

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERKONTEKS WISATA BANGKA BELITUNG MATERI SEGITIGA DAN SEGI EMPAT KELAS VIII

Meidy Eka Fitri^{1*}, Risnina Wafiqoh², Putri Cahyani Agustine³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung Indonesia

*meidye20@gmail.com

Abstrak

Penelitian menggunakan konteks wisata Bangka Belitung pada materi segitiga dan segiempat kelas VII, bertujuan untuk menghasilkan karakteristik LKPD menggunakan konteks wisata Bangka Belitung pada materi segitiga dan segiempat yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Rassearch and Development*) dengan model pengembangan 4D (*four D*) yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Difine* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII di salah satu SMP yang ada di Bangka selatan, peserta didik kelas VIIA untuk uji coba perorangan yang berjumlah 3 orang peserta didik dan uji kelompok kecil yang berjumlah 9 orang peserta didik dan peserta didik kelas VIIB untuk uji lapangan yang berjumlah 27 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, tes (*pretest dan posttest*) dan angket kepada peserta didik. Teknis analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan karakteristik LKPD yaitu menghadirkan informasi yang berkaitan dengan konteks wisata Bangka Belitung.

Kata Kunci: LKPD, konteks wisata Bangka Belitung, segitiga, segiempat.

Abstract

Research using the Bangka Belitung Tourism Context on class VII triangle and quadrilateral material, aims to produce LKPD characteristics using the Bangka Belitung tourism context on triangle and quadrilateral material that are valid and practical. This research is a type of research and development (Rassearch and Development) with a 4D development model (four D) which consists of four stages, namely Difine (definition), Design (design), Develop (development), and Disseminate (dissemination). The subjects in this research were class VII junior high school students in South Bangka, class VIIA students for individual trials totaling 3 students and small group tests totaling 9 students and class VIIB students for field tests totaling 27 students. Data collection techniques were carried out using interviews, tests (pretest and posttest) and questionnaires to students. The data analysis techniques used are qualitative descriptive and quantitative descriptive. This research produces the characteristics of LKPD, namely presenting information related to the Bangka Belitung tourism context.

Keywords: *students work sheet, Bangka Belitung Tourism Context, Triangle, Quadrilateral.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam meningkatkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Bersekolah diharapkan dapat melahirkan SDM yang bijaksana dan siap menghadapi kehidupan di masa depan. Kemajuan masa depan dapat ditegakkan melalui pendidikan melalui pembinaan kemampuan siswa, sehingga siswa dapat menghadapi dan mengatasi permasalahan

hidup yang dihadapinya (Apriani & Agustine, 2019). Pengembangan potensi pada pesertadidik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan sumber dari pengalaman yang bermakna. Melalui proses pembelajaran siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan pembentukan sikap sehingga keterampilan berkembang dalam dirinya. Keterampilan ini salah satunya adalah kemampuan

pemecahan masalah yang mana harus ada dalam diri siswa guna menemukan solusi masalah secara nyata (Farisma, et al., 2023). Salah satunya dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah bagian penting dari ilmu pengetahuan dari zaman dulu hingga sekarang. Dalam mempelajari materi numerik, siswa tidak bisa lepas dari ide-ide numerik yang harus didominasi dengan informasi pada alasan tertentu (Wafiqoh, et al., 2022). Sains pada dasarnya merupakan inovasi simbolik yang berkembang berdasarkan kemampuan sosial dan latihan alam. Oleh karena itu, matematika individu dipengaruhi oleh landasan sosialnya. Karena apa yang mereka lakukan bergantung pada apa yang mereka lihat dan rasakan (Sari et al., 2022). Matematika dibagi menjadi tiga bidang, yaitu matematika polinomial, ujian dan perhitungan (Apriani & Romadon, 2022).

