

Original Research Paper

Sosialisasi dan Implementasi Model Pembelajaran berbasis Gaya Belajar Visual dengan Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR) kepada Guru SMP dan SMA di Kota Mataram

Tri Ayu Lestari¹, Dadi Setiadi¹, Dewa Ayu Citra Rasmi¹, Bq. Sri Handayani¹, Sukma Dinda Annisya¹, Tri Endri Haryati¹

¹Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v8i3.12645>

Sitasi: Lestari, T. A., Setiadi, D., Rasmi, D. A. C., Handayani, B. S., Annisya, S. D., Haryati, T. E. (2025). Sosialisasi dan Implementasi Model Pembelajaran berbasis Gaya Belajar Visual dengan Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR) kepada Guru SMP dan SMA di Kota Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 8(3)

Article history

Received: 1 Juli 2025

Revised: 20 Agustus 2025

Accepted: 20 September 2025

*Corresponding Author:
Tri Ayu Lestari, Pendidikan
Biologi FKIP Universitas
Mataram, Indonesia;
Email:
triayulestari@unram.ac.id

Abstrak: Model pembelajaran adalah pendekatan atau metode yang digunakan untuk mendesain pengalaman pembelajaran agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang lebih baik. Berbagai model pembelajaran dapat digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengajar konsep-konsep baru atau memperkuat pemahaman yang sudah ada melalui pendekatan yang berbeda-beda. Model pembelajaran dapat diadaptasi untuk memperhitungkan keberagaman gaya belajar siswa. Kecenderungan gaya belajar siswa merujuk pada cara siswa lebih suka untuk mengakses, memahami, dan mengolah informasi. Tujuan dari kegiatan ini untuk memberikan sosialisasi dan implementasi bagi guru atau pengawas SMP dan SMA di kota Mataram yang selama ini belum menerapkan model pembelajaran sesuai dengan kecenderungan gaya belajar siswa. Hasil implementasi model pembelajaran tersebut nantinya diterapkan di kelas sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pemahaman siswa terhadap materi. Metode pelaksanaan yang terkait dengan kegiatan sosialisasi dan implementasi ini adalah 1) observasi/analisis masalah, yaitu melakukan observasi/analisis masalah terkait dengan model-model pembelajaran yang telah diterapkan di kelas dan kecenderungan gaya belajar yang dimiliki siswa 2) menentukan solusi, yaitu berdasarkan hasil observasi/analisis masalah maka diputuskan untuk memberikan sosialisasi dan implementasi kepada guru atau pengawas SMP dan SMA di Kota Mataram mengenai model pembelajaran berbasis gaya belajar visual yaitu SrVER berbantuan media *Augmented Reality* (AR) yang dapat diterapkan di kelas dan 3) pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, tahap observasi, tahap pelaksanaan kegiatan dan tahap penyusunan laporan. Luaran dari kegiatan ini berupa artikel ilmiah yang dimuat di jurnal nasional bereputasi.

Keywords: Gaya Belajar Visual, media *Augmented Reality* (AR), Model Pembelajaran SrVER

Pendahuluan

Model belajar merupakan seluruh rangkaian pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran (Sudrajat, 2008). Pendekatan pembelajaran telah berubah secara signifikan dari model yang berpusat pada guru

menjadi model yang berfokus pada siswa. Perubahan ini sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan yang dipenuhi dengan keterampilan abad 21. Model pembelajaran menekankan peran siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk aktif terlibat dalam mengelola

pembelajaran mereka sendiri. Hal ini mendorong keterlibatan yang lebih mendalam, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan relevan dan menciptakan lingkungan di mana kreativitas, kolaborasi, inisiatif, dan kemandirian ditekankan dengan kuat.

