

**VALIDITAS E-LKPD MEMUAT KONTEKS LAYANG-LAYANG WAU UNTUK
MEMFASILITASI *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* PADA MATERI SPLDV KELAS
VIII SMP**

Yodiatmana¹, Febrian², Rezky Ramadhona³

Yodiatmana24@gmail.com

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

ABSTRACT

The demands of the industrial revolution 4.0 era which advocate for technology to be integrated in every learning process, but this is still minimal in the mathematics learning process. In addition, the implementation of distance/online learning has been determined by the government due to the Corona Virus Disease (Covid-19) pandemic. This study aims to develop an e-LKPD containing the context of the Wau Kite to facilitate HOTS on SPLDV material for class VIII SMP. This research is a type of research and development (R&D) which refers to the ADDIE model with limitations on the analysis stage, design stage, and development stage. The data collection technique used in this study was a questionnaire. The instrument prepared to support data collection is a validation sheet intended for experts in their fields. The data analysis technique used qualitative data and quantitative data which were analyzed through questionnaires. The data obtained by the researcher is qualitative data which will then be transformed into quantitative data using the Summated Ratings (MSR) method. The results of the validation that have been carried out by each validator show that the developed mobile learning application meets the valid criteria.

Kata kunci: E-LKPD, *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), SPLDV

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor yang sangat fundamental bagi suatu perkembangan sebuah bangsa. Tanpa pendidikan yang baik, maka sebuah bangsa akan sulit bergerak maju dalam mengembangkan bangsa maupun negara, dikarenakan kualitas sumber daya manusia yang belum mumpuni untuk mengembangkan sebuah negara. Untuk itu, pemerintah Indonesia selalu melakukan pembaruan pada bidang pendidikan, baik dari segi sarana maupun prasarana yang mendukung untuk kemajuan pendidikan bangsa.

Indonesia adalah suatu negara yang memiliki keanekaragaman dalam budaya. Contohnya saja permainan Layang-layang Wau Kabupaten Lingga. Febrian (2016) telah menemukan praktik matematis pada permainan lokal Layang-layang Wau khas Kabupaten Lingga. Hasil penelitiannya adalah pembuatan layang-layang memanfaatkan pengukuran panjang sebagai topik dasar matematika sekolah. Fokus peneliti adalah mengembangkan e-LKPD dari salah satu hasil taksonomi dalam pembuatan layang-layang Wau yaitu peneliti menemukan kopetensi dasar (KD) yang sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah yaitu menemukan nilai variabel persamaan linear dua

variabel dalam konteks nyata, dimana hal tersebut sesuai dengan Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu, konteks Layang-layang Wau lebih dapat mendekatkan pada lingkungan peserta didik. Hal ini dilakukan karena pembelajaran matematika pada umumnya masih terfokus dalam peningkatan kemampuan menghafal dan menggunakan konsep namun masih jarang dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika diperlukan adanya bahan ajar yang berkualitas, yang tidak hanya mencakup indikator mengingat, memahami serta aplikasi melainkan mencakup analisis, evaluasi, dan mencipta sehingga perlu adanya bahan ajar yang dikembangkan khusus untuk melatih HOTS atau berpikir tingkat tinggi peserta didik.

HOTS atau berpikir tingkat tinggi merupakan sasaran peneliti untuk melatih peserta didik agar terbiasa dalam menyelesaikan persoalan-persoalan kontekstual. Salah satu persoalan yang dihadapi oleh peserta didik Indonesia berdasarkan data PISA Tahun 2015 dalam Nafi'ah dan Suparman (2019) menunjukkan bahwa siswa Indonesia tergolong rendah dalam penguasaan materi dan kesulitan ketika menjawab soal yang membutuhkan penalaran sehingga Indonesia berada di peringkat 62 dari 72 negara pada mata pelajaran matematika. Untuk itu, urgensi pada penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar (e-LKPD) berbasis *Higher Order Thinking Skills* berdasarkan konteks Layang-layang Wau.

