

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS GAYA BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Tri Budi¹, Rezky Ramadhona², Linda Rosmery Tambunan³
tribudii1999@gmail.com

Program studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Maritim Raja Ali Haji

ABSTRACT

During a pandemic COVID-19 like now, learning is done through courage, of course it needs to be done in activities so that the teaching and learning process continues to run smoothly as usual, learning at school sometimes students feel confused about how learning through courage is done at home, plus students who are different from one another. each other, especially in learning styles, for that in an effort to help and smooth the learning process through challenges required teaching materials that can be used by all students. Therefore in this study will develop an interactive E-LKPD based on learning styles to improve student learning independence during the pandemic period in the geometry transformation material for class XI science. The E-LKPD developed using the 4D model which consists of development stages, namely Define, Design, Development, and Disseminate. In terms of validity, the development of interactive E-LKPD based on learning styles from the validation of material experts meets valid criteria with a proportion of 70.07%, the validation of media experts meets the valid criteria with a proportion of 61.26%, so that overall if the sum is added, the proportion that represents 65,67% so that the product has met the validity criteria and is suitable for use.

Kata kunci: E-LKPD, Gaya Belajar dan Kemandirian Belajar

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses usaha kegiatan kerja yang memang sengaja dilakukan untuk mengubah dan mengembangkan perilaku seseorang. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 terkait sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah suatu usaha sadar serta terencana untuk membuat kondisi belajar dan juga proses pembelajaran. Untuk itu dalam pendidikan terdapat kegiatan belajar mengajar sebagai inti atau pokok nya. Pendidikan menurut KBBI pendidikan merupakan suatu proses merubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dengan usaha mendewasakan seseorang tersebut melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Yamin (2012) dalam (Sari, Syamsurizal, and Asrial 2016) pendidikan berperan penting bagi manusia karena peran pendidikan adalah untuk mengangkat martabat, derajat, kecerdasan, moral dan dapat menjadikan manusia tersebut lebih bermanfaat bagi manusia yang lain. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk menumbuh-kembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab, sehingga akan membentuk karakter sumber daya manusia yang berkualitas.

Matematika merupakan ilmu universal yang tentu saja mempunyai peran besar dalam perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi. Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi yang dirasakan sangat cepat tidak terlepas dari perkembangan pembaruan salah satunya matematika yang merupakan salah satu ilmu dasar. Selama ini matematika selalu dianggap sulit oleh sebab itu pendidik dengan ekstra mengajarkan ilmu yang dimiliki supaya peserta didik menjadi paham, dibalik itu juga terkadang peserta didik bermalasan belajar sehingga yang diajarkan tidak dipahami dengan benar kemudian inilah yang menimbulkan pemikiran matematika itu susah padahal memang mereka yang tidak mau belajar. Apalagi seperti keadaan sekarang ini.

Pada masa pandemi COVID-19 seperti sekarang ini tentunya diperlukan penyesuaian ekstra karena pembelajaran dilakukan jarak jauh atau daring disebabkan masih mewabahnya COVID-19 di dunia terkhusus di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh atau daring ini dirasa merupakan solusi yang tepat dikarenakan pemerintah harus mengambil keputusan cepat apakah dimasa pandemi ini lingkungan persekolahan melakukan pembelajaran daring atau tidak sama sekali. Untuk membantu memperlancar proses pembelajaran tentu membutuhkan media atau aplikasi untuk mengembangkan suatu bahan ajar, google slide dinilai dapat membuat E-LKPD yang interaktif melalui fitur-fitur yang ditawarkan sehingga bisa digunakan untuk semua peserta didik termasuk tipe gaya belajar. Menurut Gilakjani 2012 dalam (Sutama and Anggitasari 2018) terdapat tiga gaya belajar utama yaitu visual, auditorial dan kinestetik. Gaya belajar visual mengandalkan indra penglihatan untuk menyerap berbagai informasi, gaya belajar audio mengandalkan alat dengar sedangkan untuk gaya belajar kinestetik belajar sambil gerak. Dengan dikembangkan E-LKPD Interaktif ini diharapkan bisa Menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik.