Pembelajaran matematika memerlukan pemahaman ide karena ide dalam pembelajaran matematika disusun berdasarkan tingkatan (*pecking order*) sehingga tidak ada tahapan ide yang dapat dilewati. Ide-ide numerik harus mendasari jiwa siswa melalui pengalaman yang berkembang secara signifikan, bukan sekedar menggerakkan mereka secara langsung atau menekankan siswa untuk mempertahankannya (Sumiati & Agustini, 2020). Banyak gagasan numerik dalam kehidupan sehari-hari telah ditemukan dan diterapkan. Salah satu modelnya adalah gagasan matematis dan perubahan pada lilitan songket sikek cerdas, ukiran pada rumah gadang, dan tema batik tanah "liek" (Imamuddin & Isnaniah, 2023). Pemahaman gagasan merupakan salah satu kemampuan atau kemampuan numerik yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika. Namun, kenyataan dilapangan, dari hasil observasi di sekolah, dalam pembelajaran yang dilaksanakan guru, hanya memberi rangkuman dan tugas kepada peserta didik. Pemahaman materi segitiga dan segiempat kurang dan dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran misalnya papan tulis dan spidol sehingga siswa kesulitan memahami ilustrasi yang diberikan, dan alat pembelajaran yang

digunakan belum tentu diketahui siswa. Hal ini juga sesuai dengan hasil pertemuan dengan pendidik dan siswa, sarana pembelajaran yang digunakan siswa pada materi segitiga dan segiempat hanya menggunakan bacaan mata pelajaran yang diberikan oleh pihak sekolah dan batasan guru yang belum melaksanakan dan mengerjakan bahan ajar tersebut. .

Cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melakukan peningkatan pengalaman pendidikan dengan melaksanakan materi pengajaran yang dinamis. Menurut Prastowo (2014), bahan ajar yang tepat untuk membatasi pekerjaan guru adalah dengan menampilkan materi dalam Lembar Kerja Pembelajaran (LKPD). LKPD dikembangkan secara metodis sesuai dengan keterampilan yang harus dikuasai siswa dan mengacu pada pendekatan setting, siswa dapat mengembangkan pemikiran, menemukan ide dan dapat berinteraksi dengan dunia nyata siswa. Konteks menjadi awal dalam pembelajaran matematika. Konteks dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar matematika. Selain itu, penggunaan konteks yang disesuaikan dengan lingkungan siswa dapat memudahkan siswa dalam memahami suatu masalah matematika yang disajikan (Adha & Refianti, 2019). Cara penerapan konteks pada pembelajaran adalah dengan mengaitkan materi dengan konteks ke dalam lembar kerja peserta didik (LKPD).

Dari beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti yang menghubungkan pembelajaran menggunakan konteks oleh Putra & Vebrian (2019) "Pengembangan Soal Matematika Model PISA Konteks kain Cual Bangka Belitung" yang menghasilkan kriteria valid dan praktis. Penelitian pengembangan oleh Apriani & Agstine (2019) "Museum Timah Indonesia Pangkalpinang sebagai Alternatif Pembelajaran Materi Sudut" yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat alternatif pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dari penelitian tersebut, belum ada penelitian yang mengembangkan bahan ajar berupa Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) yang menggunakan konteks wisata Bangka Belitung. Konteks wisata Bangka Belitung

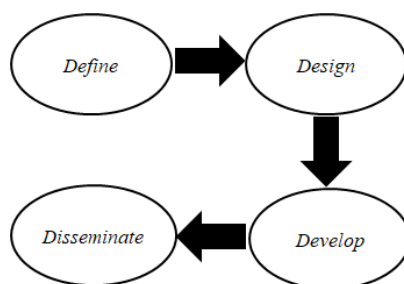
yang digunakan dalam penelitian ini yaitu objek dan daya tarik wisata ciptaan yang berwujud keadaan alam dan menggunakan objek hasil karya manusia.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana karakteristik Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) menggunakan konteks wisata Bangka Belitung materi Segitiga dan Segiempat kelas VII yang valid dan praktis.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam Penelitian dan pengembangan (R & D) ini merupakan model pengembangan 4D (*Four D*). Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan,

