

**PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF BERBASIS *LIVEWORKSHEETS*
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *CONINCON* TERHADAP
KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS PESERTA DIDIK****Putri Diah Andarwati¹, Eva Margaretha Saragih²**^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Asahanemail: [1putridiahandarwati@gmail.com](mailto:putridiahandarwati@gmail.com),

Informasi Artikel:

Dikirim: 14 Mei 2024

Direvisi: 30 Mei 2024

Diterima: 15 Juni 2024

Abstract

This research aims to develop interactive LKPD based on Liveworksheets by applying the conincon learning model to improve students mathematical connection abilities of MA Nurul Hikmah Tinjowan on trigonometry calculation material, as to produce valid, practical and effective products. This research refers to the 4D development model, namely: defining, designing, developing and disseminating. The assessment results show that the level of validity or feasibility of developing Interactive LKPD products based on Liveworksheets is 88% with a very valid category. Then the practicality of the Liveworksheets based interactive LKPD can be seen from the teacher response, namely 95%, as well as the student response, namely 83,6% in the very practical category. The liveworksheets based interactive LKPD that has been developed has fulfilled the very effective category based on classical learning completeness of 83,3% of the total number of students who were declared to have completed learning using the learning tools used.

Keywords: Interactive LKPD based on Liveworksheets, Students, Development

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* dengan menerapkan model pembelajaran *conincon* guna meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik di MA Nurul Hikmah Tinjowan pada materi perbandingan trigonometri sehingga dihasilkan produk yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Hasil penilaian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan atau kelayakan pengembangan produk pengembangan LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* yaitu 88% dengan kategori sangat valid. Kemudian kepraktisan LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* dilihat dari respon guru yaitu 95%, serta respon peserta didik yaitu 83,6% dengan kategori sangat praktis. LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* yang telah dikembangkan ini sudah memenuhi kategori sangat efektif berdasarkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 83,3% dari jumlah peserta didik yang dinyatakan tuntas belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang digunakan.

Kata kunci: LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets*, Peserta didik, Pengembangan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mewujudkan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan peserta didik, dan keterampilan tersebut berguna bagi bangsa dan Negara (Suparlan, 2022). Pendidikan adalah salah satu cara dalam mengenalkan pada manusia untuk memiliki pengetahuan dan sikap yang lebih baik (Widyawati, 2019). Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang senantiasa berubah berkembang dan membaik seiring dengan perkembangan di segala bidang kehidupan (Hidayah & Yuberti, 2018).

Berdasarkan pengalaman yang dialami penulis pada saat melakukan tahap penelitian awal atau tahap observasi pada tanggal 20 Februari 2024 di MA Nurul Hikmah Tinjowan, dimana masih banyak peserta didik yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yaitu 75. Hanya sekitar 66% yang berjumlah 20 peserta didik yang mencapai KKM. Dalam proses pembelajaran biasanya Guru masih menggunakan LKPD biasa, karena guru belum memanfaatkan perangkat pembelajaran dengan baik. Namun, ada juga guru yang masih menulis soal di papan tulis, dan LKPD media cetak, sehingga kurang efektif digunakan pada beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu Mata pelajaran Matematika. Perangkat pembelajaran LKPD cetak dan ditulis di papan tulis menurut peserta didik kurang membantu, karena dalam mempelajarinya peserta didik dituntut untuk menyelesaikan soal dengan tepat dan benar sesuai dengan rumus, dan kurangnya pemahaman. Hal ini berakibat pada hasil belajar peserta didik yang cenderung rendah. Guru mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika membutuhkan sebuah inovasi media yang dapat memberikan minat belajar peserta didik agar memudahkan peserta didik memahami pembelajaran serta perlunya pembelajaran berbasis gambar dan video agar membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, dengan adanya diskusi bersama guru, peneliti akan melakukan pengembangan LKPD yang lebih kreatif dan inovatif yaitu dengan menggunakan teknologi atau situs *online* berbasis *Liveworksheets*.

Pada kasus ini, peneliti melakukan pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets*. *Liveworksheets* adalah platform berbasis website yang memberikan layanan bagi para pendidik untuk dapat menggunakan LKPD yang tersedia dan menjadikan LKPD interaktif secara *online* agar dapat lebih praktis menyelesaikannya (Khikmiyah, 2021). Peserta didik tidak perlu mendownload atau mendaftar di *Liveworksheets* dan peserta didik hanya mengerjakan LKPD dengan menggunakan website *Google Chrome*, serta banyak variasi langkah yang dilakukan peserta didik pada saat mengerjakan LKPD.