Kemandirian sangat penting dalam pembelajaran, karena sikap kemandirian bertujuan agar peserta didik dapat diarahkan ke arah yang lebih positif yang dapat menunjang keberhasilan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Kemandirian membuat peserta didik terlatih mengatur setiap tindakan yang dilakukannya agar mempunyai rasa percaya diri, tanggung jawab, disiplin, inisiatif, mempunyai semangat tinggi pada saat pembelajaran, selain itu juga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan belajarnya atas kemauan sendiri. Kemandirian belajar peserta didik tidak bisa tumbuh dengan sendirinya, sehingga kemandirian belajar peserta didik ada jika ada dorongan dari luar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut upaya untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sudah ada, selain pendidik yang dituntut untuk mempunyai keahlian dan keterampilan dalam mengajar juga dapat menggunakan lembar kerja peserta didik yang diharapkan mampu untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Menurut Prastowo dalam (Wahyuningsih, Hidayat, and Lisnawati 2019) Lembar kerja siswa atau lembar kerja peserta didik ini merupakan salah satu bahan ajar yang isinya materi ringkasan dan terarah selaras dalam (Maimunah, Izzati, and Dwinata 2019). LKPD bisa menempatkan peserta didik mandiri menggali pengetahuan dalam pembelajarannya melalui kegiatan yang mencakup beberapa tahap yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Guru dalam hal ini hanya sebagai fasilitator yang membimbing bila terdapat kendala atau kesalahan serta kesulitan sedangkan menurut Hefarianti dalam (Asmaranti, Pratama, and Wisniarti 2018) Bahan ajar yang berkualitas adalah bahan ajar yang memuat kelengkapan, Bahan ajar yang sering digunakan di sekolah-sekolah terutama pada pembelajaran matematika yakni Lembar Kerja Siswa (LKS) atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

E-LKPD merupakan bahan ajar dengan desain elektronik berupa tampilan interaktif yang berisikan materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Manfaat E-LKPD yaitu dapat memudahkan pelaksanaan proses pengajaran kepada peserta didik, sebagai bahan ajar E-LKPD dapat meringankan peran pendidik seperti masa pandemi seperti saat ini, namun juga harus lebih mengaktifkan peserta didik dan sebagai bahan ajar bisa membantu peserta didik agar

mudah memahami materi yang diberikan (Hidayat, 2016). E-LKPD yang dirancang penulis sesuaikan untuk semua tipe gaya belajar karena seseorang memiliki gaya belajar yang berbeda sesuai dengan karakteristik yang dimiliki, Menurut Joko dalam (Wahyuni 2017) Gaya belajar (*learning styles*) merupakan suatu proses gerak laku, penghayatan, serta kecenderungan seorang pelajar mempelajari atau memperoleh suatu ilmu dengan cara yang tersendiri, peneliti mengambil basis gaya belajar memang dikarenakan selama dalam pembelajaran daring beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran maka dari itu peneliti berusaha untuk merancang E-LKPD yang bisa dipahami semua peserta didik dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dalam pembuatan E-LKPD peneliti menggunakan model 4D. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Secara garis besar model penelitian 4D ini terdiri dari 4 langkah yaitu: (1) pendefinisian/analisis (*Define*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penyebaran/penerapan (*Disseminate*). Dengan ini peneliti ingin membuat lembar kegiatan peserta didik yang memungkinkan dengan gaya belajar peserta didik sehingga bisa lebih memahami materi lebih dalam. Pada penelitian ini, rumusan masalah yang muncul adalah Bagaimana mengembangkan E-LKPD Interaktif Berbasis Gaya Belajar Untuk Kemandirian Belajar Dimasa Pandemi Pada Materi Transformasi Geometri Kelas XI IPA yang valid?. Adapun tujuan dilakukannya pengembangan produk ini untuk mendeskripsikan pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Gaya Belajar Untuk Kemandirian Belajar Dimasa Pandemi Pada Materi Transformasi Geometri Kelas XI IPA yang valid.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan dan jenis *Research and Development* (R & D) atau dikenal dengan penelitian pengembangan. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa bahan ajar E-LKPD Interaktif berbasis gaya belajar untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dimasa pandemi pada materi transformasi geometri kelas XI IPA. Penelitian dilaksanakan hanya sampai level 3 saja, dimana penelitian ini tidak melakukan uji coba langsung kelapangan dan hanya sampai tahap Validasi oleh ahli saja. Menurut (Sugiyono, 2019) Penelitian dan Pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk E-LKPD Interaktif Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Model penelitian yang digunakan yaitu 4D yang mencakup *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi produk, angket validasi menggunakan skala *likert*. Angket validasi produk digunakan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan yaitu E-LKPD. Instrumen penelitian berupa lembar validasi untuk mengetahui persentase kevalidan dari E-LKPD Interaktif Berbasis Gaya Belajar yang dikembangkan. Jenis data dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif didapatkan dari data hasil *review* validasi dan data kuantitatif diperoleh dari pengolahan data hasil validasi dalam bentuk persentase.