yaitu; Tahap pendefinisian (*define*), Tahap perancangan (*design*), Tahap pengembangan (*develop*), dan Tahap penyebarluasan (*disseminate*) yang diciptakan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Model pengembangan 4D (*Four D*) dipilih karena memiliki rangkaian gerakan yang tepat dalam menghasilkan item dalam kerangka pembelajaran. Selain itu, model ini umumnya digunakan dalam penelitian perbaikan modul, Lembar Kerja Mahasiswa (LKPD), dan bahan bacaan. Berikut ini adalah tahapan model pengembangan 4D (*Four D*) oleh Thiagarajan. Berikut ini adalah tahapan model pengembangan 4D (*Four D*).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan 4D (*Four D*).

Tahap *define* (definisi) disebut juga penyelidikan kebutuhan. Alasan dilakukannya tahapan ini adalah untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan-kebutuhan pembuatan LKPD yang meliputi pemeriksaan rencana pendidikan, penelusuran atribut siswa, pemeriksaan materi, dan penetapan tujuan. Investigasi rencana pendidikan digunakan untuk menyesuaikan program pendidikan yang digunakan sekolah dengan LKPD yang dibuat, sedangkan pemeriksaan materi dan penentuan tujuan dilakukan setelah mengetahui program pendidikan dan kualitas siswa. Hal ini bermanfaat untuk membatasi sejauh mana penyempurnaan LKPD akan diselesaikan, selain itu juga berguna sebagai pembantu agar pemeriksaan tidak melenceng dari tujuan yang mendasari penyusunan LKPD. Wawancara tentang kualitas siswa untuk melihat latar belakang pengalaman siswa, wawancara tentang materi yang diajarkan untuk mengembangkan cara yang ditempuh dan

menyusun tujuan pembelajaran untuk melihat perubahan normal dalam berperilaku setelah pembelajaran.

Tahap *design* (perencanaan) dilakukan untuk menampilkan materi sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Inti dari tahap ini adalah merencanakan LKPD yang dibuat melalui tindakan menyiapkan sistem substansi LKPD untuk menggambarkan destinasi liburan di Bangka Belitung.

Tahap *Develop* pengembangan dilakukan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memenuhi kebutuhan peserta didik melalui kegiatan *expert appraisal* (Penilaian ahli) merupakan salah satu teknik untuk memvalidasi rancangan awal produk dan *developmental testing* (Uji coba pengembangan) adalah uji coba perancangan produk oleh subjek.

Tahapan *Disseminate* penyebaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu *validation testing*, *packaging*, dan *diffusion and adoption*. Tahap *validation*

testing produk yang dibuat kemudian direvisi oleh ahli dalam bidangnya pada tahap pengembangan kemudian di implementasikan kepada pengguna atau sasaran yang sesungguhnya, tahap *packaging* dalam penelitian ini dilakukan dengan mencetak Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang dikembangkan dan menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk soft file (PDF), dan menyebarkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak tersebut secara terbatas kepada guru matematika kelas VII SMPN 2 Airgegas, kemudian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai kegiatan adoption (diadopsi atau digunakan).

Subjek penelitian pengembangan ini adalah 3 orang peserta didik kelas VIIA, untuk uji coba satu-satu, 9 orang peserta didik kelas VIIA untuk uji kelompok kecil, 27 peserta didik kelas VIIB untuk uji coba lapangan atau kelompok besar. Objek penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan konteks wisata Bangka Belitung materi Segitiga dan Segiempat kelas VII yang valid dan praktis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *define* penelitian analisis kurikulum materi segitiga dan segiempat untuk kelas VII SMP. Dari beberapa Kompetensi dasar (KD) dan beberapa Indikator Pencapaian Kompetensi, hasil analisis kurikulum yang diambil hanya satu Kompetensi Dasar (KD) dan 5 Indikator Pencapaian Kompetensi dikarenakan ada keterbatasan waktu dan keterbatasan dalam pembuatan media LKPD.