Untuk memastikan bahwa peserta didik benar-benar memahami makna dari informasi yang dipelajarinya, peneliti juga harus memilih model pembelajaran yang sesuai, salah satunya model pembelajaran *Conincon*. Jika diimplementasikan, model pembelajaran *Conincon* memiliki potensi untuk mendukung peserta didik dalam menerapkan konsep matematika dan penerapannya dalam konteks dunia nyata. Di samping itu kemampuan model ini merupakan model pembelajaran yang menerapkan pendekatan *Constructivistik, Integratif & Contextual* untuk mendorong koneksi matematis peserta didik pada

semua indikator (Saminanto et al., 2018). Kemampuan koneksi matematis adalah kemampuan seseorang dalam menyajikan hubungan internal dan eksternal dalam matematika yang meliputi koneksi antar topik matematika, koneksi dengan disiplin lain, dan koneksi dalam kehidupan sehari-hari (Syahputra, 2019). Kemampuan koneksi matematis dapat dinilai melalui tiga indikatornya, yaitu: 1) aspek koneksi antar topik matematika, 2) aspek koneksi dengan ilmu lain, 3) aspek koneksi dengan dunia nyata peserta didik atau kehidupan sehari-hari (NCTM, 2000). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Conincon* dapat menghubungkan pengetahuan matematika dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari. Berkaitan konteks masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Dengan Model Pembelajaran *Conincon* Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik Di MA Nurul Hikmah Tinjowan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan model atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Model dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Tahapan dalam pengembangan ini, yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Namun pada tahap penyebaran (*disseminate*) hanya dibatasi kepada guru dan peserta didik kelas X MIA MA Nurul Hikmah Tinjowan. Tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk menciptakan produk perangkat pembelajaran dan menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk tersebut. Kelas X MIA MA Nurul Hikmah Tinjowan merupakan subjek dan lokasi pada penelitian ini. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun akademik 2023-2024.

Penelitian ini menggunakan analisis data yang digunakan untuk menghasilkan produk perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif pada produk yang dikembangkan. Analisis mengenai kevalidan perangkat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{X}{y} \times 100\%$$

P = Persentase yang diperoleh

X = Skor yang diperoleh

y = Skor Maksimum

Dengan kategori kevalidan sebagai berikut:

Table 1 Persentase Kriteria Validitas

Kategori	Interval (%)
Sangat Valid	81% – 100%
Valid	61% – 80%
Cukup Valid	41% – 60%
Tidak Valid	21% – 40%
Sangat Tidak Valid	0% – 20%

Sumber: (Darma & Putra, 2020)

Berikutnya kepraktisan perangkat pembelajaran dilihat dari respon guru serta respon peserta didik, analisis mengenai kepraktisan perangkat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Respon

f = Jumlah respon dari para peserta atau partisipan

N = Nilai tertinggi

I = Jumlah item

R = Jumlah responden

Dengan kategori kepraktisan sebagai berikut:

Table 2 Kategori Kepraktisan

Kategori	Interval (%)
Sangat Praktis	81% – 100%
Praktis	61% – 80%
Cukup Praktis	41% – 60%
Tidak Praktis	21% – 40%
Sangat Tidak Praktis	0% – 20%

Sumber: (Darma & Putra, 2020)

Serta untuk mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran, maka akan dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal dengan rumus sebagai berikut:

$$T_{bk} = \frac{\sum N}{\sum S_N} \times 100\%$$

Keterangan:

T_{bk} = Tuntas Belajar Klasikal

$\sum N$ = Banyak peserta didik yang tuntas

$\sum S_N$ = Banyak peserta didik

Hasil yang diperoleh dari perhitungan tuntas belajar klasikal kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Table 3 Persentase Kriteria Efektif

Kategori	Interval (%)
Sangat Efektif	81% – 100%
Efektif	61% – 80%
Cukup Efektif	41% – 60%
Tidak Efektif	21% – 40%
Sangat Tidak Efektif	0% – 20%

Sumber: (Darma & Putra, 2020)

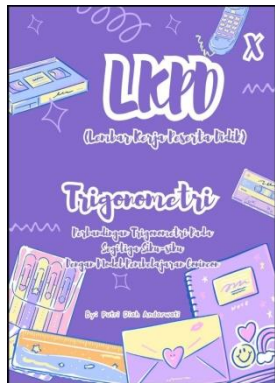
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets* yang ditinjau dari kemampuan koneksi matematis peserta didik dengan model pembelajaran *Conincon*. LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets* dikembangkan berdasarkan model pengembangan 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran).

