

Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Learning Media Based on Problem Based Learning to Increase Students' Interest in Learning

Metrilitna Br Sembiring^{a,1}, Hasratuddin Siregar^{b,2}, Mukhtar^{c,3}

^{a,b,c} Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

metrilitna@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan dengan model pembelajaran problem based learning. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan Perangkat Pembelajaran dengan model problem based learning. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan ini mengacu pada model 4-D yang dikemukakan Thiagarajan (1974) yaitu define, design, develop, disseminate. Namun dalam penelitian ini penelitian pengembangan Perangkat Pembelajaran berbasis problem based learning ini dimodifikasi menjadi 3-D yang dibatasi hanya pada tahap develop. Berdasarkan penilaian dari validator didapat hasil rata-rata 4.2 dengan kategori valid, Hasil angket respon siswa terhadap Perangkat Pembelajaran berbasis PBL menunjukkan bahwa skor rata-rata sebesar 81,67% dan berada pada kriteria "kuat". Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis PBL yang dikembangkan penulis memenuhi kriteria praktis.

Kata Kunci : Perangkat Pembelajaran, Minat Belajar, Problem Based Learning

ABSTRACT

This research aims to: 1). Knowing the level of validity, effectiveness and practicality of learning tools developed using the problem based learning model. 2). Knowing the increase in student interest in learning after using Learning Tools with a problem based learning model. The type of research used is Research and Development (R&D) research. This development research refers to the 4-D model proposed by Thiagarajan (1974), namely define, design, develop, disseminate. However, in this research, research on the development of learning tools based on problem based learning was modified into 3-D which was limited to the develop stage. Based on the validator's assessment, an average result of 4.2 was obtained in the valid category. The results of the student response questionnaire to PBL-based learning tools showed that the average score was 81.67% and was in the "strong" criteria. This shows that the PBL-based learning tools developed by the author meet practical criteria

Keywords : Learning Media, Interest in Learning, Problem Based Learning

Disubmit:

Direview:

Info Artikel :

Diterima :

Copyright © 2024 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Untuk mendukung pencapaian dari tujuan pembelajaran, maka dibutuhkan perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang komprehensif adalah LKPD. Bahan ajar memiliki peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar yang merupakan sebagai salah satu sumber informasi bagi mahasiswa serta merupakan pedoman dalam ketersampaian

materi yang disampaikan oleh dosen. Proses belajar mengajar yang dilakukan saat ini pun masih bervariasi, seperti pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka atau pembelajaran jarak jauh. Dalam mendukung proses belajar mengajar baik tatap muka atau pembelajaran jarak jauh dibutuhkan perangkat pembelajaran dimana dapat membantu dan memudahkan proses belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan. perangkat pembelajaran merupakan buku panduan bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi pelajaran, kegiatan penyelidikan berdasarkan konsep, kegiatan sains, informasi dan contoh-contoh penerapan sains dalam kehidupan sehari-hari (Trianto, 2011:227). Sedangkan Muslich (2010:37) mendefinisikan perangkat pembelajaran sebagai buku yang berisi uraian bahan tentang mata pelajaran atau bidang studi tertentu, yang disusun secara sistematis dan telah diseleksi berdasarkan tujuan tertentu, orientasi pembelajaran dan perkembangan siswa, untuk diasimilasikan.

Pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi matematika dan menerapkan materi matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu yang dapat membantu proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran seperti model pembelajaran Problem Based Learning. Problem Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang diterapkan di kurikulum 2013. Model pembelajaran ini menggunakan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang dipelajari peserta didik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi matematika dan penerapannya. Penggunaan model Problem Based Learning juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pembelajaran matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan untuk berbagai jenjang pendidikan (Akbar et.al,2018:144) dan dapat memanfaatkan kedalaman kehidupan sehari-hari (Chotimah et.al, 2018:68; Rahmawati et.al, 2018:344). Matematika akan terus dipelajari secara berkesinambungan sampai jenjang pendidikan yang paling tinggi sekalipun. Seperti yang dikemukakan oleh Ruseffendi (2006), matematika disebut dengan ratunya ilmu yang bermakna bahwa matematika tidak bergantung pada ilmu lain atau study lain.