Masalah yang didapat dari analisis karakter siswa adalah siswa bersemangat dalam mempelajari materi Segitiga dan Segiempat meskipun siswa membutuhkan pemahaman dalam memahami permasalahan dan menghubungkannya dengan konsep matematika yang telah dipelajari, siswa hanya fokus pada isu-isu spesifik yang digunakan sebagai contoh pertanyaan dan permasalahan. Kalaupun bila diberikan pertanyaan dengan ragam yang berbeda-beda, siswa umumnya akan mengingat dan

kurang memahami gagasan-gagasan yang berkaitan dengan materi yang diberikan. Mengingat permasalahan yang dialami, siswa memerlukan pembelajaran yang dapat membantu menjadikan mereka menyenangkan dan melibatkan siswa secara lugas serta menjalin pergaulan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga para analis membuat materi tayangan sebagai LKPD yang memanfaatkan industri pariwisata Bangka Belitung.

Selanjutnya, tahap perancangan LKPD dilakukan dengan memberikan informasi berupa petunjuk kepada peserta didik untuk mengerjakan LKPD, pernyataan masalah dengan menuntut peserta didik menemukan cara atau strategi untuk memecahkan masalah, pertanyaan/perintah dimana peserta didik untuk menyelidiki, menemukan, memecahkan masalah dan mengkreasi terakhir ada pertanyaan dapat bersifat terbuka atau membimbing dimana LKPD berupa informasi dan pertanyaan yang memiliki, informasi yang menginspirasi dan pernyataan masalah yang menuntut peserta didik menemukan cara untuk memecahkannya.

Selanjutnya tahap pengembangan terdiri dari penilaian dari validator untuk memvalidasi produk yang dibuat (*Expert appraisal*) dan pengujian lapangan (*Developmental testing*). Pada tahap *expert appraisal* peneliti melakukan validasi produk setelah pembuatan LKPD menggunakan konteks wisata Bangka Belitung selesai. Validasi ini dilakukan dengan mengisi angket penilaian untuk mengetahui kevalidan produk. Adapun validasi yang akan dilakukan antara lain validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa

Adapun aspek validasi media meliputi komponen LKPD komponen LKPD, Desain LKPD, dan konsep media. Validasi media dilakukan dengan merevisi saran dan komentar dan mengisi angket penilaian. Dari hasil validasi media oleh validator diperoleh jumlah skor 41 dengan skor maksimum 44. Berdasarkan hasil penilaian validasi media diperoleh nilai dengan persentase 93,18%. Berikut hasil penilaian validasi media dari validator.

Tabel 1. Hasil validasi oleh ahli media

No.	Aspek	Total skor
1	Komponen Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	18
2	Desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	15
3	Konsep media	8
Jumlah Skor		41
Skor Maksimum		44

Aspek yang akan dinilai adalah substansi dan kelayakan media LKPD. Bagian keabsahan materi disurvei untuk menjamin bahwa materi yang diberikan sudah memahami kemampuan dasar dan tertib dalam penyajiannya. Persetujuan materi dilakukan dengan mengubah gagasan dan keterangan serta menyelesaikan survei

evaluasi. Dari hasil validasi materi oleh validator diperoleh jumlah skor 24 dengan skor maksimum 28. Berdasarkan hasil penilaian validasi materi diperoleh nilai dengan persentase 85,71%. Berikut ini adalah hasil persetujuan material dari validator.