Materi yang digunakan dalam bahan ajar e-LKPD yang dikembangkan adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Peneliti menetapkan materi ini karena banyak ditemukan kesalahan pada pemahaman peserta didik. Idris (2016) dalam Maspupah dan Purnama (2020) kesulitan yang ditandai dengan adanya kesalahan-kesalahan dalam menjawab soal. Hal yang paling sering ditemukan adalah kesalahan dalam merumuskan model matematika yang berkaitan dengan SPLDV. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan SPLDV dikarenakan kurangnya pemahaman dalam mengetahui hubungan matematika dengan kehidupan nyata sehingga mereka kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual. Sebagian besar kesulitan yang dialami peserta didik adalah kurangnya pemahaman hubungan antara matematika dan kehidupan nyata. Barniol & Zavala (2016) menegaskan Lembar Kerja Peserta Didik memiliki dua tujuan yaitu, untuk membimbing siswa dalam mengembangkan kerangka konseptual pada topik dan untuk mengatasi kesulitan konseptual yang terus menerus.

Selain itu, alasan pertama peneliti mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk elektronik adalah untuk mempermudah pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut dilakukan karena situasi pandemi COVID-19 berdampak sulit terealisasinya proses pembelajaran tatap muka di sekolah. Alasan kedua, pemahaman peserta didik masa sekarang yang mahir dalam mengoperasikan *gedget*. Hal tersebut menjadikan e-LKPD lebih tepat digunakan pada masa pandemi COVID-19 dan era digital seperti zaman sekarang. Penggunaan *liveworksheet* dinilai dapat menunjang kebutuhan pembelajaran jarak jauh dan *liveworksheet* ini sejatinya digunakan untuk mendesain lembar kerja agar memiliki tampilan yang lebih menarik. Selain itu *liveworksheet* memiliki fitur otomatis mengkoreksi.

Pendekatan pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam e-LKPD ialah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah e-LKPD dikembangkan berorientasi pada komponen-komponen pendekatan kontekstual dan masalah yang disajikan berhubungan dengan kehidupan nyata yaitu Layang-layang Wau khas Kabupaten Lingga. Pendapat ini di dukung oleh Arief dan Wiyono (2015:148) bahwa "Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan pendekatan kontekstual. Dalam penelitian ini, pengembangan e-LKPD dengan pendekatan kontekstual diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar matematika.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti megembangkan e-LKPD menggunakan model ADDIE. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*). Tahapan yang dilalui oleh peneliti yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Namun, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap *development*. Selain itu, penelitian

ini dilakukan untuk melihat kelayakan atau tingkat kevalidan berdasarkan penilaian para ahli. Pada penelitian ini, rumusan masalah yang muncul adalah bagaimana mengembangkan e-LKPD memuat konteks layang-layang Wau untuk memfasilitasi HOTS pada materi SPLDV kelas VIII SMP yang valid?. Adapun tujuan dilakukannya pengembangan produk ini untuk mendeskripsikan pengembangan e-LKPD yang memuat konteks Layang-layang Wau untuk memfasilitasi HOTS pada materi SPLDV kelas VIII SMP yang valid bagi peserta didik.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan dan jenis *Research and Development* (R&D) atau disebut juga penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono dalam Mustika dan Susanti (2019) penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk, serta menguji keefektifannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-LKPD memuat konteks Layang-layang Wau untuk memfasilitasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada materi SPLDV kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap development saja, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan. Jadi, tahapan yang dilalui pada penelitian ini yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Hal ini sejalan dengan Soenarto dalam Tegeh dan Kirna (2013:13) yaitu, memberikan batasan tentang penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Selain itu, menurut Branch dalam (Muis Tasmil, Khusumadewi Ari, 2019), ADDIE lebih cocok digunakan untuk mengembangkan produk bahan ajar. Adapun 3 tahap yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*), tahap awal yaitu peneliti menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Pada tahap ini peneliti perlu melakukan yang meliputi tinjauan kurikulum, analisis materi dan konsep, dan analisis karakteristik peserta didik.
2. Rancangan (*Design*), peneliti menyusun angket penilaian ahli media dan angket penilaian ahli materi yang akan digunakan untuk menilai e-LKPD untuk mengukur kevalidan e-LKPD yang dikembangkan. Kemudian memilih *format file output* dan memilih *website* yang akan digunakan sebagai media penyebaran. Selain itu, peneliti merancang produk dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran, dan peneliti juga mengumpulkan referensi dalam mengembangkan materi pada bahan ajar (e-LKPD).
3. Pengembangan (*Development*), tahap ini, produk e-LKPD yang telah dihasilkan pada tahap perancangan akan divalidasi oleh ahli yang berkompeten untuk menilai dan menelaah e-LKPD untuk memberi masukan dan saran terkait dengan isi e-LKPD yang nantinya akan digunakan sebagai bahasan revisi perbaikan dan penyempurnaan e-LKPD.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi produk yang terdiri dari lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Instrumen lembar validasi menggunakan skala *likert*. Angket validasi produk ini digunakan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif, data kuantitatif diperoleh dari pengolahan data hasil validasi dalam bentuk persentase dan data kualitatif berupa komentar, saran dan kesimpulan dari para validator dalam lembar validasi untuk mengukur kualitas dari e-LKPD yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi adalah data ordinal, data ordinal merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan cara pemberian skor terhadap setiap kategori untuk setiap itemnya (Izzati, 2017). Menurut Izzati (2012), salah satu cara mengubah skala ordinal menjadi skala interval menggunakan MSR (*Method Of Summated Ratings*). Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