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli berupa data ordinal, data ordinal merupakan data kualitatif yang akan dikuantitatifkan dengan cara pemberian skor terhadap setiap kategori untuk setiap itemnya (Izzati 2017) dan (Syarmadi 2020). Salah satu cara mengubah skala ordinal ke skala interval menggunakan *MSR* (*Method Of Summated Ratings*) (Izzati 2012). Adapun rumus yang digunakan diadaptasi dari (Syarmadi 2020) sebagai berikut.

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

Keterangan:

- P = Persentase
 f = Skor mentah yang diperoleh
 N = Skor Maksimal

Dari hasil analisis tersebut, akan didapatkan persentase kevalidan dari masing-masing ahli validasi dengan merujuk pada kriteria kevalidan yang diadaptasi dari Anas Sudijono 2008 dalam (Dewi 2018) sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Kurang Valid

III. Hasil dan Pembahasan

Seperti yang telah dijelaskan bahwa produk pada penelitian ini dikembangkan dan disusun menggunakan model 4D dari Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn S. Semmel (1974) dalam (Syarmadi 2020) yang terdiri dari yang terdiri empat tahap yaitu *Define, Design, Development dan Disseminate*. Pada penelitian ini pengembangan sampai ditahap Development (tidak penuh) yaitu validasi saja dikarenakan keterbatasan waktu dan keterbatasan penulis dalam penelitian sehingga hanya sampai tahap validasi. Adapun hasil dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut :

1. Tahap *Define*

Langkah pertama adalah *define* atau biasa disebut dengan analisis dan pendefinisian, pada tahap ini peneliti mencari permasalahan yang dihadapi peserta didik dengan melakukan observasi. kemudian didapatkan hasil observasi bahwasanya kurang memadainya E-LKPD yang diberikan, ketidakpahaman dalam memahami penjelasan ketika google meet serta kurang efektifnya bahan ajar yang digunakan pada saat daring seperti ini. Selanjutnya tahap analisis tugas atau kurikulum yang bertujuan untuk menganalisis KI dan KD pada materi pembelajaran yang menjadi fokus penelitian pengembangan ini, Materi pembelajaran matematika yang bisa diintegrasikan dengan teknologi salah satunya adalah transformasi geometri meskipun harus disesuaikan lagi mana yang bisa dimasukkan kedalam E-LKPD. Selanjutnya Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara obsevasi langsung, yang mana sejalan dengan pelaksanaan PLP oleh peseliti pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Analisis peserta didik dilakukan untuk meneliti dan menelaah karakteristik peserta didik kelas XI IPA. Karakteristik peserta didik kelas XI yang meliputi perkembangan kognitif, kemampuan akademik, dan latar belakang sosial ekonomi.

2. Tahap *Design*

Langkah kedua adalah design atau perancangan, Pada tahap ini dilakukan perancangan awal E-LKPD berbasis gaya belajar yang bertujuan untuk mendapatkan kerangka atau konsep awal dalam rancangan produk. Tahap ini terdiri dari penyusunan instrumen, pemilihan media dan pemilihan format. Dalam penyusunan instrumen, dimulai dari membuat dan menyusun kisi-kisi angket validasi yang akan diujikan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil dari tahap ini berupa lembar angket validasi produk yang akan diberikan kepada para ahli untuk divalidasi yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan E-LKPD yang dikembangkan. Selanjutnya pemilihan media, berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap beberapa media, telah ditetapkan bahwasanya dalam

mengembangkan E-LKPD Interaktif berbasis gaya belajar ini menggunakan media yang digunakan adalah google slide, karena dinilai lebih cocok dengan penelitian ini yang menggunakan gaya belajar sebagai basis dan juga terdapat beragam fitur yang diberikan. Dan terakhir pemilihan format, pada tahap ini diawali dengan identifikasi komponen yang akan digunakan untuk membuat produk E-LKPD Interaktif berbasis gaya belajar yang akan dikembangkan. komponen tersebut diantaranya software pertama yang digunakan adalah Microsoft PowerPoint 2010 untuk membuat E-LKPD Interaktif Kemudian E-LKPD yang sudah didesain dengan rapi akan diekspor ke software kedua yaitu google slide. Berikut tampilan beberapa bagian substantif dari rancangan awal produk yang dibuat.

