



Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Abdi Negara Binjai

Vicky Herdiyanti¹, Metrilitna Br Sembiring², Isnaini Halimah Rambe³

Universitas Islam Sumatera Utara

I. Sisingamangaraja No. Kelurahan, Teladan Bar., Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara 20217

Email: vicky.herdiyanti31@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematic Education untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Abdi Negara Binjai. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menilai kevalidan, keefektifan dan kepraktisan LKPD; (2) Melihat peningkatan siswa setelah menggunakan LKPD berbasis RME. Penelitian ini adalah penelitian Pengembangan, yang menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan lima tahapan, yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil dari penelitian pengembangan LKPD berbasis Realistic Mathematics Education untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK Abdi Negara Binjai memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil dari penilaian 4 orang validator dengan skor rata-rata 3,72 pada kategori valid. Praktis diperoleh dengan angket respon siswa yang terdiri dari aspek materi, bahasa dan kemenarikan yang mendapat skor rata-rata 3,99 pada kategori praktis. Keefektifan diperoleh melalui ketuntasan belajar siswa dengan skor rata-rata 86% dan pada kategori efektif. Peningkatan minat belajar siswa diperoleh melalui angket minat belajar yang terdiri dari aspek kemenarikan, penerimaan, keterlibatan dan perasaan senang dengan standart N-gain sebesar 1,2 dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: LKPD, *Realistic Mathematic Education*, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru (Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002). Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Menurut (Abdul Majid, 2013) Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan

dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik

Pendidikan adalah suatu usaha dalam proses membimbing individu atau sekelompok orang sebagai upaya untuk mewujudkan kehidupan yang lebih terarah dan menjalani kehidupan dengan dilandasi pengetahuan, pengalaman dan keterampilan (Haryanto, 2012). Salah satu pelajaran yang dipelajari di sekolah adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika sangatlah penting untuk dipelajari oleh siapapun, karena matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang sangat dibutuhkan saat-saat sekarang ini bahkan pada masa-masa yang sebelumnya (Shadiq, 2014). Pembelajaran matematika saat ini mengalami perkembangan yang pesat dalam dunia pendidikan namun belum dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri sendiri (Slameto, 2010). Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika di Indonesia telah lama dilaksanakan, namun keluhan tentang kesulitan belajar matematika masih saja terus dijumpai. Peningkatan mutu pendidikan, baik pendidikan formal dan pendidikan informal, tidak terlepas dari keberadaan guru (Rahayu, dkk, 2018). Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat belajarnya.

Pendekatan pembelajaran yang menggunakan kenyataan atau masalah nyata dari kehidupan sehari-hari yang dapat membantu meningkatkan minat pembelajaran adalah pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME). Pendekatan RME awalnya diperkenalkan dan dikembangkan pertama kali di Belanda pada tahun 1970 oleh Institut Freudenthal. Adapun sintaks pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) yaitu, (1) Memahami masalah kontekstual, (2) Menjelaskan masalah kontekstual, (3) Menyelesaikan masalah kontekstual, (4) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban, (5) Menyimpulkan. Selain itu adapun kelebihan dari pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) yaitu, (a) Membuka wawasan siswa mengenai keterkaitan matematika dengan peristiwa kehidupan, (b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi seorang peneliti

dalam membangun suatu konsep matematika, (c) Siswa diberikan kebebasan menggunakan berbagai macam cara berdasarkan pola pikir dalam menyelesaikan masalah kontekstual, (d) Lebih menekankan pada proses pembelajaran dibandingkan dengan hasil (Isrok'atun, 2018).