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

P = Persentase

f = Skor Mentah yang Diperoleh

n = Skor Maksimal

Hasil akhir analisis tersebut dapat ditarik kesimpulan tentang kevalidan e-LKPD memuat konteks layang-layang Wau dari lembar validasi para ahli yang diadaptasi dari Sri et al., (2016)

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

Interval Kategori	Kriteria
25% - 43,75%	Sangat Tidak Valid
43,76% - 62,50%	Tidak Valid
62,51% - 81,25%	Valid
81,26% - 100%	Sangat Valid

III. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik dengan pendekatan kontekstual pada materi SPLDV ini sesuai dengan langkah-langkah prosedur penelitian *research and development* model ADDIE yaitu *anlysis, design, and development*. Berikut penjelasan tahap-tahap dalam pengembangan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik dengan pendekatan kontekstual pada materi SPLDV yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika sesuai dengan tahapan ADDIE :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini, analisis yang dilakukan peneliti terbagi menjadi 3 yaitu tinjauan kurikulum, analisis materi dan konsep dan analisis karakter peserta didik. Pertama, peneliti melakukan tinjauan kurikulum agar sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku. Berdasarkan hasil tinjauan kurikulum di sekolah SMPN 2 Tanjungpinang adalah Kurikulum 2013 Revisi 2017. Tinjauan kurikulum dilakukan dengan cara dokumentasi dengan melihat silabus sekolah. Pada silabus sekolah tercantum KI dan KD masing-masing mata pelajaran.

Kedua, analisis materi dan konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan analisis materi SPLDV yang dipelajari oleh siswa SMP Kelas VIII semester ganjil dikaitkan dengan permainan lokal asli Kabupaten Lingga yaitu layang-layang Wau. SPLDV dipilih karena salah satu materi matematika yang menyajikan masalah sesuai situasi yang ada, melalui soal cerita yang mengangkat permasalahan pada kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, konteks layang-layang Wau dianggap cocok sebagai topik permasalahan utama yang akan disajikan dalam elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD).

Ketiga, Analisis Karakter peserta didik dilakukan dengan cara observasi secara langsung oleh peneliti terkait hal-hal yang perlu dianalisis. Berdasarkan dengan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021, hasil analisis siswa SMP Negeri 2 Tanjungpinang dapat dilihat dari pembelajaran yang dilakukan selama daring,

kurangnya pemahaman peserta didik dikarenakan hanya menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran dan juga kurang mendukungnya e-LKPD yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak dapat memahami materi dengan maksimal. Selain itu, pembelajaran Daring masih berorientasi kepada guru sebagai fasilitator dalam pemberian materi. Akibat dari pembelajaran yang monoton oleh pendidik, mengakibatkan peserta didik cenderung pasif saat proses pembelajaran. Oleh karena itu di dalam pengembangan e-LKPD ini peneliti menggiring peserta didik agar pembelajaran lebih dekat dengan lingkungan sekitar peserta didik.