a. Cover (sampul)

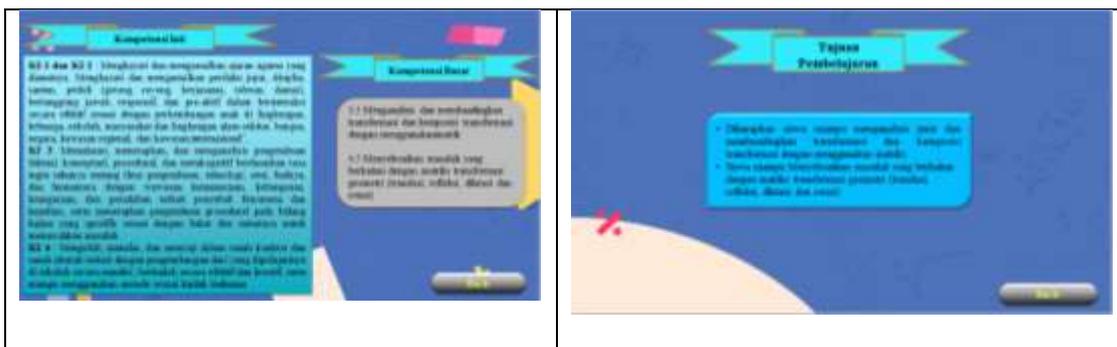
Halaman cover terdiri dari 2 awal dan akhir, awal menerangkan jenis media pembelajaran, judul materi, Halaman sampul ke dua merupakan halaman sampul terakhir berisi foto beserta identitas singkat penulis, ringkasan singkat tentang isi dari E-LKPD. Tampilan halaman cover pertama dan terakhir ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Cover E-LKPD

b. Pendahuluan

Pendahuluan dalam E-LKPD terdiri dari halaman yang meliputi deskripsi materi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar serta kompetensi inti. Tampilan pendahuluan bisa dilihat pada Gambar 2 berikut.



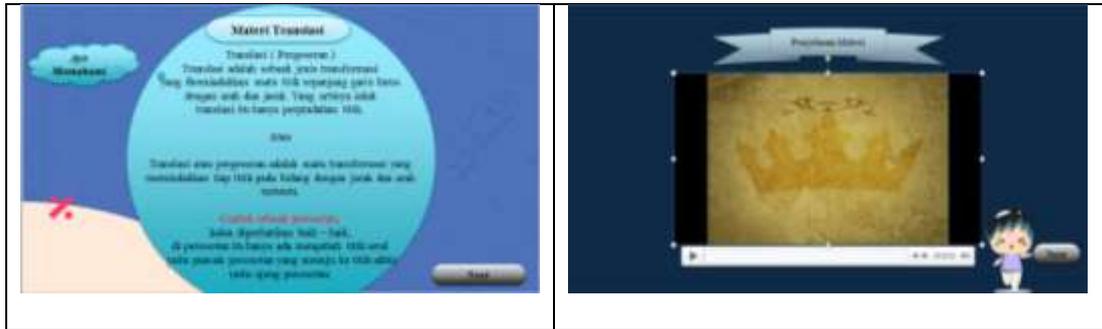
Gambar 2. Tampilan Pendahuluan

c. Kegiatan Belajar

Kegiatan belajar dalam E-LKPD diawali dengan penjelasan materi disertai gambar kemudian disertai dengan penjelasan video yang berguna untuk mempermudah penjelasan materi secara visual maupun audio.

1) Materi

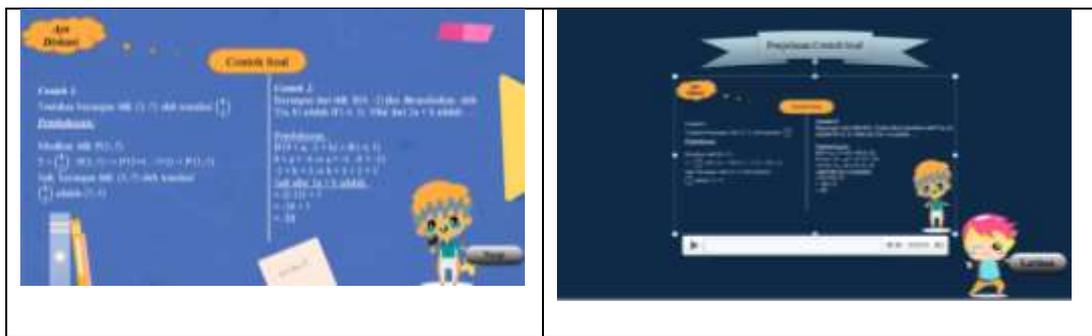
Materi pembelajaran diberikan kepada peserta didik sebagai penambah wawasan yang disusun secara urut dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran melalui acuan Kompetensi Dasar. Tampilan materi dan penjelasan video dapat dilihat pada Gambar 3. berikut.



