

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang memiliki peran yang cukup penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya matematika berfungsi untuk membantu mengkaji alam sekitar sehingga dapat dikembangkan menjadi teknologi untuk kesejahteraan umat manusia. Matematika memberikan keterampilan yang tinggi pada seseorang dalam hal analisis permasalahan dan logika oleh karena itu, matematika hendaknya dapat dikuasai oleh setiap peserta didik agar dapat memberikan bekal untuk berpikir kritis dan logis dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang tingkat kompetensi SMP dijelaskan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menunjukkan sikap logis, kritis, analitis, cermat dan teliti, bertanggung jawab, responsif dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.
2. Memiliki rasa ingin tahu, semangat belajar yang kontinu, rasa percaya diri dan ketertarikan pada matematika.
3. Memiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika, yang terbentuk melalui pengalaman belajar.
4. Memiliki sikap terbuka, objektif dalam berinteraksi kelompok maupun aktivitas sehari-hari.
5. Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan matematika dengan jelas.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Mengidentifikasi pola dan menggunakannya untuk menduga aturan umum dan memberikan prediksi¹.

Dari jabaran tersebut, terlihat bahwa pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki dalam pembelajaran matematika. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang penting dalam pembelajaran matematika. Karena peserta didik akan berhadapan dengan permasalahan-permasalahan yang memerlukan sebuah penyelesaian. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah juga dikemukakan oleh Branca dalam Jarnawi Afgani yaitu² :

1. Pemecahan masalah merupakan tujuan umum pembelajaran matematika, bahkan jantungnya matematika
2. Penyelesaian masalah meliputi metode, prosedur dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika
3. Penyelesaian matematika merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar mempunyai struktur dan urutan yang sistematis, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memotivasi peserta didik untuk belajar, mengantisipasi kesukaran belajar peserta didik sehingga menyediakan bimbingan bagi peserta didik untuk mempelajari bahan tersebut, memberikan latihan yang terarah, menyediakan rangkuman, dan secara umum berorientasi pada peserta didik secara individual. Dengan adanya bahan ajar, diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri.

¹BSNP, *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: BSNP, 2016), h.116.

²Jarnawi Afgani, *Analisis Kurikulum Matematika*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h.4:29.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi di SMP N 4 TAMBANG, ditemukan bahwa sekolah tersebut sudah menggunakan bahan ajar berupa LKS sebagai pegangan siswa dan buku K13 dari Kemendikbud sebagai pegangan yang hanya dimiliki oleh guru bidang studi. Ketika menjelaskan pelajaran, guru menggunakan buku K13 sebagai panduan belajar. Sehingga saat peserta didik ingin mempelajari kembali materi tersebut, mereka belajar dari catatan dan latihan yang diberikan oleh guru. LKS baru akan di gunakan jika ada latihan-latihan yang diberikan oleh guru.

Peserta didik merasa kesulitan mengulang pembelajaran tanpa bantuan guru, dikarenakan materi pelajaran pada LKS yang disampaikan secara singkat dan masih kurang dikaitkan dengan permasalahan-permasalahan di kehidupan sehari-hari. Tampilan yang kurang berwarna sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Bahasa yang digunakan sedikit tinggi sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi ataupun soal-soal. Hal ini menyebabkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik menjadi rendah.

Pada saat guru memberikan soal yang berbeda dari contoh yang telah diberikan tetapi dalam lingkup materi yang sama, masih banyak peserta didik yang belum dapat menyelesaikannya. Saat kegiatan belajar mengajar, masih banyak peserta didik yang belum bisa mengaitkan antara materi dengan permasalahan yang diberikan oleh guru. Sehingga

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyebabkan peserta didik sulit untuk menuliskan permasalahan kedalam model matematika. Pada akhirnya mereka akan kesulitan untuk menyelesaikan soal yang bersifat pengembangan dan memerlukan analisa.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan penanganan yang tepat agar peserta didik mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik. Salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik rendah adalah kurang efektifnya bahan ajar yang digunakan. sedangkan kehadiran bahan ajar sangat diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika kelas VII pada materi segi empat, peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru walaupun ditingkat SD peserta didik sudah mempelajari materi segi empat. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami soal-soal segi empat yang diberikan terutama dalam menganalisis soal.

Modul yang akan peneliti kembangkan ini memiliki spesifikasi produk yang sedikit berbeda. Modul ini khusus dikembangkan dengan menggunakan *REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring)*. Model pembelajaran *REACT* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menanamkan konsep pada peserta didik. Peserta didik diajak menemukan sendiri konsep yang dipelajarinya, bekerjasama, menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehari-hari dan mentransfer dalam kondisi baru. Model pembelajaran ini didasarkan pada pembelajaran kontekstual. Model ini merupakan rangkaian kegiatan yang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, mengalami, menerapkan, bekerja sama dan mentransfer pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan sebuah permasalahan matematika.

Pengembangan modul matematika pada materi segiempat berbasis model *REACT* merupakan salah satu alternatif untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Modul tersebut juga diharapkan dapat memberi gambaran atau referensi bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan permasalahan dengan kehidupan sehari-hari, menggali pengetahuan yang dimiliki, menerapkan pengetahuan tersebut, memotivasi peserta didik dengan berdiskusi, dan memindahkan pengetahuan yang diperoleh tersebut untuk menyelesaikan sebuah permasalahan matematika sehingga menciptakan suatu pembelajaran matematika yang bermakna.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Modul Berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Transferring (REACT) untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP NEGERI 4 TAMBANG”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* pada materi segi empat untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMP N 4 TAMBANG?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* pada materi segi empat untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMP N 4 TAMBANG ?
3. Bagaimana tingkat efektivitas Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* pada materi segi empat untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMP N 4 TAMBANG ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menghasilkan Modul berbasis *Relating,*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT) pada materi segi empat untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMP yang memenuhi kriteria valid.

