pewarnaan secara keseluruhannya baik.. Maka, hal tersebut dinyatakan kedalam kategori sangat valid. Oleh karena itu modul komik matematika dinyatakan telah memenuhi syarat kelayakan ahli media dan materi.

Hasil respon siswa terhadap pengembangan modul komik matematika mulai dari respon siswa terhadap penggunaan bahasa dalam komik, isi materi, serta ketertarikannya, menunjukkan status sangat baik yaitu dengan persentase respon siswa sebesar 80,77%. Dan dari total tersebut, disimpulkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap modul yang dikembangkan dengan berbasis komik fiqh.

## 6. REFERENSI

- Ariastutik dkk. 2016. *Pengembangan Modul Matematika Berilustrasi Komik pada*
- Arifin, M. (2017). Pengaruh Kompensasi Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja (Studi terhadap Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara). *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Arifin, M. (2017). Penyalahgunaan Keadaan Sebagai Faktor Pembatas Kebebasan Berkontrak. *Jurnal Notarius*, 3(2), 61-75.
- Arifin, M. (2018). Manajemen Pendidikan Masa Kini. *Kumpulan Buku Dosen*, 1(1).
- Arifin, M. (2020). (BUKU) Buku Nilai Tergantung Jaringan. *Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen*.
- Arifin, M. (2020). (buku) Manajemen Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh untuk Millenial. *Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen*.

- Arifin, M. (2020). (HAKI) HKI Manajemen Pendidikan Masa Kini. *Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen*.
- Deliati, D., & Muharmi, T. (2019). Implementasi Assertive Training untuk Meningkatkan Kecerdasaan Emosional Mahasiswa pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 2(1), 1-13.
- Deliati, D., Yusnandar, W., & Muslih, M. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Menggunakan Pipa Paralon Sebagai Tempat Tanaman Hidrofonik Sayur-Mayur Didesa Kotangan Kecamatan Galang Kabupaten Deli Serdang. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 66-78.
- Ekayati, R., & Arifin, M. (2018). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BLENDED-LEARNING BERBASIS APLIKASI EDMODO DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS FKIP UMSU. *Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen*, 1(1).
- Febriyana, M., Amalia, N., & Deliati, D. (2018). The Management of School Libraries Muhammadiyah.
- Hanafiah, Sutedia, Adang dan Ahmaddien, Iskandar. 2020. *Pengantar Statistika*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Haryati, F., & Sari, A. W. (2018). Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kalkulus FKIP UMSU. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 10(1), 35-49.
- Haryati, F., & Sari, A. W. (2018). Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kalkulus FKIP UMSU. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 10(1), 35-49.
- Hasibuan, M. F. (2019). Pemanfaatan ICT sebagai media atau teknologi terhadap pelaku industri rumahan untuk memajukan usahanya melalui layanan bimbingan dan konseling. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 2(2), 72-77.
- Hasibuan, M. F., & Jamila, J. (2021). Modul Bimbingan dan Konseling Untuk Mencegah Stres Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 4(1), 21-26.
- Hasibuan, M. F., & Jamila, J. (2021). Modul Bimbingan dan Konseling Untuk Mencegah Stres Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 4(1), 21-26.
- Impati, G., & Jamila, J. (2018). Pengaruh Strategi Everyone Is A Teacher Here terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 1(1), 12-16.
- Jamila, J. (2019). Pengembangan Model Supervisi Akademik Berbasis Kolaboratif (Studi Pada Pengawas Smp Dinas Pendidikan Kota Medan). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi [JMP-DMT]*, 1(1).
- Khasanah, AF. 2018. *Pengembangan Soal Cerita Menggunakan Komik Matematika Benuansa Islam pada Materi Perbandingan Kelas VII*.
- Lestari, AF. 2018. *Desaian Pengembangan Media Komik Matematika Edukatif dan Inovatif Berbasis Literasi Materi Segi Empat*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Mhamadiyah Sumatera Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Lestari, BD. 2018. *Pengembangan Modul Kalkulus pada Materi Turunan Benuansa Keislaman dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Lubis, H. Z., & Jamila, J. (2018). INOVASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI MELALUI MODEL ADDIE PADA UNIVERSITAS SWASTA DI KOTA MEDAN. *Kumpulan Penelitian dan Pengabdian Dosen*, 1(1).
- Manurung, I. D., & Tuss'adiyah, H. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS PADA REMAJA USIA PRODUKTIF DI KECAMATAN BERINGIN KABUPATEN DELI SERDANG. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).

- Manurung, I. D., Hasibuan, S. H., & Yusriati, Y. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 36-42.
- Materi Skala dan Perbandingan Kelas VII SMP/MTs, *JMEE*, VI(2), 131- 141.
- Minarni, S., & Nur, Z. (2018). Peranan Guru Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Siswa yang Klepto. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 1(1), 17-21.
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Panggabean, Suvriadi. 2017. *Pengaruh Metode Belajar Kumon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Laks.Martadinata*. Medan, *Paedagoria*, 8(2), 37- 41.
- Permata Surga. *Matematika Dalam Al-Quran*. Diakses pada 22 September 2013, <http://lay-lis.blogspot.com/2013/02/ada-matematika-dalam-al-quran.html?m=1>.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Risaumami, Elisda & Mardiyah, Sjafiatul.(2019). *Penerapan Pembelajaran PLS pada Metode Belajar Kumon dalam Membentuk Sikap Belajar di Kumon Wisata Bukit Mas Surabaya*, E- ISSN.
- Ruhimat, Toto. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel: Surabaya.
- Sari, A. W. (2016). Pentingnya Ketrampilan Mendengar dalam Menciptakan Komunikasi yang Efektif. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Sari, A. W. (2021). The Effect Of Object-Oriented Programming (Adobe-Flash) Based Multimedia Learning Methods On English For Tourism Courses. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 7(2).
- Sari, A. W. (2021). THE EFFECTS OF APPLYING RECIPROCAL TEACHING METHOD TO THE STUDENTS'ACHIEVEMENT IN READING COMPREHENSION. *English Teaching and Linguistics Journal*, 2(2), 179-187.
- Sari, A. W., Deliaty, D., & Tuss'adiyah, H. (2020). Vocab Bagi Ibu Warga Pkk Di Kecamatan Binjai Utara. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 59-65.
- Siregar, A., & Manurung, I. D. (2021). Aplikasi M-Learning Pada Dongle Melalui Nilai-Nilai Islam. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 13(1), 40-53.
- Siregar, E. Y., & Manurung, I. D. (2020). The Effect Of Using Authentic Material As Media On The Students' Achievement In Listening. *English Teaching and Linguistics Journal*, 1(1), 5-15.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*: Bandung. Alfabet CV.
- Watsiqah,I. 2019. *Penerapan Metode Kumon untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Miftahul Iman Pekan Baru*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim: Riau Pekan Baru.
- Widoyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Yusnandar, W., Deliaty, D., & Jufrizen, J. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Keterampilan Wirausahaan olahan Tahun Didesa Kotangan Kecamatan Galang Kabupaten Deli Serdang. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 39-51.