Mufidah (2017) menjelaskan dengan mengenali gaya belajar akan dapat menentukan cara belajar yang lebih efektif. Gaya belajar dapat membuat peserta didik menyerap ilmu dengan mudah. Semakin mudah ilmu diterima siswa, semakin baik hasil belajar. Wiedarti (2018) menyebutkan ada tiga macam gaya belajar yaitu visual, auditorial, dan kinestetik atau populer disebut VAK. Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar auditori adalah gaya belajar dengan cara mendengarkan sehingga telinga memegang peranan penting. Gaya belajar kinestetik adalah cara belajar seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengalaman, gerakan dan sentuhan (Irawati, dkk., 2021).

Penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam konteks pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan praktis, dan sikap positif siswa. Melalui AR, siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dalam dan interaktif, di mana mereka dapat menjelajahi objek tiga dimensi, menggambarkan konsep abstrak, serta berpartisipasi dalam simulasi realistis. Penggunaan AR dalam mata pelajaran sains dan matematika membawa pengalaman belajar yang lebih dalam dan interaktif, dengan kemampuan untuk mengubah konsep abstrak menjadi visual yang lebih konkret. AR dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang beraneka ragam. Media AR yang menekankan pada kemampuan visual atau melihat dapat membantu sesuai yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan audio visual.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti tahun 2023 diperoleh informasi bahwa siswa dengan gaya belajar visual sebesar 29% dan gaya belajar audio visual sebesar 71%. Chania dkk. (2016) menjelaskan siswa yang cenderung memiliki gaya belajar visual lebih cenderung untuk mengingat dengan lebih mudah apa yang mereka lihat. Mereka juga memiliki kemudahan dalam memahami materi ketika disampaikan dalam bentuk gambar atau model. Selain itu, mereka

seringkali melakukan catatan dan rangkuman yang rinci sebagai strategi untuk memperoleh informasi. Model pembelajaran yang berorientasi pada gaya belajar siswa belum banyak dikembangkan dan diketahui oleh guru SMP dan SMA. Model pembelajaran SrVER merupakan model pembelajaran yang baru dikembangkan dan dapat diterapkan pada gaya belajar visual. SrVER merupakan singkatan atau akronim dari Screening, Visualisasi, Elaborasi dan Reflektif, dimana setiap tahapan memiliki makna dan tujuan masing-masing. Berangkat dari hal tersebut, maka diperlukanlah suatu kegiatan berupa sosialisasi dan implementasi model pembelajaran SrVER yang dapat diterapkan oleh guru SMP dan SMA di Kota Mataram untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan siswa yang cenderung mempunyai gaya belajar visual. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka kegiatan dengan judul “Sosialisasi dan Implementasi Model Pembelajaran berbasis Gaya Belajar Visual dengan Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR) kepada Guru SMP dan SMA di Kota Mataram” sangat perlu dilakukan.

Metode

Metode pelaksanaan yang terkait dengan kegiatan sosialisasi dan implementasi ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi/ Analisis Masalah

Observasi/ Analisis masalah dan kebutuhan dilakukan untuk melakukan observasi/ analisis masalah terkait dengan model-model pembelajaran yang telah diterapkan di kelas dan kecenderungan gaya belajar yang dimiliki siswa SMP dan SMA di Kota Mataram. Dari hasil analisis tersebut kemudian ditentukan langkah yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Menentukan Solusi

Berdasarkan hasil observasi/analisis masalah maka diputuskan untuk memberikan sosialisasi dan implementasi kepada guru/pengawas SMP dan SMA di Kota Mataram mengenai model pembelajaran berbasis gaya belajar visual dengan berbantuan media *Augmented Reality* (AR) kepada Guru SMP dan SMA di Kota Mataram.

3. Pelaksanaan Kegiatan

A. Tahap Persiapan, pada tahap ini diadakan persiapan tentang:

- 1) Merencanakan pembagian tugas anggota tim sosialisasi dan implementasi agar semaksimal mungkin dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang memadai bagi guru/ pengawas SMP dan SMA di Kota Mataram.
- 2) Mencari referensi untuk menyusun materi yang disampaikan ke peserta.
- 3) Menyusun acara untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat
- 4) Menyusun daftar hadir peserta
- 5) Membeli ATK dan Banner untuk pelaksanaan kegiatan
- 6) Menyiapkan bahan keperluan pelaksanaan pembelajaran
- 7) Menyediakan konsumsi untuk peserta.