Maka dari itu penguasaan konsep matematika secara baik dan tepat sangat dibutuhkan. Untuk mencapai hal tersebut diharapkan minat belajar siswa juga muncul secara maksimal, baik dengan munculnya perasaan senang, perhatian maupun adanya ketertarikan dalam pembelajaran.

Menurut Abbas (dalam M. Hosnan,2014: 295), model pembelajaran problem based learning merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan peserta didik dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dalam pembelajaran dikelas membutuhkan media atau perangkat pembelajaran yang tepat. Hal ini perlu diperhatikan bahwa media atau perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kelas harus menyajikan masalah dalam kehidupan nyata. Penggunaan buku cetak di sekolah cenderung kurang memberikan permasalahan matematika dalam kehidupan nyata. Hal ini kurang sesuai dengan kurikulum 2013 yang mengharuskan setiap pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah. Oleh karena itu pembelajaran pada kurikulum 2013 diharapkan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Untuk itu sangat diperlukan variasi-variasi baru dalam Perangkat Pembelajaran seperti bahasa yang mudah dipahami peserta didik, gambar yang menarik, dan materi yang terstruktur. Perangkat pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat adalah factor utama dalam mengembangkan berbagai potensi siswa dan minat juga memiliki pengaruh besar terhadap berbagai aktivitas siswa dan keberhasilan siswa pada suatu pembelajaran. Minat memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar dalam waktu tertentu (hoy & Woolfolk,2010; lestari&mokhammad,2017;nisa,et al.,2017;rafliani,d.& aniswita, a., 2022). Minat menunjukkan kesenangan atau kesukaan seseorang yang didapat ketika

melaksanakan suatu kegiatan (sukada,et al., 2013; astute, 2015; hartuti, 2015; fuad & zuraini, 2016; reski, 2021; yakin, 2021; khasanah, u.,& nugraheni,e., 2022; muliani, d. R.,& arusman,2022).

Adapun ciri-ciri minat adalah sebagai berikut: 1) minat berkembang bersamaan dengan fisik dan mental, perubahan minat memiliki hubungan erat dengan perubahan usia, 2) minat berpengaruh pada kegiatan seseorang dalam belajar, salah satu sebab dari muncul minat belajar yang tinggi adalah kesiapan dalam belajar, 3) minat memiliki kaitan dengan kesempatan untuk belajar, karena kesempatan belajar adalah factor yang sangat penting, tidak semua orang memiliki kesempatan untuk belajar dan menuntut ilmu, 4) perkembangan minat bisa terbatas dengan adanya keadaan fisik yang tidak baik, 5) minat berhubungan dengan budaya, jika budaya sudah mulai dihilangkan maka minat juga akan hilang, 6) Minat mempunyai hubungan dengan perasaan, bila timbul suatu rasa senang terhadap sesuatu maka akhirnya hal tersebut akan menjadi minat (Susanto,2016).

Adapun indikator-indikator minat belajar ialah; 1) rasa senang siswa ketika belajar matematika, 2) rasa ketertarikan siswa ketika belajar matematika, 3) rasa perhatian siswa ketika belajar matematika, 4) keterlibatan siswa ketika belajar matematika (Slameto,2010, Darmadi,2017;Lestari & Mokhammad,2017).

Faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar yaitu: 1) Inteligensi, 2) Bakat, 3) Motivasi, 4) Sikap Siswa, 5) Lingkungan Keluarga, 6) Guru dan cara mendidik, 7) Lingkungan social, dan 8) Sarana dan prasarana. Jadi, dari hasil pengaruh minat belajar tersebut diatas dapat kita simpulkan bahwa banyak hal yang menjadi sebab munculnya minat belajar pada siswa. Oleh sebab itu, minat belajar bukanlah suatu hal yang tidak bisa berubah. Minat belajar siswa bisa berubah dan bisa ditingkatkan sesuai dengan keadaan keadaan yang sedang dihadapi. Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa dengan cara merubah pola pikir belajar pada siswa. Untuk itu guru membuat suatu perangkat pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana meningkatkan minat belajar siswa melalui perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan menggunakan model pembelajaran Problem based Learning.

Sintaks Model Problem Based Learning

Menurut Oon Seng Tan (2009: 9), proses pembelajaran PBL terdiri atas beberapa langkah yaitu: 1) Menemukan masalah, 2) Mengalisis masalah, 3) Menemukan dan melaporkan, 4) Mempresentasikan solusi dan merefleksi, dan 5) Melihat kembali, mengevaluasi dan belajar secara mandiri. Setiap siswa dituntut untuk mandiri tetapi dalam PBL siswa belajar dalam bentuk kelompok untuk memahami masalah yang dihadapinya. Menurut Sungkono (2009) keuntungan mempersiapkan dan mengembangkan perangkat pembelajaran untuk suatu mata kuliah: (1) Efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dapat mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya sehingga tidak perlu ada penjelasan secara rinci; (2) Mengubah peran dosen dari seorang pengajar menjadi fasilitator. perangkat pembelajaran merupakan salah satu fasilitas berupa media penyampaian materi perkuliahan dan dosen merupakan penyedia fasilitas tersebut; (3) Proses pembelajaran meningkat menjadi lebih interaktif dan efektif. Terdapatnya bahan ajar menyebabkan dosen memiliki lebih banyak waktu dalam membimbing mahasiswa dalam memahami suatu topik pembelajaran. Suparman (2012:86) menyatakan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran adalah suatu proses sistematis, efektif dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau meningkatkan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasian masalah, mengembangkan dan pengevaluasian.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada mata pelajaran Aturan Sinus dan Cosinus. Pengembangan Perangkat pembelajaran matematika yang akan dihasilkan, yaitu LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Nieveen (2007) kerangka suatu produk yang berkualitas meliputi tiga kriteria, yaitu valid, praktis, dan efisien. Namun dalam penelitian ini dibatasi pada proses pengembangan dan validitas dari produk berupa LKPD. LKPD yang dikembangkan divalidasi oleh 2 para ahli. Masukan dan saran dari para validator akan ditindak lanjuti untuk dapat menyempurnakan LKPD yang dikembangkan.

Intrumen yang gunakan adalah angket lembar penilaian dari para validator yang dianalisis secara deskriptif dengan merata-ratakan skor untuk tiap komponen dan aspek dari semua validator. Penilaian terhadap kevalidan LKPD terdiri dari 5 skala, yaitu:

- 1 = tidak valid
- 2 = kurang valid
- 3 = cukup valid
- 4 = valid
- 5 = sangat valid.

Perangkat pembelajaran dikatakan valid dan layak untuk digunakan jika memenuhi kriteria skala 3 yaitu cukup valid oleh para validator.

a. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian merupakan alat untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, digunakan beberapa instrumen dalam penilaian untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari validasi ahli, dan tes minat belajar siswa, angket. Dalam penelitian ini dapat digunakan beberapa instrumen sebagai berikut:

b. Instrumen Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Lembar validasi ini berfungsi sebagai instrumen penilaian yang bertujuan mengetahui kriteria kevalidan perangkat pembelajaran berupa LKPD yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Lembar penilaian diajukan kepada dosen ahli matematika. Selain mengukur kevalidan produk, lembar penilaian juga menentukan apakah produk yang telah dikembangkan layak untuk di uji cobakan tanpa revisi, layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran tim ahli dibidang matematika.