Selain menggunakan pendekatan yang berbasis Realistic Mathematis Education (RME) seorang guru perlu memfasilitasi siswa dengan bahan ajar sederhana seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk memfasilitasi selama proses pembelajaran. Penggunaan LKPD akan membantu peserta didik aktif dan lebih kreatif. Menurut Fanny (2018:49) LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat di kembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu bagi peserta didik akan belajar mandiri, memahami, dan menjalankan sesuatu tugas secara tertulis. Sedangkan menurut (Lestari, 2020) lembar kerja siswa adalah lembar kerja yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Abdi Negara Binjai dapat dilihat bahwa siswa masih kesulitan dalam menerima materi ajar terutama pada pembelajaran matematika, yang menyebabkan siswa tidak terlalu mengerti dan sebagian siswa mudah bosan sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan guru saat menjelaskan didepan kelas. Siswa juga terlihat pasif pada saat proses tanya jawab dimana siswa yang bisa menjawab hanya sebagian.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menemukan beberapa faktor penyebab minat belajar siswa masih rendah diantaranya yaitu: 1) Siswa terlihat pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran matematika, 2) Anggapan awal siswa yang mengatakan bahwa pelajaran matematika itu sulit menyebabkan siswa tidak terlalu mengerti dan sebagian siswa mudah bosan sehingga minat belajar mereka berkurang, 3) Bahan Ajar yang digunakan guru disediakan dari sekolah dan guru masih menggunakan pembelajaran biasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Peneliti akan melakukan penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dimana pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa LKPD pada materi Persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel. Produk ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk kelas X SMK.

Metode penelitian merupakan suatu cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pada penelitian atau bisa juga diartikan spesifik dari pengumpulan, analisis dan interpretasi data. Penelitian yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Sugiyono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan LKPD berbasis RME ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK Abdi Negara Binjai yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, yang terdiri dari lima tahapan yaitu : analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah-langkah pengembangan LKPD berbasis RME untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK Abdi Negara adalah sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, adapun tahap analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi :

a. Analisis Kebutuhan

Guru matematika di SMK Abdi Negara Binjai, mengatakan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika masih rendah. Hal ini disebabkan peserta didik menganggap pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sulit. Menurut guru

matematika kelas X SMK Abdi Negara Binjai, masih banyak peserta didik yang pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa guru menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran yang didominasi oleh guru. Selain itu, bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi berupa buku paket matematika Kurikulum 2013 (revisi 2017), hal itu belum membantu proses pembelajaran secara aktif. Berdasarkan permasalahan diatas, maka dalam proses pembelajaran matematika perlu didukung ketersediaan LKPD yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. LKPD yang dikembangkan adalah LKPD berbasis RME yang dapat membuat peserta untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan minat belajarnya.



Gambar 1. Cover LKPD Berbasis RME

b. Analisis Kurikulum

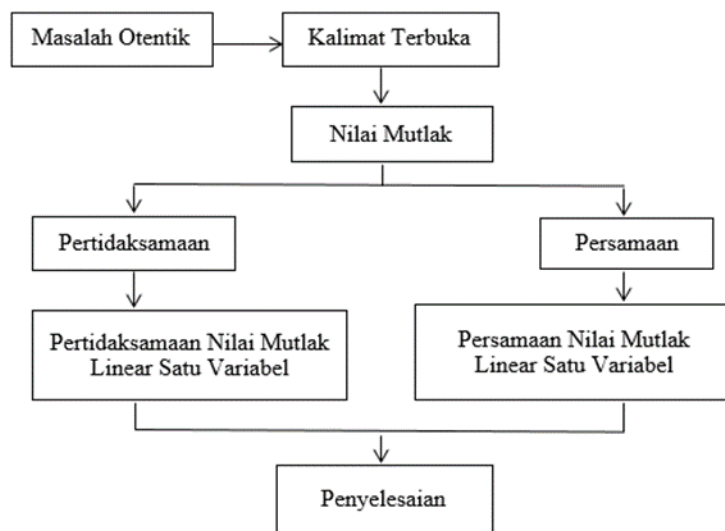
SMK Abdi Negara Binjai kelas X sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini penulis mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dibutuhkan dalam pengembangan LKPD dalam materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak linear Satu variabel menggunakan pendekatan pembelajaran RME. Penulis menetapkan beberapa indikator yang terkait dengan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. KD dan IPK