Tabel 2. Hasil validasi oleh ahli materi

No.	Aspek	Total skor
1	Isi	18
2	Kesesuaian media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	6
Jumlah Skor		24
Skor Maksimum		28

Adapun aspek validasi bahasa meliputi aspek kebahasaan. Validasi bahasa dilakukan yaitu dengan merevisi saran dan komentar dan mengisi angket penilaian. Berikut hasil penilaian validasi bahasa dari

validator. Dari hasil validasi oleh validator diperoleh skor 20 dengan skor maksimum 24. Berdasarkan hasil penilaian validasi bahasa diatas memperoleh nilai dengan persentase 83,33%.

Tabel 3. Hasil validasi oleh ahli bahasa

No.	Aspek	Total skor
1	Kebahasaan	20
Jumlah skor		20
Skor maksimum		24

Setelah LKPD dinyatakan valid dan layak digunakan, penelitian dilanjutkan pada tahap *developmental testing*. Fokus penilaian produk yang dikembangkan melalui angket respon siswa. Hasil penilaian

angket respon peserta didik pada tahap evaluasi satu-satu diperoleh skor 106 dengan skor maksimum 120 atau 88,33%. Berikut hasil angket respon peserta didik pada tahap *One To One Evaluation* (evaluasi satu-satu).

Tabel 4. Hasil respon peserta didik pada tahap *one to one evaluation*

Nama peserta didik	Butir pertanyaan										Total skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ZE	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	35
K.M	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	35
Z.A	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	36
Total skor yang diperoleh											106
Skor maksimum											120

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap tiga orang peserta didik tersebut. Hasil dari pertanyaan pertama dapat disimpulkan bahwa ZE, KM dan ZA mengatakan bahwa media LKPD yang digunakan membuat mereka menjadi senang. Mereka tidak menemukan kesulitan ketika menggunakan media pembelajaran LKPD. Mereka suka akan penulisan dari media LKPD. Mereka berpendapat bahwa media LKPD sangat membantu dan memudahkan dalam pembelajaran materi segitiga dan segiempat. Mereka juga menyatakan bahwa tidak memberikan skor 2 pada angket.

Selanjutnya penelitian dilanjutkan pada tahap *small group*. Peneliti memberikan LKPD dan angket respon kepada 9 orang peserta didik. Hasil angket respon peserta didik skor 323 dengan skor tertinggi 360 atau 89%. Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi kepada 9 peserta didik ditemukan bahwa masalah pada materi segiempat yang dialami peserta didik adalah bingung dengan menentukan setiap sudut persegi dan persegi panjang

Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan pada kelompok besar (*field test*). Hasil angket respon peserta didik diperoleh skor 951 dengan skor maksimum 1.080 atau 88,16%. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media LKPD menyenangkan bagi peserta didik, LKPD ditulis dengan jelas dan bagus, memudahkan mereka dalam belajar segitiga dan segiempat, dan sebagian besar siswa menyampaikan bahwa mereka mudah menyelesaikan soal-soal yang terdapat di LKPD, meskipun terdapat 6 peserta didik yang mengatakan ada beberapa soal yg sulit diselesaikan. Selain itu, beberapa peserta didik menyampaikan mengalami kesulitan dalam menghitung

duplikasi dan pembagian, namun ada juga siswa yang tidak menemukan kesulitan pada media LKPD karena media LKPD menyajikan materi yang jelas.

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir, pada tahap *validation testing* LKPD yang telah direvisi oleh ahli dalam bidangnya kemudian diimplementasikan kepada peserta didik, tahap *packaging* dimana LKPD di cetak dan di jadikan PDF, dan tahap *diffusion and adoption* dilakukan agar LKPD dapat dimanfaatkan.