Pada tahap pertama untuk penelitian ini yaitu: *define* (pendefinisian), bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan identifikasi masalah dalam pembelajaran matematika sebagai dasar pengembangan LKPD. (1) Analisis Awal-Akhir, Pada tahap ini peneliti telah mengidentifikasi keterampilan inti (KI), keterampilan dasar (KD), indikator keberhasilan yang diperlukan untuk mengembangkan LKPD pada materi trigonometri dengan sub materi Perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku dan Perbandingan trigonometri pada sudut-sudut istimewa berbasis *Liveworksheets* terhadap kemampuan koneksi matematis peserta didik. (2) Analisis Peserta Didik, Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik MA Nurul Hikmah Tinjowan Kelas X MIA. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan bahwa peserta didik kelas X MIA memiliki kemampuan koneksi matematis yang rendah dan penggunaan LKPD yang belum berbasis *Liveworksheets*. Serta guru sebagai fasilitator juga belum mengembangkan LKPD sendiri yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. (3) Analisis Tugas, pada tahap ini peneliti merancang tugas atau tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets*. Pada tahap ini peneliti menyusun tes yang berkaitan dengan materi perbandingan trigonometri, tes tersebut berisi 5 butir soal.

Selanjutnya tahap kedua yaitu *Design* (perancangan), bertujuan untuk penyesuaian LKPD yang dikembangkan dengan penerapan pembelajaran yang diterapkan yaitu berbasis *Liveworksheets*. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap perancangan yaitu: (1) Mengumpulkan buku referensi yang terkait dengan materi trigonometri untuk menyusun LKPD yang akan dikembangkan, (2) Menyusun rancangan LKPD berbasis *Liveworksheets*, Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang didesain terdiri dari cover LKPD, kompetensi isi (KI), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, indikator kemampuan koneksi matematis, sub judul LKPD, materi, kegiatan peserta didik, masalah 1-3 (soal latihan), (3) Menyusun instrumen penilaian, Instrumen penilaian yang telah disusun dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian akan divalidasi. Butir-butir instrumen yang tidak valid direvisi sesuai saran validator. Instrumen penilaian yang telah valid digunakan untuk menilai LKPD yang telah dikembangkan.

Selanjutnya tahap ketiga yaitu: *develop* (pengembangan), Pada tahap ini meliputi pembuatan produk LKPD, review media atau memvalidasi produk oleh para ahli serta perbaikan media. Saat membuat produk LKPD, instrumen yang telah dirancang pada tahap kedua dipergunakan pada tahap ini untuk menyempurnakan tampilan produk LKPD yang dikembangkan. Produk yang didesain ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1 Tampilan Cover LKPD



Gambar 2 Tampilan Identitas, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk Penggunaan, dan Indikator Kemampuan Koneksi Matematis



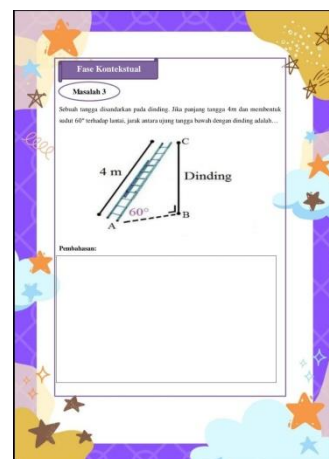
Gambar 3 Tampilan Penerapan Trigonometri dalam Kehidupan Sehari-hari



Gambar 4 Tampilan LKPD Masalah 1



Gambar 5 Tampilan LKPD Masalah 2



Gambar 6 Tampilan LKPD Masalah 3

Produk pengembangan yang telah dirancang akan dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan di uji cobakan kepada praktisi atau guru dan peserta didik. Validasi dilakukan oleh 2 dosen dn 1 guru bidang studi matematika. Seluruh instrumen penelitian divalidasi, instrumen penelitian tersebut berupa RPP, LKPD, Tes kemampuan koneksi matematis, dan angket respon peserta didik. Hasil penilaian

validator kemudian dianalisis dengan menggunakan kriteria yang tercantum dalam tabel berikut.