Validasi Perangkat pembelajaran ahli validator yang meliputi aspek: (1) Kelayakan isi materi, (2) syarat teknis, (3) syarat konstruksi, (4) serta kesesuaian dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

c. Lembar Validasi Minat Belajar Siswa

Tes diberikan kepada siswa setelah menggunakan LKPD matematika yang telah di validasi oleh para validator. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan perangkat pembelajaran adalah tes tertulis yang berbentuk uraian. Tes disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa untuk mengetahui tingkat minat siswa setelah menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL).

Tabel 1. Kriteria penilaian

No	Alternatif Jawaban	Skor	
		Positif (+)	Negatif (-)
1	Sangat Setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Kurang Setuju	2	3
4	Tidak setuju	1	4

Sumber: Sugiono (2010:135)

Metode validasi digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli. Data validasi diperoleh dengan memberikan lembar validasi kepada para ahli yang berperan sebagai validator sebagai penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Metode angket digunakan untuk mendapatkan data tentang respon peserta didik selama pembelajaran berbasis *problem based learning* untuk melatih minat belajar siswa. Angket diberikan kepada setiap peserta didik setelah pembelajaran selesai.

Setelah lembar angket yang disebar kebeberapa validator terkumpul maka selanjutnya data dianalisis kevalidannya. Adapun analisis data kevalidan instrumen berupa skor tanggapan validator yang diperoleh dalam bentuk kategori yang terdiri dari lima pilihan tentang kualitas produk bahan ajar yang dikembangkan, yaitu (1) tidak valid, (2) kurang valid, (3) cukup valid, (4) valid, (5) sangat valid, dengan acuan rumus yang diadaptasi dari Saifuddin Azwar dalam Fikri (2018:76) yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Kevalidan

No.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata	Kategori
1.	Hasil validasi ahli materi validator	3,5	Cukup Valid
2.	Hasil validasi ahli materi validator	5,0	Valid
3.	Hasil validasi Validator	4,0	Valid
Rata-Rata		4,2	Valid

Interval Skor		Kriteria
$X \leq (M_i - 1,50 S_i)$		Tidak Valid
$(M_i - 1,50 S_i) < X \leq (M_i - 0,50 S_i)$		Kurang Valid
$(M_i - 0,50 S_i) < X \leq (M_i + 0,50 S_i)$		Cukup Valid
$(M_i + 0,50 S_i) < X \leq (M_i + 1,50 S_i)$		Valid
$(M_i + 1,50 S_i) < X$		Sangat Valid

Keterangan:

M_i = Rata-rata nilai ideal

S_i = Simpangan baku ideal

X = Total skor

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$

$S_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$

Skor maksimal ideal adalah 5 dan skor minimal ideal adalah 1, kemudian didapatkan klasifikasi penilaian LKPD ditunjukkan pada tabel 3:

Tabel 3. Interval Kriteria Validasi Perangkat Pembelajaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*development research*) sehingga produk dari penelitian ini adalah Perangkat Pembelajaran berbasis model *problem based learning*.

Adapun tujuan pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan Perangkat pembelajaran berbasis model *problem based learning* yang valid, praktis dan efektif.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan Perangkat Pembelajaran berbasis model *problem based learning*.

Hasil analisis yang didapat dari validator dapat di lihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi

Perangkat Pembelajara	Kategori
$X < 4.2$	Sangat Valid
$3.4 < X \leq 4.2$	Valid
$2.6 < X \leq 3.4$	Cukup Valid
$1.8 < X \leq 2.6$	Kurang Valid
$X \leq 1.8$	Sangat Kurang

Hasil validasi ahli materi terkait perangkat pembelajaran yang digunakan didapat validator 1 menunjukkan hasil rata-rata adalah 3,5 dengan kategori “cukup valid” sedangkan hasil validasi ahli materi validator 2 menunjukkan hasil rata-rata adalah 5,0 dengan kategori “valid”, dan untuk hasil validasi ahli desain menunjukkan hasil rata-rata adalah 4,0 dengan kategori valid sehingga Perangkat Pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran bagi siswa dengan skor rata-rata keseluruhan validator 4,2 dengan kategori “ valid”.