Pembahasan ini membahas mengenai karakteristik LKPD yang valid dan praktis. Penilaian validasi LKPD menggunakan konteks wisata Bangka Belitung pada materi segitiga dan segiempat dilakukan oleh tiga validator. Perolehan data dari validasi ketiga validator terdiri dari validator media yang meliputi aspek penilaian komponen LKPD memperoleh nilai 18, desain LKPD memperoleh nilai 15, dan konsep media memperoleh nilai 8, nilai skor validitas dari semua aspek memperoleh nilai persentase validasi media sebesar 93,18% termasuk ke dalam kategori sangat valid, validator materi yang meliputi aspek penilaian isi memperoleh nilai 18 dan kesesuaian media LKPD memperoleh nilai 6, nilai skor validitas dari semua aspek memperoleh nilai persentase validasi materi sebesar 85,71% termasuk ke dalam kategori sangat valid dan validator bahasa yang meliputi aspek penilaian kebahasaan memperoleh nilai 20, nilai skor validitas dari semua aspek memperoleh nilai persentase validasi bahasa sebesar 83,33% termasuk kedalam kategori sangat valid. Sehingga dari hasil yang diperoleh dapat dilihat bahwa media LKPD menggunakan konteks Wisata Bangka Belitung pada pembelajaran matematika materi Segitiga dan Segiempat terbukti valid.

LKPD menggunakan konteks Wisata Bangka Belitung materi Segitiga dan Segiempat memiliki beberapa karakteristik. LKPD ini menghadirkan cover yang menggunakan konteks wisata Bangka Belitung, menghadirkan empat Kompetensi Inti (KI), satu Kompetensi Dasar, lima Indikator Pencapaian Kompetensi, lima tujuan pembelajaran, dan tujuh petunjuk penggunaan LKPD. LKPD ini menghadirkan tiga pernyataan masalah beserta langkah penyelesaian yang menghubungkan dengan konteks Wisata Bangka Belitung. LKPD ini menghadirkan pertanyaan atau perintah dimana soal yang diberikan kepada peserta didik berupa soal yang berhubungan dengan Wisata Bangka Belitung. LKPD ini menghadirkan pernyataan yang bersifat terbuka atau membimbing pada langkah penyelesaian LKPD.

SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian tentang pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan Konteks Wisata Bangka Belitung materi Segitiga dan Segiempat ada beberapa hal yang dapat disimpulkan LKPD memanfaatkan Bangka Belitung industri wisata materi segitiga dan segiempat dinyatakan valid untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Konteks wisata Bangka Belitung disajikan dalam beberapa bagian LKPD yaitu cover, permasalahan dan langkah penyelesaiannya, serta soal.

REFERENSI

- Adha, I., & Refianti, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Konteks Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.31539/judika.v2i1.729>
- Apriani, F., & Agustine, P. C. (2019). Museum Timah Indonesia Pangkalpinang Sebagai Alternatif Pembelajaran Materi Sudut. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 395-

407.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2276>

- Apriani, F., & Romadon. (2022). Pengembangan Modul Geometri Berbantuan Software GeoGebra: Validasi Ahli Materi Dan Media. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 8(2), 89–96. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v8i2.1538>
- Farisma, S., Putra, Y. Y., & Apriani, F. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Pbl Dengan Langkah Polya Untuk Membantu Siswa Menyelesaikan Masalah Program Linier. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 59-70. <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.59-70>
- Imamuddin, M., & Isnaniah, I. (2023). Eksplorasi Konsep Matematika pada Eduwisata Taman Jam Gadang untuk Pembelajaran Matematika Siswa SD. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 31-44. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i1.6759>
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Putra, Y., & Vebrian, R. (2019). Pengembangan Soal Matematika Model PISA Konteks Kain Cual Bangka Belitung. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 333-340. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.114>
- Sari, F., Rahmah, N., Pratiwi, A. R., & Nurjannah. (2022). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Wisata Hutan Mangrove Tongke-Tongke Kabupaten Sinjai. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, 2.

<https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>
Sumiati, A., & Agustini, Y. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Segi Empat Dan Segitiga Siswa Smp Kelas Viii Di Cianjur. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 321–330.

Wafiqoh, R., Ardiansah, F., Anisa, F., &

Zananti, S. (2022). Modifikasi Permainan Caklingking Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Berhitung Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1924-1932.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5365>