2. Tahap Desain (*Design*)

Lembar Kerja Peserta Didik elektronik yang berbasis materi SPLDV dengan pendekatan kontekstual ini dirancang dengan membuat bahan ajar e-LKPD, yang dapat diterima, memfasilitasi HOTS, mudah mengaksesnya dan membuat peserta didik lebih semangat belajar. Pada tahap desain, peneliti merancang materi pembelajaran SPLDV menggunakan konteks Layang-layang Wau yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan hasil dari perancangan desain E-LKPD pada penelitian ini ditampilkan dalam gambar berikut :

a) *Cover* e-LKPD

cover e-LKPD terdiri dari judul e-LKPD dan nama materi yang akan dibahas dan *font* yang digunakan adalah *Book Antiqua*. Gambar atau *design* pada *cover* dibuat dengan bantuan *Microsoft Word 2016*.



Gambar 1. Cover e-LKPD

b) Petunjuk Penggunaan E-LKPD

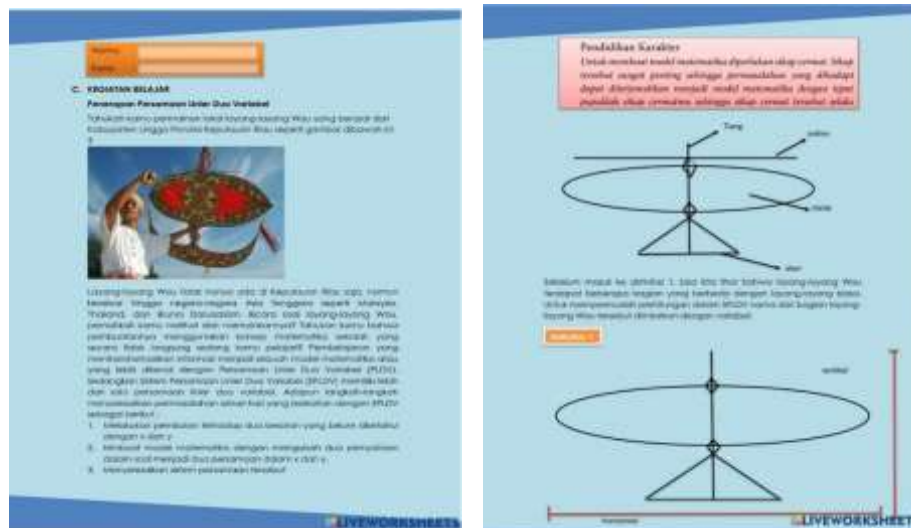
Petunjuk penggunaan bertujuan agar peserta didik dapat memahami maksud dan tujuan dari e-LKPD.



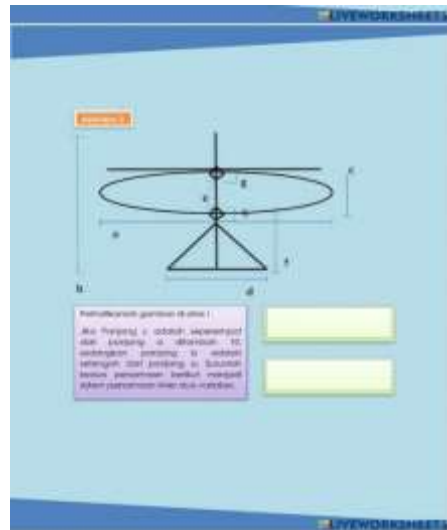
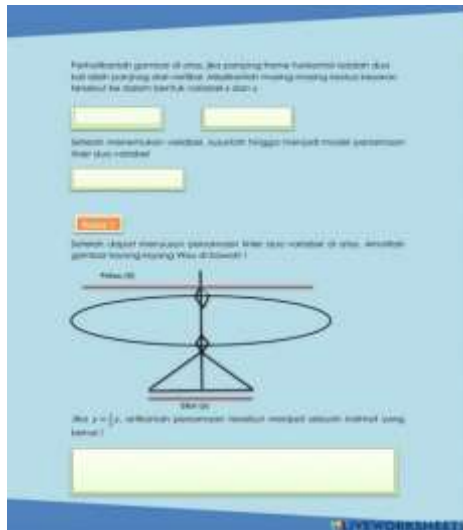
Gambar 2. Petunjuk Penggunaan e-LKPD