B. Tahap Observasi, pada tahap ini diadakan konsultasi dengan guru/ pengawas dan dinas kota Mataram tentang faktor- faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan implementasi sehingga dapat dicarikan alternatif yang terbaik dalam pelaksanaannya.

C. Tahap Pelaksanaan Kegiatan, pada tahap ini disampaikan materi tentang model pembelajaran berbasis Gaya Belajar Visual dengan Berbantuan Media Augmented Reality (AR) kepada Guru SMP dan SMA di Kota Mataram. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan kesepakatan antara anggota tim pengabdian dengan pihak dinas kota tempat sasaran kegiatan. Urutan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah:

- 1) Tim pengabdian memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan pengabdian ini.
- 2) Peserta mengisi daftar hadir,
- 3) Penyampaian materi oleh tim pengabdian.
- 4) Peserta melakukan implementasi model pembelajaran

D. Tahap penyusunan laporan, pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan kegiatan pengabdian sesuai dengan uraian materi yang disampaikan pada saat pelaksanaan pengabdian.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan metode sebagai berikut:

- 1) Metode ceramah, digunakan untuk menyampaikan pengetahuan tentang model pembelajaran SrVER berbantuan media *Augmented Reality* (AR) yang dapat diterapkan untuk siswa yang mempunyai kecenderungan gaya belajar visual.
- 2) Metode praktik, digunakan untuk implementasi model pembelajaran SrVER berbantuan media *Augmented Reality* (AR) yang dilakukan oleh guru SMP atau SMA di Kota Mataram.
- 3) Metode tanya jawab, digunakan untuk memberikan umpan balik pada peserta sekaligus untuk mendapatkan tanggapan peserta tentang materi yang telah disampaikan selama kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Aula Kantor Dinas Pendidikan Kota Mataram, Jl. Majapahit No.14, Dasan Agung Baru, Kec. Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Bar. 83125 pada Hari Selasa tanggal 7 Mei 2024 mulai pukul 08.00 – 15.00 WITA. Kepala Dinas Pendidikan Kota Mataram yaitu Bapak Yusuf, M.Pd yang terlibat sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini.



Gambar 1. Kantor Dinas Pendidikan Kota Mataram

Kegiatan pengabdian dimulai dengan, 1) sambutan dari Kepala Dinas Pendidikan Kota Mataram yang berisi penerimaan kegiatan pengabdian dan arahan kepada guru SMP dan SMA untuk mengaplikasikan hasil dari kegiatan pengabdian ini, 2) memberikan peserta handout yang berisi materi pengabdian, 4) menyampaikan materi pengabdian, 5) tanya jawab terkait materi yang disampaikan, 6) pembimbingan dan implementasi mengenai sintaks model pembelajaran *SrVER* berbantuan media *Augmented Reality* (AR), 6) menyimpulkan hasil pembimbingan dan implementasi 7) penutup.

Urgensi kegiatan pengabdian masyarakat disampaikan melalui penjelasan materi yang dalam kegiatan pengabdian dimulai dari kecenderungan gaya belajar siswa yaitu memiliki gaya belajar visual, penggunaan metode dan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan gaya belajar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, dan penggunaan media pembelajaran terkini dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Dunn, R., & Dunn, K. (1993) penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa adalah salah satu pendekatan penting dalam pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Gaya belajar mengacu pada cara individu memproses informasi, yang dapat bervariasi dari satu orang ke orang lainnya.

Model pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa bertujuan untuk memenuhi kebutuhan individual siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi siswa.