Table 4 Hasil Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

Aspek	Penilai			Persentase	Kategori
	Ahli Media	Ahli Materi	Guru		
RPP	115	116	120	86,6%	Sangat Valid
LKPD	107	108	115	88%	Sangat Valid
Tes Kemampuan	53	55	60	86,1%	Sangat Valid
Angket Peserta Didik	80	88	87	80,9%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi instrumen pembelajaran pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian tergolong **“Sangat Valid”**. Berikut lampiran yang telah peneliti potret disetiap kegiatan.



Gambar 7 Menjelaskan kepada peserta didik hal-hal yang harus di kerjakan secara berkelompok



Gambar 8 Memantau diskusi kelompok



Gambar 9 Mengerjakan Angket Respon Peserta Didik



Gambar 10 Mengerjakan Tes Kemampuan Koneksi Matematis

Selanjutnya untuk mengukur kepraktisan produk LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets*, lembar angket dibagikan kepada 30 peserta didik serta 1 guru bidang studi matematika. Hasil persentase kepraktisan kemudian diinterpretasikan berdasarkan standar yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Table 5 Hasil Uji Kepraktisan Produk

Responden	Persentase	Kategori Kepraktisan
Guru	95%	Sangat Praktis
Peserta Didik	83,6%	Sangat Praktis

LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets* dengan model pembelajaran *Conincon* terhadap kemampuan koneksi matematis peserta didik ini memenuhi aspek keefektifan yang diidentifikasi dari penilaian hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan analisis hasil belajar peserta didik kelas X MIA Nurul Hikmah Tinjowan.

Table 6 Hasil Tes Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Soal Ke-					Nilai	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Andre Septiawan	12	8	4	8	8	66	T. Tuntas
2	Arif Alfikri	12	8	4	8	8	66	T. Tuntas
3	Bahri Subakti	12	10	4	8	8	70	T. Tuntas
4	Bunga Lidya Rahma	12	7	8	12	8	78	Tuntas
5	Dafa Prasetio	12	12	4	8	8	73	T. Tuntas
6	Dina Adila	12	12	8	12	8	86	Tuntas
7	Ervina Ramadhani	12	8	8	12	12	86	Tuntas
8	Kasih Amelia	12	10	12	7	8	81	Tuntas
9	Keisya Erla Lestari	12	7	8	12	8	78	Tuntas
10	Lutfia Maulida Rahmi	12	7	8	12	12	85	Tuntas
11	Muhammad Nur Repa	12	8	6	12	8	76	Tuntas
12	Muhammad Yuswin Anshari	12	8	12	12	8	86	Tuntas
13	Mutia Khairunisa	12	8	6	12	8	76	Tuntas
14	Nikita Wili	12	12	12	12	8	93	Tuntas
15	Nur Ilmi Amalia	12	12	4	8	8	73	T. Tuntas
16	Ohcera Verina	12	12	7	8	8	78	Tuntas
17	Panji Mahardika Syahputra	12	12	7	8	8	78	Tuntas
18	Prisilia Natasya Wibowo	12	12	7	8	12	85	Tuntas
19	Rafif Zhafransya	12	12	8	12	8	86	Tuntas

20	Rahayu Wulandari	12	12	12	12	8	93	Tuntas
21	Raihana Zafirah Ardis	12	12	7	8	8	78	Tuntas
22	Raisa Putri Ramadhni Butar-Butar	12	12	8	12	8	86	Tuntas
23	Ramadhani	12	12	4	8	12	80	Tuntas
24	Riyadi	12	12	4	12	8	80	Tuntas
25	Ririn Dewi Arianti	12	12	8	8	8	80	Tuntas
26	Sri Devi Damanik	12	12	8	8	8	80	Tuntas
27	Sheyla Bunga Cantika	12	12	7	8	12	85	Tuntas
28	Tia Natasya	12	12	7	8	8	78	Tuntas
29	Tri Abdi Wijaya	12	12	7	8	8	78	Tuntas
30	Windi Cahyani	12	12	12	12	8	93	Tuntas
Total Nilai								2411
Rata-rata Skor								80,3
Persentase Ketuntasan								83,3%
Kriteria								Sangat Efektif