Gambar 3. Tampilan materi

2) Contoh soal

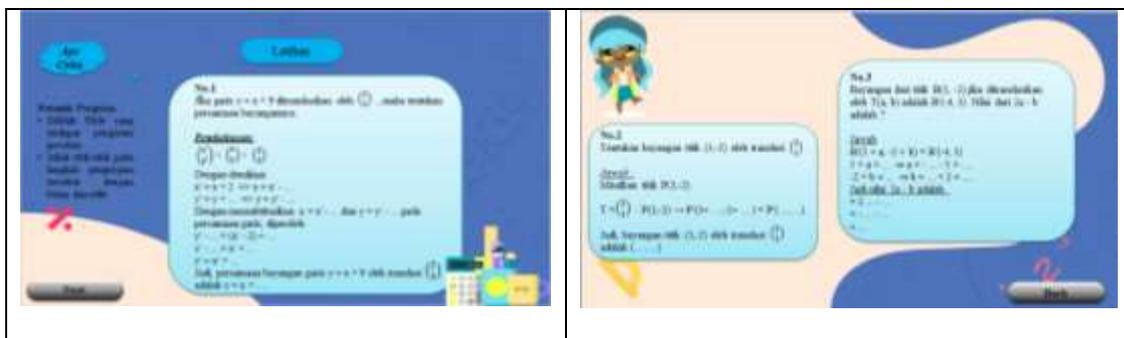
Contoh soal yang diberikan kepada peserta didik sebagai penambah ilmu serta wawasan terhadap bagaimana menyelesaikan soal transformasi geometri sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tampilan contoh dan penjelasan video dapat dilihat pada Gambar 4. berikut.



Gambar 4. Tampilan contoh soal

3) Latihan

Latihan diberikan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan terkait materi yang baru saja dipelajari. Latihan soal disajikan pada setiap kegiatan belajar. Tampilan latihan dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Tampilan Latihan

3. Tahap Development

Setelah E-LKPD berbasis gaya belajar selesai dibuat, E-LKPD dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapat saran perbaikan dan penyempurnaan E-LKPD sehingga selanjutnya dapat dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Pada proses pengembangan, produk yang peneliti kembangkan hanya sampai pada tahap validasi karena keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini, untuk itu dalam tahap ini dilakukan perancangan dengan membuat instrumen validasi, lembar validasi ini di validasi oleh 4 validator yang terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi, validator menilai berdasarkan aspek yang ada pada E-LKPD meliputi : isi, cakupan, bahasa, kemenarikan, kesesuaian indikator, tulisan dan lainnya.

Hasil penilaian E-LKPD oleh ahli materi mendapatkan perolehan rata-rata keseluruhan sebesar 70,07 % dengan kriteria valid. Penilaian ahli materi terdiri dari 2 aspek yaitu kelayakan isi dan kelayakan penyajian. Untuk persentase aspek kelayakan isi memperoleh rata-rata sebesar 63,95 % dengan kriteria valid dan persentase aspek kelayakan penyajian memperoleh rata-rata sebesar 76,19 % dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa isi dan penyajian dalam E-LKPD yang dikembangkan telah memuat indikator dan tujuan yang jelas, Kejelasan indikator dan tujuan pembelajaran akan memudahkan agar terarah sebagaimana yang diungkapkan oleh (Ahyar, Lufri, & Sumarmin, 2014:28).