A. Sosialisasi Model Pembelajaran berbasis Gaya Belajar Visual dengan Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR)

Penyampaian materi sosialisasi disampaikan oleh Dr. Dadi Setiadi, M.Sc., Dra Dewa Ayu Citra Rasmi, M.Si dan Tri Ayu Lestaeri, S.Pd., M.Pd. Kegiatan implementasi dibimbing oleh Dr. Baiq Sri Handayani, M.Pd dan mahasiswa yang membantu mengarahkan penggunaan media *Augmented Reality* (AR) Kegiatan penyampaian materi pengabdian dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut,



Gambar 2 Penyampaian Materi Pengabdian oleh Tim

Model Pembelajaran menurut Joyce dan Weil (1971) merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Macam-macam model pembelajaran yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) yang terdiri dari Model Pembelajaran berbasis Masalah (PBL),

Model Pembelajaran Kooperatif, Model Pembelajaran berbasis Proyek (PjBL), Model Pembelajaran Berdiferensiasi, dan Model Pembelajaran berbasis Sains dan Teknologi. Tahapan Pembelajaran Model Pembelajaran berbasis Masalah (PBL) dimulai dari permasalahan yang dihadapi peserta didik selanjutnya peserta didik bekerja sama untuk memecahkan masalah, dan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Tahapan tersebut serupa dengan tahapan model pembelajaran Kooperatif dan model pembelajaran Berbasis Proyek yang membedakan adalah pada pembelajaran kooperatif menekankan pada kolaborasi antar siswa dalam pembelajaran dan pada model pembelajaran berbasis proyek, hasil akhir dari kegiatan pembelajaran adalah proyek yang berupa solusi dihasilkan dari masalah yang ada. Guru memberikan berbagai pilihan pada Model Pembelajaran Berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan, minat dan gaya belajar peserta didik. Guru menggunakan berbagai media dan media pembelajaran pada model pembelajaran ini.

Augmented reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan unsur dunia nyata dengan konten digital yang dibuat komputer. Konten digital ini bisa berupa visual, suara, bahkan stimulus sensor

lainnya. AR menampilkan informasi digital langsung di lingkungan sekitar kita, sehingga bisa menambah wawasan atau memudahkan aktivitas kita. AR bekerja dengan cara memetakan lingkungan fisik pengguna dan menambahkan lapisan informasi digital di atasnya. Misalnya, dengan menggunakan kamera smartphone, aplikasi AR dapat mengenali obyek di dunia nyata dan kemudian menampilkan elemen visual tambahan di layar perangkat. Teknologi ini sering menggunakan sensor, kamera, dan algoritma untuk mengenali obyek dan menggabungkan elemen digital secara mulus ke dalam pemandangan dunia nyata. AR memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan imersif dibandingkan dengan teknologi tradisional. AR dapat membantu menyajikan informasi kompleks dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami. Penggunaan AR dalam pendidikan dan pelatihan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan melalui pengalaman langsung.

B. Implementasi Model Pembelajaran berbasis Gaya Belajar Visual dengan Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR)

Model pembelajaran SrVER merupakan model pembelajaran yang menekankan pada gaya belajar visual, dimana gaya belajar visual lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam melihat. SrVER merupakan singkatan atau akronim dari Screening, Visualisasi, Elaborasi dan Reflektif, dimana setiap tahapan memiliki makna dan tujuan masing-masing:

- Screening** yang berarti penjajakan atau kegiatan mendiagnosa kemampuan siswa yang bertujuan mengidentifikasi pengetahuan awal siswa sekaligus terkait dengan materi, memberikan dosis pembelajaran yang tepat sehingga tidak terjadi kesenjangan antara pengetahuan awal dan pengetahuan baru yang diberikan.
- Visualisasi** yang artinya kegiatan menampilkan visual dari gambar agar tampak lebih jelas bagi siswa dengan tujuan Menguatkan pemahaman konsep dari hasil bacaan siswa atau penjelasan guru sehingga tampak lebih nyata. Al Ghraibeh & Al Zahrani, (2013) menjelaskan mata sebagai bidang visual dikendalikan dengan cara yang lebih kompleks dimana setiap mata mentransfer informasi kepada kedua belahan otak.