c) Bagian isi E-LKPD

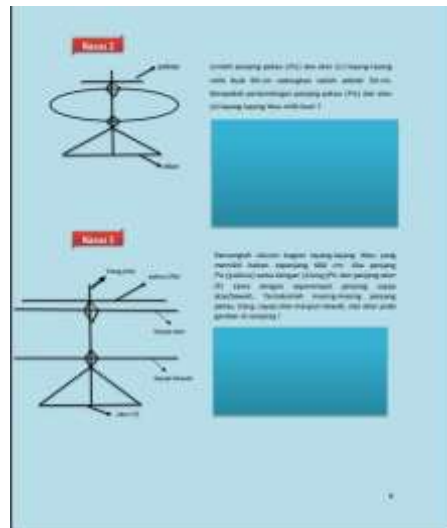
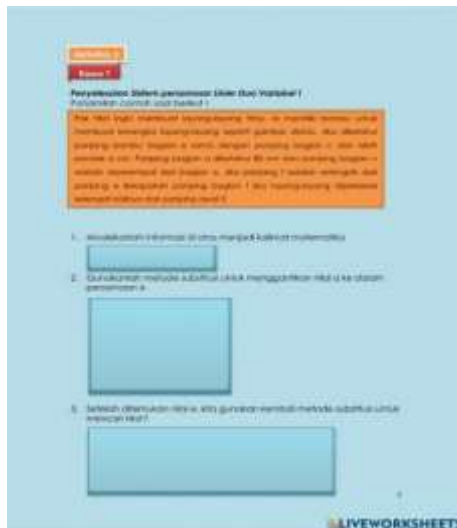
Bagian isi dalam e-LKPD memuat lembar kerja yang sesuai dengan konteks Layang-layang Wau.



Gambar 3. Bagian Isi e-LKPD Halaman 3 dan 4



Gambar 4. Bagian Isi e-LKPD Halaman 5 dan 6



Gambar 5. Bagian Isi e-LKPD Halaman 7 dan 8

d) Soal Latihan E-LKPD

Tujuan adanya latihan soal ini ialah agar peserta didik mampu mengasah pemahamannya tentang materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Menurut validator I, bahan ajar (e-LKPD) yang dikembangkan sudah valid. Penilaian pada lembar validasi yang dilakukan oleh validator I berorientasi pada kategori “baik” dan “sangat baik”. Kesimpulan saran oleh validator I, pertama tambahkan nama penulis dan logo kurikulum pada cover e-LKPD, kedua pada desain sampul e-LKPD disarankan untuk menambahkan gambar yang berhubungan dengan materi, ketiga tambahkan nama materi. Adapun perbaikan yang dilakukan sesuai dari kesimpulan saran validator I dapat dilihat pada Gambar 7

Tabel 3. Revisi Bagian isi Halaman 4 Ahli Media II

Sebelum Revisi	Setelah Revisi

Pada halaman ke-4, menurut ahli media II bagian-bagian kerangka Layang-layang Wau untuk keterangan garis bedakan warnanya antar kerangka yang lain atau beri garis putus-putus, ini bertujuan agar peserta didik tidak keliru dalam mengenalinya.

Tabel 4. Revisi Bagian Isi Halaman 5 Ahli Materi I

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Saran ahli materi I, tambahkan gambar seperti milimeter *block* pada latar belakang gambar layang-layang Wau, agar aktivitas peserta didik dalam menganalisis (C4) lebih terlihat (aktivitas 1 halaman 4 dan kasus 1 halaman 5). Sedangkan menurut ahli media II, bahan ajar e-LKPD yang dikembangkan sudah valid. Penilaian yang diberikan oleh validator II berorientasi pada kategori “baik” dan “sangat baik”. Kesimpulan saran menurut validator II yaitu e-LKPD sudah dapat membantu peserta didik untuk memahami sistem persamaan linear dua variabel serta menggunakan konteks layang-layang Wau dianggap sudah dekat dengan keseharian peserta didik, sehingga peserta didik lebih dapat memahami materi SPLDV yang berhubungan langsung pada layang-layang Wau.