Selanjutnya untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$T_{bk} = \frac{\sum N}{\sum S_N} \times 100\%$$

Keterangan:

$$T_{bk} = \text{Tuntas Belajar Klasikal}$$

$$\sum N = \text{Banyak peserta didik yang tuntas}$$

$$\sum S_N = \text{Banyak peserta didik}$$

$$T_{bk} = \frac{25}{5} \times 100\%$$

$$T_{bk} = 83,3\%$$

Berdasarkan tabel di atas, 5 dari 30 peserta didik tidak tuntas belajar matematika dengan menggunakan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets* dengan model pembelajaran *Conincon* terhadap kemampuan koneksi matematis peserta didik pada materi perbandingan trigonometri yang dikembangkan peneliti. persentase ketuntasan klasikal yang menunjukkan sebesar 83,3% peserta didik telah tuntas belajar matematika. Maka dari itu produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap “**Sangat Efektif**”.

Tahapan yang terakhir yaitu: *Disseminate* (Penyebaran), Tahap ini adalah tahap terakhir dari penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menyebarkan produk LKPD yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi penyebaran hanya sampai tahap penyebaran (*disseminate*) terbatas kepada guru dan peserta didik kelas X MIA MA Nurul Hikmah Tinjowan dan belum dilakukan penyebaran secara luas di luar sekolah di mana penelitian dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets* Dengan Model Pembelajaran *Conincon* Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik Di MA Nurul Hikmah Tinjowan T.A 2023/2024 ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S> Tigharajan, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).
2. Hasil pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheets* terhadap kemampuan koneksi matematis pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku dan perbandingan trigonometri pada sudut-sudut istimewa untuk peserta didik kelas X MIA MA Nurul Hikmah Tinjowan layak untuk digunakan dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.
3. Aspek kevalidan dilihat dari hasil penilaian LKPD oleh validator. Hasil pengembangan LKPD memperoleh persentase skor 88% berada pada kriteria **Sangat Valid**.
4. Aspek kepraktisan dilihat dari hasil penilaian peserta didik terhadap LKPD yang digunakan memiliki kriteria baik. Hal ini ditinjau dari skor hasil penilaian peserta didik yaitu 83,6% dan hasil penilaian guru matematika yaitu 95% sehingga memperoleh kategori **Sangat Praktis**.
5. Aspek keefektifan dilihat dari hasil tes kemampuan koneksi matematis peserta didik. Berdasarkan hasil tes menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal kelas X MIA MA Nurul Hikmah Tinjowan sebesar 83,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD yang digunakan dalam pembelajaran **Sangat Efektif**.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya sampaikan semua pihak yang membantu dalam penelitian ini, kepada Ibu dosen pembimbing saya Ibu Eva Margaretha Saragih S. Pd, M. Pd, Ketua Prodi Pendidikan Matematika Ibu Syahriani Sirait S. Pd., M. Pd, Bapak Dekan FKIP Universitas Asahan Bapak Dailami M. Pd, Bapak/Ibu dosen FKIP Universitas Asahan dan para staf Universitas Asahan. Serta kepada Bapak Akhmad Nur Solikin S. Ag selaku kepala sekolah MA Nurul Hikmah Tinjowan yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.\

DAFTAR PUSTAKA

Hidayah, A., & Yuberti. (2018). Pembelajaran POE (predict-observe-explain) terhadap keterampilan proses belajar fisika siswa pokok bahasan suhu dan kalor. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 21–27.

Khikmiyah, F. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1193>

NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics: A Guide for Mathematicians*.

Saminanto, Kartono, & Mulyono. (2018). *Model Pembelajaran CONINCON Untuk Menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SMP/MTs*.

Suparlan. (2022). *Manajemen Berbasis Sekolah dari Teori Sampai dengan Praktik*.

Syahputra, M. Z. (2019). *Kemampuan Siswa Dalam Melakukan Koneksi Matematis*. December.

Widyawati, S. (2019). *Pengaruh Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas Ix Smp Di Kota Metro*. 15(1), 165–175.