- Elaborasi** yaitu kegiatan kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam LKS atau LKPD dengan tujuan melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa
- Refleksi** yaitu siswa merefleksikan pembelajarannya atau mengukur kemampuan belajarnya dengan tujuan melatih kemampuan reflektif siswa sehingga menyadari apa yang sudah dipelajari dan ingin dipelajari.

Hal yang perlu disiapkan untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran SrVER adalah: (1) guru memerlukan media interaktif seperti PPT atau Video pembelajaran, (2) guru menggunakan media interaktif mentimeter.com untuk melakukan kegiatan *screening* dan refleksi, (3) mendownload aplikasi *Assemblr Edu* baik oleh siswa maupun guru untuk menggunakan media *Augmented Reality* (AR), (4) menyediakan siswa LKPD atau LKS untuk siswa bekerjasama menyelesaikan soal-soal atau permasalahan yang berkaitan dengan materi, (5) memastikan aksesibilitas teknologi untuk semua siswa setara terhadap perangkat yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran dengan lancar. Salah satu media yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta melibatkan mereka secara aktif adalah media pembelajaran multimedia berupa video interaktif (Wardani dan Syofyan, 2018). Media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Yasa, dkk., 2017). Salah satu komponen penting yang harus ada di dalam video interaktif adalah perangkat komputer atau sejenisnya. Implementasi model pembelajaran SrVER diperlihatkan dalam tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.1 Sintaks Pembelajaran Model SrVER

Sintak Pembelajaran	Kegiatan Guru
Screening	Guru menggali pengetahuan awal siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi materi yang akan dipelajari berbantuan media interaktif.
Visualisasi	Guru menyampaikan materi secara garis besar menggunakan media PPT atau video pembelajaran yang diperjelas dengan

	berbantuan media gambar 3 dimensi dalam bentuk media <i>augmented reality</i>
Elaborasi	Siswa bekerjasama dengan teman kelompok mendiskusikan lembar kerja siswa terkait dengan materi yang diberikan
Reflektif	Siswa membuat refleksi diri dengan cara memvisualisasikan dalam bentuk peta pikiran atau dalam bentuk kata-kata atau kalimat yang ditulis berbantuan media

Dari sintak model SrVER nampak bahwa kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan *screening* atau menjajaki pembelajaran akan dapat memberikan gambaran kemampuan siswa. Kemampuan awal juga bisa disebut dengan *prior knowledge* (PK). PK merupakan langkah penting di dalam proses belajar, dengan demikian setiap guru perlu mengetahui tingkat PK yang dimiliki para peserta didik. Dalam proses pemahaman, PK merupakan faktor utama yang akan mempengaruhi pengalaman belajar bagi para peserta didik (Astuti, 2015).

Kegiatan visualisasi yang menekankan pada kemampuan mata dan melihat media visual dimana mata adalah indra pertama mencatat stimulus yang selanjutnya akan diterjemahkan oleh otak. Maka dari itu unsur memperjelas penglihatan melalui media bantu supaya tampak lebih jelas dan nyata sangatlah penting. Sebagaimana yang dijelaskan Al Ghraibeh & Al Zahrani, (2013) menjelaskan mata sebagai bidang visual dikendalikan dengan cara yang lebih kompleks dimana setiap mata mentransfer informasi kepada kedua belahan otak.

Kegiatan elaborasi adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa mengembangkan ide, gagasan, dan kreasi dalam mengekspresikan konsep kognitif melalui berbagai cara baik lisan maupun tulisan sehingga timbul kepercayaan diri yang tinggi tentang kemampuan dan eksistensi dirinya (Nursyam, 2009). Bentuk kegiatan elaborasi dapat dilakukan melalui diskusi kelompok, pameran, membuat laporan/karya/produk, presentasi, kompetisi, studi kepustakaan, browsing internet, dan lain-lain yang menantang pengembangan kognitif dan kreativitas.