Tahap selanjutnya adalah peneliti menentukan skor kevalidan berbantuan *Microsoft Excel* 2016 menggunakan. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan teknik *Method of Summated Ratings* (MSR). Setelah dilakukan analisis data menggunakan MSR data menunjukkan bahwa skor penilaian ahli materi sebesar 71,5% dengan kategori valid. Sedangkan penilaian ahli media, skor mencapai 70% berkategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa e-LKPD memuat konteks Layang-layang Wau untuk memfasilitasi Higher Order Thinking Skills pada Materi SPLDV kelas VIII SMP yang dikembangkan memenuhi kriteria valid.

IV. Kesimpulan

Pengembangan e-LKPD memuat konteks Layang-layang Wau untuk memfasilitasi Higher Order thinking skills pada materi SPLDV kelas VIII SMP telah dilakukan. Prosedur dari pengembangan aplikasi *mobile learning* ini melalui 3 tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan). Dari segi kevalidan, analisis data yang telah diperoleh ialah validitas e-LKPD memuat konteks Layang-layang untuk memfasilitasi HOTS pada materi SPLDV memenuhi kriteria valid. Hasil keseluruhan proses pengembangan yang telah dilakukan diperoleh persentase hasil validasi ahli materi sebesar 71,5% memenuhi kriteria valid dan ahli media sebesar 70% memenuhi kriteria valid. Maka dapat disimpulkan bahwa e-LKPD memuat konteks Layang-layang Wau untuk memfasilitasi HOTS pada materi SPLDV kelas VIII SMP telah memenuhi kriteria valid.

V. Daftar Pustaka

- Arief, M. F. M., & Wiyono, A. (2015). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) pada pembelajaran mekanika teknik dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas X TGB SMK negeri 2 surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 148–152.
- Barniol, P., & Zavala, G. (2016). A tutorial worksheet to help students develop the ability to interpret the dot product as a projection. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(9), 2387–2398.
- Febrian. (2016). Recognizing ethnomathematics in wau kite and corak-ragi of tenunmelayu from kepulauan riau province and using its potentials towards learning of school mathematics. *Proceedings of the 2nd SULE – IC 2016, FKIP, Unsri, Palembang*, 337–358.
- Izzati, N. (2012). *Peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa smp melalui pendekatan pendidikan matematika realistik*. 36.
- Izzati, N. (2017). Penerapan Pmr pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa Smp. *Jurnal Kiprah*, 5(2), 30–49.
- Maspupah, A., & Purnama, A. (2020). Analisis kesulitan siswa MTs kelas VIII dalam menyelesaikan soal cerita sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) ditinjau dari perbedaan gender. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 237–246.

- Muis Tasmil, Khusumadewi Ari, W. D. B. (2019). Pengembangan blended learning mata kuliah dinamika kelompok untuk mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 03(01), 14–20.
- Mustika, S. wahyuning, & Susanti. (2019). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS) praktikum akuntansi lembaga. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 409–414.
- Nafi'ah, B., & Suparman. (2019). *Pengembangan e-modul program linear berorientasi higher order thinking skills dengan pendekatan saintifik untuk siswa smk kelas X*. 5(1), 134–143.
- Sri, L., Eka, S., & Abdul, B. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berorientasi nilai-nilai agama islam melalui pendekatan inkuiri terbimbing pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 43.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.

VI. Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang sudah ikut membantu dalam penyusunan artikel penelitian ini. Terimakasih kepada Bapak Assist. Prof. Febrian, S.Pd., M.Sc selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Assist. Prof. Rezky Ramadhona, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada para validator (Assit. Prof. Okta Alpindo, M.Pd selaku ahli media I, Lect. Metta Liana, S.Pd., M.Pd selaku ahli media II, Lect. Nur Asma Riani S, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi I, dan Lect. Susanti, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi II) yang telah mau meluangkan waktunya untuk memberi penilaian kepada produk yang peneliti kembangkan.