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.1 Mengintepretasi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak dari bentuk linear satu variabel dengan persamaan dan pertidaksamaan linear aljabar lainnya	3.1.1 Menjelaskan definisi nilai mutlak 3.1.2 Menjelaskan konsep persamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel 3.1.3 Menjelaskan konsep pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linear satu variabel 3.1.4 Membedakan konsep persamaan dan pertidaksamaan niali mutlak dari bentuk linear satu variabel
4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak dari bentuk linear satu variabel	4.1.1 Menunjukkan variabel permasalahan berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak dari bentuk linear satu variabel

c. Analisis Konsep

Analisis konsep didasarkan pada materi yang telah dirincikan dalam analisis kurikulum. Materi yang telah dirincikan dalam analisis kurikulum dihubungkan sesuai dengan KD yang sudah ditetapkan dalam Kurikulum 2013 yang kemudian disusun dalam suatu peta konsep. Peta konsep untuk materi pertidaksamaan linear dua variabel adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Peta Konsep

2. Design (Desain)

Setelah tahap analisis dilakukan, selanjutnya tahap desain. Pada tahap ini penulis menyusun desain untuk mengembangkan LKPD berbasis RME untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil tahap desain yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut :

a. Menyiapkan Buku Referensi

Menyiapkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel yang akan digunakan dalam menyusun LKPD. Adapapun referensi yang digunakan dalam penyusunan LKPD ini yaitu :

- Kemendikbud (2017). Matematika untuk SMA/SMK kelas X. Revisi Jakarta.
- Priyanto, S.Si. matematika kelas X SMK. Semester I

b. Penyusunan Materi

Penyusunan materi dalam LKPD merupakan susunan materi yang disajikan dalam LKPD. Kemudian, untuk struktur isi dalam LKPD ini, terdiri dari 4 rancangan. Adapun susunan materi yang disajikan pada penelitian ini adalah materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variable. Struktur isi dalam LKPD tersebut ditampilkan dalam table berikut:

Table 2. Struktur isi LKPD

Rancangan	Isi	
Pertama	Halaman sampul judul	
	Kata pengantar	
	Daftar Isi	
	Peta Materi	
Kedua	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi dasar dan indikator pencapaian • Tujuan pembelajaran • Petunjuk penggunaan LKPD
Ketiga	Kegiatan belajar 1	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi • Aktivitas pembelajaran • Latihan
	Kegiatan belajar 2	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi • Aktivitas pembelajaran • Latihan
Keempat	Evaluasi	
	Daftar pustaka	

c. Perancangan Instrumen Penilaian LKPD

Tahapan terakhir yaitu perancangan instrumen LKPD yang bertujuan untuk memvalidasi produk bahan ajar yang telah dibuat oleh penulis. Instrumen penilaian LKPD yang dibuat pada penelitian ini terdiri dari angket validasi oleh ahli materi, media dan bahasa, dan angket siswa yang digunakan untuk melihat respon siswa terhadap LKPD yang telah digunakan.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap development (pengembangan), bahan ajar berupa LKPD dikembangkan berdasarkan yang telah dibuat. Tahapan dalam proses pengembangan bahan ajar tersusun dalam 3 tahapan sebagai berikut:

a. Pengembangan RPP

Untuk pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada penelitian ini, penulis mengembangkan RPP yang terdiri dari 2 pertemuan dengan setiap pertemuan 2x 40 menit. Proses pembuatan RPP ini menghasilkan sebuah rencana pembelajaran yang selanjutnya akan divalidasi oleh validator. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kevalidan RPP yang telah dikembangkan sebelum diimplementasi pada proses pembelajaran. Adapun penilaian yang dilakukan oleh validator sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi RPP

Validator	Skor
Validator I	3,4
Validator II	3,5
Jumlah	6,9
Rata - Rata	3,45

b. Pengembangan LKPD

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa bahan ajar LKPD yang dibuat berdasarkan hasil rancangan pada tahap design (perancangan). Pembuatan LKPD disusun dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office Word 2010. Proses pembuatan LKPD ini menghasilkan draft yang selanjutnya akan divalidasi sebelum diimplementasi kepada peserta didik.