Tabel 5. Skor Hasil Angket Respon siswa

Aspek	Hasil Penilaian Siswa				Skor Total	Persentase
	STS	TS	S	SS		
1			3		3	75%
2			3		3	75%
3				4	4	100%
4			3		3	75%
5			3		3	75%

6			3		3	75%
7				4	4	100%
8				4	4	100%
9				3	3	75%
10				3	3	75%
11				3	3	75%
12				3	3	75%
13				4	4	100%
14				3	3	75%
15				3	3	75%
Persentase						81,67%

Berdasarkan dari hasil angket respon siswa pada tabel 5 terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan, dari 15 aspek skor didapat hasil persentase sebesar 81,67% dan berada pada kriteria kuat. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan memenuhi kriteria praktis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran berbasis problem based learning telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator ahli I dengan skor 3,5 dengan kategori “valid” dan validator ahli materi II dengan skor 5,0 dengan kategori “valid” dan validator ahli desain dengan skor 4,0 dengan kategori “valid”. Dengan rata-rata skor validasi keseluruhan perangkat pembelajaran yakni 4,2 dengan kategori “valid”.
2. Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap Perangkat Pembelajaran berbasis PBL pada menunjukkan bahwa skor rata-rata sebesar 81,67% dan berada pada kriteria “kuat”. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis PBL yang dikembangkan penulis memenuhi kriteria praktis

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh anggota yang terlibat didalam penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- [1] Asminah, Kurnia Ningsih, Eko Sri Wahyuni. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.Vol2.No2. Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan.
- [2] Darmadi,2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta;Deepublish.
- [3] Desiana Iek, Jusmin, Ernawati Simatupang. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong*. Vol.5,No1 Juni 2023. Jurnal Citizen Education.
- [4] Ega Tria Karima, Deka Setawan, Ika Oktavianti. *Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kelas IV SDN JLEPER 01*. Volume 2 Nomor 3 H;m.121-126. 2023. Jurnal Prasasti Ilmu.
- [5] Harris, J., Grandgenett, N., & Hofer, M. (2010). *Testing a TPACK-Based Technology Integration Assessment Rubric*. In D. Gibson & B. Dodge (Eds.). *Proceedings of Society for Information Technology & Teache Education International Conference 2010* (hal. 3833-3840). Chesapeake, VA: AACE.
- [6] lestari, K.,E.,& Mokhammad,R.,Y. (2017).*Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung; Refika Aditama.
- [7] Mishra, P., & Koehler, M. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6): 1017–1054.
- [8] Muslich, M. (2010). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [9] Simon Seli Tokan, Uke Ralmugiz, St.Muthmainnah Yusuf. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Problem Based Learning (PBL) Materi Bangun Ruang Sisi Datar pada Siswa Kelas VIII SMP Muder Teresia*. Volume 3,(1),Maret 2023. Jurnal Pendidikan Matematika.
- [10] Siti Hidayatus Sholehah, Diana Endah Handayani, Singgih Adhi Prasetyo. *Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang*. Vol.23 No.3, 2018. Jurnal Mimbar Ilmu.
- [11] Suci Febrianti, Aniswita, Rio Fernandes. *Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XII TKJ di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi*. Vol.3.No.2 Januari 2023 Hal 105-113. Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika.
- [12] Sungkono, dkk. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [13] Suparman, M.A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- [14] Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [15] Rina, Eva Miyarti. dan Hakim, Luqman. 2019. *Pengembangan Lembar Kegiatan peserta Didik Berbasis Higher Order Thinking Skill Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah Kelas XI Semester 2 di SMK Negeri 1 Lamongan*. Jurnal Pendidikan Akuntansi. Volume 2. Nomor 2