Hasil penilaian E-LKPD oleh para ahli media mendapatkan perolehan rata-rata keseluruhan sebesar 61,26 % dengan kriteria valid. Penilaian ahli media terdiri dari 2 aspek yaitu aspek kelayakan media dan aspek kelayakan penggunaan. Untuk persentase aspek kelayakan media memperoleh rata-rata sebesar 61,34 % dengan kriteria valid dan persentase aspek kelayakan penggunaan memperoleh rata-rata sebesar 61,18 % dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa media E-LKPD yang dikembangkan sudah memuat indikator dan tujuan yang cukup jelas. Dari hasil penilaian masing-masing ahli maka dapat diperoleh rata-rata untuk kedua ahli tersebut yaitu dengan persentase 65,67 % dengan kriteria valid. Sehingga secara keseluruhan, E-LKPD Interaktif Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik yang dikembangkan memenuhi kriteria valid.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pengembangan E-LKPD Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Materi Transformasi Geometri Kelas XI IPA Valid. E-LKPD ini dikembangkan menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan pengembangan yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Langkah pertama adalah define atau biasa disebut dengan analisis dan pendefinisian, pada tahap ini peneliti mencari permasalahan yang dihadapi peserta didik dengan melakukan observasi. Selanjutnya tahap analisis tugas atau kurikulum yang bertujuan untuk menganalisis KI dan KD pada materi pembelajaran yang menjadi fokus penelitian pengembangan ini, Materi pembelajaran matematika yang bisa diintegrasikan dengan teknologi salah satunya adalah transformasi geometri meskipun harus disesuaikan lagi mana yang bisa dimasukkan kedalam E-LKPD.

Langkah kedua adalah *design* atau perancangan, Pada tahap ini dilakukan perancangan awal E-LKPD berbasis gaya belajar yang bertujuan untuk mendapatkan kerangka atau konsep awal dalam rancangan produk. Tahap ini terdiri dari penyusunan instrumen, pemilihan media dan pemilihan format. Dalam penyusunan instrumen, dimulai dari membuat dan menyusun kisi-kisi angket validasi yang akan diujikan kepada ahli materi dan ahli media. Langkah selanjutnya yaitu development atau pengembangan, Setelah E-LKPD berbasis gaya belajar untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dimasa pandemi selesai dibuat, E-LKPD selanjutnya akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing I dan Dosen pembimbing II untuk mendapat saran

perbaikan dan penyempurnaan E-LKPD dan kemudian akan dilakukan revisi sehingga selanjutnya dapat dilakukan validasi atau penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

Dari segi kevalidan, pengembangan E-LKPD interaktif berbasis gaya belajar untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dimasa pandemi pada materi transformasi geometri memenuhi kriteria valid yaitu diantaranya dari validasi ahli materi memenuhi kriteria valid dengan persentase 70,07 %, validasi ahli media memenuhi kriteria valid dengan persentase 61,26 %, sehingga secara keseluruhan jika dijumlahkan keduanya memperoleh persentase 65,67 % sehingga produk telah memenuhi kriteria kevalidan.

V. Daftar Pustaka

- Asmaranti, Widuri, Gina Sasmita Pratama, and Wisniarti. 2018. "Desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Pendidikan Karakter." *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* (December 2017):639–46.
- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X."
- Izzati, Nur. 2012. "Nur Izzati, 2012 Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis ... Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu." 77–112.
- Izzati, Nur. 2017. "Penerapan Pmr Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Smp." *Jurnal Kiprah* 5(2):30–49.
- Maimunah, Nur Izzati, and Alona Dwinata. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education Dengan Konteks Kemaritiman Untuk Peserta Didik SMA Kelas XI." *Jurnal Gantang* 4(2):133–42.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Sari, Eka, Syamsurizal Syamsurizal, and Asrial Asrial. 2016. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Kimia SMA." *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 5(2).
- Sutama, and Binta Anggitasari. 2018. "Gaya Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMK." *Manajemen Pendidikan* 13(1):52–61.
- Syarmadi. 2020. *Pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP*.
- Wahyuni, Yusri. 2017. "Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 10(2):128–32.
- Wahyuningsih, Irna Dewi, Asep Hidayat, and Cucu Lisnawati. 2019. "Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi* 5(2):85–94.

VI. Ucapan Terimakasih

Pertama-tama puji syukur terima kasih kepada Allah SWT yang telah melancarkan serta memudahkan dalam menyusun skripsi dan membuat artikel ini, selanjutnya terima kasih kepada pembimbing I dan II yaitu Ibu Assist. Prof. Rezky Ramadhona, S.Pd.,M.Pd dan Assist. Prof. Dra. Linda Rosmery T,M.Si yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi dan artikel ini dan terima kasih kepada para penguji serta validator yang telah memberikan saran dan masukan dalam pengembangan ini serta terima kasih kepada pihak yang selalu memberikan support yaitu orangtua dan teman-teman semuanya.