c. Validasi LKPD

Pada tahap ini draft LKPD yang telah dikembangkan, akan divalidasi oleh dosen dan guru matematika. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kevalidan LKPD yang telah dikembangkan sebelum diimplementasi pada peserta didik.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan, maka selanjutnya LKPD berbasis RME ini di ujicoba kepada peserta didik. Sebelum penulis melakukan uji coba LKPD berbasis RME, peneliti memberikan pretest dan angket minat belajar untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa. Terdapat hasil setiap indikator minat belajar dari angket minat belajar dan ketuntasan belajar peserta didik

Tabel 4. Hasil Setiap Indikator Minat Belajar

Indikator	Keterangan
Ketertarikan	2,6
Penerimaan	2,2
Keterlibatan	1,9
Perasaan senang	2,1
Rata-rata	2.2

Dari tabel diatas terdapat rata-rata keseluruhan pada setiap indikator minat belajar yaitu 2,2. Adapun terdapat hasil pretest yang telah dilakukan pada saat sebelumnya penggunaan LKPD sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Pretest

<i>Pretest</i>			
Hasil belajar	Persentase	Jumlah	Rata-Rata Kelas
Tuntas	20 %	6	63,5
Tidak Tuntas	80 %	24	

Pada tabel 4.5 diatas pengukuran hasil belajar hanya ada 6 peserta didik yang tuntas dengan persentase 20% dan 24 peserta didik tidak tuntas dengan persentase 80%. Maka dapat disimpulkan pretest yang dilakukan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik belum tercapai disebabkan kurang menarik bahan ajar yang digunakan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah LKPD di uji coba, maka selanjutnya penulis melakukan melakukan penilaian terhadap LKPD berdasarkan data – data yang didapat saat melakukan implementasi lapangan, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah LKPD tersebut dapat meningkatkan minat belajar peseta didik.

Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada bagian sebelumnya, maka data yang diperoleh dari hasil uji coba I dan uji coba II akan diketahui apakah rumusan masalah yang diajukan telah terjawab atau belum. Hasil analisis terhadap data yang diperoleh dari hasil uji coba menunjukkan:

1. Kualitas LKPD berbasis RME untuk meningkatkan minat belajar siswa

a. Kevalidan

Berdasarkan hasil validasi LKPD, kualitas LKPD yang dikembangkan telah terpenuhi dan layak diujicobakan dengan kategori valid menurut penilaian validator. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi LKPD memperoleh skor rata-rata 3,7 dengan kategori valid. Selanjutnya dari validator ahli media memperoleh skor rata-rata 3,86 dengan kategori valid. Dan dari validator ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 3,6 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penilaian semua validator diperoleh rata-rata 3,72 dengan kategori valid.

Hal tersebut menyatakan isi LKPD sudah sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan sesuai dengan pembelajaran berbasis RME, penyajian LKPD sudah sesuai dengan unsur-unsur LKPD, bahasa yang digunakan dalam LKPD sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, dan desain LKPD sudah menarik dan mudah dipahami. Setelah validasi oleh validator kevalidan yaitu dosen ahli dan guru matematika, pembelajaran selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik kelas X SMK Abdi Negara. Pembelajaran dirancang untuk 2 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

b. Kepraktisan

Analisis data kepraktisan berdasarkan pengisian angket respon peserta didik setelah penggunaan LKPD berbasis RME yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek kemenarikan. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata skor 3,99 dengan kategori praktis. Maka kualitas LKPD yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dalam penggunaannya dan respon peserta didik terhadap LKPD mendapatkan respon positif. Hal tersebut berarti LKPD mudah digunakan untuk memahami materi.