Tahap akhir dalam model pembelajaran SrVER adalah Refleksi. Refleksi pembelajaran adalah proses melihat kembali tindakan mengajar yang sudah dilaksanakan atau membuat kaitan antara

pembelajaran yang sudah dilakukan dengan yang akan dilaksanakan serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa (Julaeha, 2009). Dalam kegiatan refleksi terjadi proses introspeksi, menguji, berpikir kritis dan analitis, serta mempertimbangkan berbagai aspek proses pembelajaran.

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang Sosialisasi dan Implementasi Model Pembelajaran berbasis Gaya Belajar Visual dengan Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR) kepada Guru SMP dan SMA di Kota Mataram sudah terlaksana dengan baik berkat dukungan dan kerjasama dari mitra yaitu Dinas Pendidikan Kota Mataram, Guru SMP dan SMA di Kota Mataram.
2. Materi pengabdian kepada masyarakat ini sangat relevan untuk pembelajaran di dalam kelas karena sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini yaitu cenderung mempunyai gaya belajar visual.

Saran

Sosialisasi terkait model pembelajaran baik dari segi tahapan dan pengaplikasiannya bagi guru SMP dan SMA sangat penting untuk dilaksanakan. Hal ini untuk menumbuhkan sifat kepekaan guru terhadap kebutuhan metode atau model pembelajaran di kelas agar siswa dapat lebih mudah mengerti materi pelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu, Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema model pembelajaran disarankan lebih banyak dilaksanakan baik untuk tingkatan SD, SMP dan SMA.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kota Mataram, Guru SMP dan SMA di Kota Mataram yang telah memberi dukungan dan memfasilitasi jalannya kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, H. A. dan Supriyono W. 2004. *Psikologi Belajar Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Al Ghraibeh A.M., & Al Zahrani A.A., 2013. Learning and Thinking Styles Based on Whole Brain Theory in Relation to Sensory – Motor Integration. *Journal Reasearch in Neuroscience*. Vol. 2(1): 1-10.
- Bire, Arylien Ludji., Uda Geradus., Josua Bire. 2014. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, Volume 44, Nomor 2, November 2014, Halaman 168-174.
- Burhanudin, Ahmad. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chania Yen, M. Haviz, Dewi Sasmita. "Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X SMAN 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar", *Jurnal of saisntek (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar*, 2015/2016)
- Haerullah, Ade., Said Hasan. 2017. Model dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi). Yogyakarta. CV. Lintas Nalar.
- Helmiati. 2012. Model Pembelajaran. Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48.
- Jamaluddin. 2009. Pengaruh Pembelajaran Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan dipadukan Strategi Kooperatif dan Kemampuan Akademik terhadap Keterampilan Metakognitif, Berfikir Kreatif, Pemahaman Konsep IPA Biologi dan Retensi Siswa di Mataram. Disertasi tidak dipublikasikan. Malang: UM
- Lefudin. 2017. Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyono, W.A. Purwandari H., dan Permana, R.H., 2007. Gaya Belajar Terhadap Peningkatan Indeks Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Soedirman (The Soedirman Journal of Nursing)*, 2(3) November 2007.
- Pranoto, M. (2016) Hubungan Penerapan Strategi Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Peserta Didik di LBB Primagama Kabupaten Lamongan. *Jurnal Plus Unesa*: Vol 5. No. 1.
- Putra, R. R., Fitri, R., Hartanto, I., & Selaras, G. H. (2020). Multiple intelligences of students in SMAN 1 V koto kampung dalam padang pariaman. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 5(3), 14–21. <https://doi.org/2656-1700>.
- Trianto. 2013. Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara
- Ula, S.S. 2013. Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Widayanti, Febi Dwi. 2013. Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *ERUDIO*, Vol. 2, No. 1, Desember 2013.