2. Mengembangkan dan menghasilkan Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* pada materi segi empat untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMP yang memenuhi kriteria praktis.
3. Mengembangkan dan menghasilkan Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* pada materi segi empat untuk memfasilitasi kemampuan pemecahna masalah matematis peserta didik yang memenuhi kriteria efektif.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan secara teoritis mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika terutama bahan ajar yang digunakan, yaitu Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* yang dapat memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam pembelajar yang merangsang agar peserta didik mengkonstruk

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan yang dimilikinya.

- 2) Membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran matematika yang berpusat pada peserta didik.
 - 3) Membantu guru memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
- b. Bagi Peserta didik
- 1) Menjadikan kegiatan pembelajaran menarik.
 - 2) Meningkatkan motivasi dan memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika.
 - 3) Memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri.
 - 4) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.
- c. Bagi Peneliti
- 1) Menambah wawasan mengenai pengembangan Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)*.
 - 2) Memotivasi untuk penelitian yang lebih mendalam dalam mengembangkan Modul lainnya.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Modul pembelajaran matematika dengan Model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memiliki spesifikasi yaitu pengembangan modul dirancang sedemikian rupa sehingga penyajiannya memakai prinsip-prinsip pembelajaran dengan Model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)*. Modul pembelajaran matematika dengan Model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Modul disesuaikan dengan kurikulum 2013.
2. Modul mempunyai penampilan dengan kombinasi warna yang disesuaikan dengan cover, gambar yang ada pada modul dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan disesuaikan dengan materi segi empat, serta tulisan yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga menarik untuk dibaca.
3. Kata pengantar berisi tentang gambaran modul yang dikembangkan dan penjelasan tentang model pembelajaran yang digunakan dalam modul tersebut yaitu model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)*.
4. Modul dengan Model *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* disusun sesuai dengan indikator kompetensi.
5. Modul memuat materi dengan rangkaian pembelajaran menggunakan prinsip *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)*. Sehingga pada setiap kegiatan siswa diajak untuk menghubungkan, mengamati,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berdiskusi, saling berbagi pengetahuan dan berlatih.

6. Pada setiap kegiatan didalam modul, terdapat gambar-gambar yang mewakili setiap langkah-langkah *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* yang dapat dilihat pada halaman vii.
7. Pada modul, terdapat kunci jawaban disetiap tes formatif dan cara peserta didik menilai sendiri hasil yang diperolehnya.
8. Modul memuat soal yang berkaitan dengan permasalahan dikehidupan sehari-hari.
9. Soal-soal pada modul pembelajaran matematika lebih menekan pada soal kemampuan pemecahan masalah matematis.
10. Modul yang dibuat menggunakan bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan dengan harapan agar memperoleh Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* ini mempermudah guru, praktisi pendidikan dan peserta didik, karena produk ini didesain dengan prinsip-prinsip *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Produk penelitian ini dapat dijadikan bahan ajar di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) atau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sederajat untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar adalah Modul. Peneliti mengembangkan modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis yang dapat berguna dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan

Penulis memiliki keterbatasan dalam beberapa hal yaitu :

- a. Modul yang dikembangkan terbatas hanya pada materi segi empat kelas VII SMP.
- b. Pengembangan modul untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis
- c. Tahapan-tahapan model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* dimuat di dalam modul.
- d. Terbatasnya waktu, biaya dan tenaga sehingga modul ini tidak dapat disebarakan ke sekolah lain.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H. Definisi Operasional

Beberapa istilah yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran.³
2. Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau bimbingan guru, sehingga modul paling tidak berisi tentang segala komponen dasar bahan ajar.⁴
3. Model *REACT* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari lima aspek pembelajaran yaitu *relating* (mengaitkan), *experiencing* (mengalami), *applying* (menerapkan), *cooperating* (bekerja sama), *transferring* (memindahkan).⁵
4. Pemecahan masalah adalah aktivitas dalam menyelesaikan tugas dimana cara penyelesaiannya belum diketahui sebelumnya⁶.
5. Modul *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* dikatakan valid jika pengembangan modul sesuai prosedur, yang berdasarkan pada bidang pengetahuannya dan teori pengembangan bahan ajar dan keterkaitan antar struktur dalam

³Noviarni, Op.Cit. h.50

⁴Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009). h.176

⁵Masnur Muchlis, *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. (Jakarta:Bumi Aksara,2011).h.45

⁶Melly Andriani dan Mimi Hariyani, *Pembelajaran Matematika SD/MI*, (Pekanbaru: Benteng Media, 2013).h.38

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahan ajar. Semua komponen harus konsisten satu sama lain.

6. Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* di katakan praktis jika menurut praktisi yaitu guru dan peserta didik, modul tersebut dapat diterapkan dengan mudah, dan menurut pengamat keterlaksanaan pembelajaran di kelas termasuk dalam kategori baik atau sangat baik.
7. Modul berbasis *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating dan Transferring (REACT)* dikatakan efektif jika adanya konsistensi yang berbanding lurus pada ketuntasan dari hasil tes belajar.