c. Keefektifan

Efektifitas LKPD berbasis RME untuk meningkatkan minat belajar siswa merupakan salah satu pencapaian yang ingin diraih dalam pembelajaran matematika yang menggunakan LKPD. Menurut Hasrattuddin (2015) kriteria keefektifan yaitu:

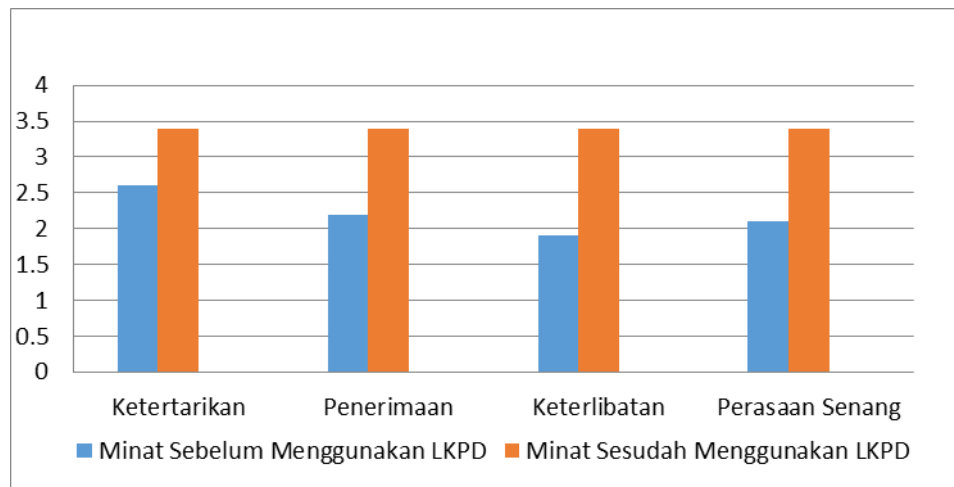
- 1) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dicapai setiap peserta didik minimal dengan daya serap 75
- 2) Ketuntasan Klasikal Minimal 85% dari jumlah seluruh peserta didik telah tuntas
- 3) Ketuntasan Tujuan Pembelajaran Minimal 75%
- 4) Ketuntasan Klasikal Tujuan Pembelajaran yang dirumuskan dapat dicapai oleh minimal 65% dari jumlah total peserta didik
- 5) Waktu yang digunakan dalam pembelajaran tidak melebihi pembelajaran biasa
- 6) Respon peserta didik terhadap LKPD bersifat positif

Analisis data keefektifan pada uji coba I, LKPD yang dikembangkan ada yang tidak memenuhi salah satu kriteria diatas yaitu pada ketuntasan klasikal yang dicapai oleh seluruh peserta didik yang tuntas sebesar 60% yang seharusnya minimal 85% dan peserta didik yang tidak tuntas yaitu 40%. Berdasarkan hasil uji coba II peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 86% dan yang tidak tuntas 14%. Berdasarkan hasil uji coba I dan uji coba II terjadi peningkatan pencapaian klasikal yaitu 26%. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan LKPD berbasis RME yang telah dikembangkan dikategorikan Efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

2. Peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis RME

Peningkatan minat belajar merupakan salah satu tujuan pada penelitian ini. Minat belajar diukur dari pengisian angket minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis RME pada pembelajaran. Sebelum menggunakan LKPD peserta didik mengerjakan pretest serta mengisi angket minat belajar yang diberikan guru, terdapat 6 peserta didik yang dapat tuntas dengan persentase 20% dan pada angket minat belajar mendapat rata-rata skor 2,2 dari keseluruhan indikator. Kemudian dilakukan pengembangan LKPD berbasis RME untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan LKPD berbasis RME diberikan posttest yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan diberikan angket minat belajar. Terdapat peningkatan skor nilai pada pertemuan pertama dengan persentase 60% peserta didik yang dapat tuntas, selanjutnya pada pertemuan kedua mendapat peningkatan persentase 86% sedangkan hasil angket minat belajar mendapat peningkatan rata-rata skor 3,4. Berdasarkan hasil analisis minat belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis RME lebih tinggi dari pada sebelum menggunakan LKPD berbasis RME. Peningkatan minat dianalisis menggunakan standart gain per aspek yang terdiri dari 4 aspek yaitu perasaan senang, penerimaan, keterlibatan, dan ketertarikan. Selanjutnya hasil rata-rata seluruh aspek dikonversi menggunakan Standard N-Gain memperoleh skor 1,2 dengan kategori tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan LKPD berbasis RME dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan interpretasi Standard Gain menurut (Meltzer, 2002). Berikut disajikan grafik peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis RME.



Gambar 3. Skema peningkatan Angket Minat Belajar

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Endang Surani. 2018) dari hasil yang didapat bahwa penelitian lembar kerja peserta didik berbasis representasi ganda untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika siswa. hal ini dapat dilihat dari hasil belajar kognitif siswa yang telah mencapai ketuntasan baik. Begitu juga dengan hasil angket respon siswa menunjukkan respon yang sangat positif.

KESIMPULAN

Merujuk dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dideskripsikan hasil pengembangan LKPD berbasis RME untuk meningkatkan minat belajar siswa layak digunakan dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, maka kesimpulan yang didapat yaitu dilihat dari aspek kevalidan LKPD yang dikembangkan berbasis RME memenuhi kategori valid. Hal ini ditinjau dari perolehan skor akhir rata-rata hasil penilaian LKPD oleh setiap validator. Perolehan akhir rata-rata hasil LKPD dari validator yaitu 3,72 dengan kategori valid, dilihat dari aspek kepraktisan, LKPD yang dikembangkan berbasis RME memenuhi kategori praktis. Hal ini ditinjau dari perolehan skor akhir rata-rata hasil angket respon siswa dengan skor rata-rata 3,99 dengan kategori praktis, dilihat dari aspek keefektifan, LKPD yang dikembangkan berbasis RME dikategorikan efektif. Hal ini ditinjau dari perolehan skor nilai akhir rata-rata siswa melalui pretest dan posttest dengan skor rata-rata kelas sebesar 79 dan presentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 86%, sehingga LKPD yang dikembangkan memenuhi kategori efektif, peningkatan minat belajar siswa

menggunakan LKPD berbasis RME, dilihat dari sebelum penggunaan LKPD dan sesudah penggunaan LKPD besar peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis RME. Hal ini ditinjau dari perolehan nilai standard again <g> yaitu sebesar 1,2 dan memperoleh kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, R. The importance of education for humans.

Apertha, F. K. P., Zulkardi, M. Y., & Yusup, M. (2018). Pengembangan LKPD berbasis open-ended problem pada materi segiempat kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 47-62.

Aris, S. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dan kurikulum 2013*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Media.

Lestari, S. (2020). *STRATEGI GURU DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SECARA DARING KELAS III SD NEGERI 124/I BATIN* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*, Bandung. PT. Rosdakarya.

Mhb, R. J., & Mukhlis, M. (2023). Keterampilan Abad 21 Buku Teks Bahasa Indonesia pada Kelas X Terbitan Kemdikbud. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 9(1), 197-208.

Nomor, U. U. (18). Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Rahayu, A. S. (2022). *Pengantar Pemerintahan Daerah: Kajian Teori, Hukum dan Aplikasinya*. Sinar Grafika.

Rosmala, A. (2021). *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara.

Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran Matematika: Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Slameto, B., & yang Mempengaruhinya, F. F. (2010). Jakarta: PT. Rineka Cipta.

SURANI, E., & ALAM, F. M. D. I. P. *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS REPRESENTASI GANDA UNTUK MENINGKATKAN*.

Yani, J. A., Mangkunegara, A. A. A. P., & Aditama, R. (1995). *Sugiyono. 2017, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. bandung: Alfabeta. Procrastination And Task

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Abdi Negara Binjai
Vicky Herdiyanti, Metrilitna Br Sembiring, dan Isnaini Halimah Rambe

Avoidance: Theory, Research and Treatment. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku.