

PENGEMBANGAN LKPD PADA MATERI LINGKARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA *NYIRU* KELAS VIII SMP/MTs

Putri Nur Mas Rura¹, Noor Fajriah², Yuni Suryaningsih³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

Surel: putrinurmasrura@gmail.com, n.fajriah@ulm.ac.id, yuni_mtk@ulm.ac.id

Abstrak. Matematika merupakan mata pelajaran wajib pada setiap tingkat pendidikan sekolah dasar sampai sekolah menengah. Kenyataannya, pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang rumit dan merupakan pelajaran yang banyak tidak disenangi oleh peserta didik. Salah satu upaya untuk menangani permasalahan tersebut melalui pengembangan LKPD berbasis etnomatematika. Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* ini bertujuan untuk mendekatkan matematika dengan lingkungan peserta didik. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan LKPD materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* kelas VIII SMP yang valid serta praktis. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* melalui model 4-D yang dibatasi hanya sampai tiga tahapan antara lain tahap *define*, *design*, dan *develop*. Tahap *develop* dilaksanakan dengan uji validasi oleh dua orang ahli materi serta uji kepraktisan kepada 22 orang peserta didik. Uji validasi LKPD yang dikembangkan dianalisis berdasarkan data hasil lembar validasi dengan hasil memenuhi kriteria valid. Uji kepraktisan dianalisis melalui data angket respon peserta didik memperoleh validitas kepraktisan dengan hasil memenuhi kriteria praktis. Sehingga, dihasilkan LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* yang valid dan praktis.

Kata Kunci: Etnomatematika, Lingkaran, LKPD, *Nyiru*

Cara Sitasi: Rura, P.N.M., Fajriah, N., & Suryaningsih, Y. (2022). Pengembangan LKPD Pada Materi Lingkaran Berbasis Etnomatematika *Nyiru* Kelas VIII SMP/MTs. *Jurmadikta*, 2(3): 43-52.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah pembelajaran pengetahuan dan keterampilan serta kebiasaan yang berlangsung terus menerus melalui proses pengajaran, pelatihan, ataupun penelitian. Bidang studi yang berperan dalam pendidikan salah satunya adalah pembelajaran matematika. Matematika ialah pengetahuan dasar yang berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan serta pengembangan daya pikir manusia. Matematika ialah salah satu pelajaran wajib pada setiap tingkat pendidikan sekolah dasar hingga menengah juga ditegaskan melalui Undang-Undang nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 ayat 1 Tahun 2003.

Kenyataannya, pelajaran matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang rumit serta peserta didik beranggapan matematika ialah pelajaran yang tidak menyenangkan (Supriadi, 2008). Hal tersebut tentu akan memengaruhi kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan prestasi peserta didik kurang memuaskan. Oleh sebab itu, dibutuhkan berbagai upaya yang mampu membantu peserta didik mengubah pandangan terhadap pembelajaran matematika. Salah satu upaya dalam membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran matematika serta menjadikan matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan yaitu menggunakan perangkat pembelajaran berbasis etnomatematika.

Etnomatematika pada tahun 1977 diperkenalkan oleh D'Ambrosio seorang matematikawan Brazil. *Ethnomathematics* secara etimologis menggunakan tiga akar kata bahasa Yunani yaitu *ethno* yang berarti kelompok alam atau sosiokultur, *mathema* yang berarti menjelaskan dan belajar serta *thic* yang berarti cara, seni dan teknik (Risdiyanti & Prahmana, 2020). Melalui penerapan etnomatematika diharap mampu menjadikan pembelajaran matematika sebagai pembelajaran yang menyenangkan serta inovatif dengan terlaksananya pemaknaan kontekstual yang didasarkan pada pengalaman peserta didik. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, etnomatematika juga menjadi sarana yang dapat menjembatani antara pendidikan dan budaya sehingga mampu meningkatkan nilai-nilai kebudayaan dalam diri peserta didik.

Salah satu kebudayaan di sekitar peserta didik khususnya di kota Banjarmasin yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran matematika adalah budaya Banjar. Suku Banjar memiliki banyak budaya yang khas, seperti rumah Banjar, madihin, musik panting, pasar terapung, kain sasirangan, kue khas banjar serta kerajinan tangan seperti anyaman tikar, gelang simpai, tanggui, dan *nyiru*.

Nyiru merupakan kerajinan tangan berupa anyaman dari bambu yang dibelah tipis. Kerajinan *nyiru* di Kalimantan Selatan banyak terdapat di daerah Hulu Sungai. *Nyiru* dalam aktivitas sehari-hari digunakan sebagai alat untuk menampi beras. *Nyiru* di daerah Banjar juga sering digunakan untuk mencari anak-anak yang hilang. *Nyiru* memiliki keterkaitan dengan konsep-konsep matematika. Pada *nyiru* terdapat struktur geometri bangun datar karena *nyiru* mempunyai bentuk lingkaran.

Lingkaran merupakan salah satu dari materi geometri pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari contoh pada kehidupan sehari-hari yaitu pada benda-benda berbentuk lingkaran seperti kolam, gelang, piring serta koin. Materi lingkaran juga bermanfaat dalam melakukan pengukuran seperti pengukuran luas, keliling, serta diameter pada benda-benda berbentuk lingkaran,

Materi lingkaran ialah salah satu materi matematika yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari, namun lingkaran juga materi pembelajaran matematika yang cukup sulit dipelajari. Kompetensi dasar pada materi lingkaran yang harus dipelajari oleh peserta didik diantaranya yaitu memahami unsur, keliling serta luas lingkaran. Penyajian materi lingkaran melalui pemberian rumus dan menghafal tidak mampu membuat peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya untuk mengembangkan konsep dari materi lingkaran tersebut. Oleh sebab itu, dibutuhkan pembelajaran matematika dengan materi yang dikemas rapi untuk membuat peserta didik tertarik sehingga dapat memahami dan membangun konsep dari materi lingkaran tersebut.

Berkaitan dengan upaya menerapkan pembelajaran matematika yang menarik khususnya berbasis etnomatematika, maka diperlukan pengembangan perangkat pembelajaran salah satunya ialah dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis etnomatematika. LKPD ialah bagian dari perangkat pembelajaran yang menjadi faktor dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik karena penerapan LKPD tersebut mampu memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi (Wantini, 2015). LKPD digunakan untuk mendukung proses pembelajaran terdiri dari materi dan latihan soal yang dikemas rapi agar menarik untuk dipelajari oleh peserta didik.

Kenyataannya, pemanfaatan etnomatematika pada LKPD masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat saat peneliti melaksanakan observasi ketika Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri Banjarmasin, peneliti melihat bahwa di sekolah masih menjadikan buku paket dari Kemendikbud sebagai sumber belajar utama dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui, bahwa dalam buku paket terdapat materi dan soal-soal latihan yang masih cukup sulit untuk dipahami langsung oleh peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti merasa diperlukan adanya pengembangan perangkat pembelajaran lain yaitu LKPD berbasis etnomatematika yang diharapkan membantu dalam meningkatkan pemahaman materi peserta didik.

Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika sebelumnya pernah dilakukan oleh Fairuz (2020) untuk materi pola bilangan berbasis etnomatematika sasirangan. Penelitian tersebut memperoleh hasil LKPD tersebut dinyatakan valid, positif, dan efektif. Penelitian lainnya terkait pengembangan LKPD berbasis etnomatematika yang dilakukan oleh Silvia (2019) materi garis dan sudut juga telah memenuhi kategori valid dan sangat praktis. Tetapi, untuk penelitian pengembangan LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, maka dilakukanlah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan LKPD Pada Materi Lingkaran Berbasis Etnomatematika *Nyiru* Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama” dengan dua tujuan penelitian yaitu: (1) menghasilkan LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* peserta didik SMP yang valid; dan (2) mengetahui kepraktisan LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* peserta didik SMP.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode dengan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan menurut Seels & Richey berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangan dideskripsikan serta produk akhir dievaluasi (Hobri, 2009).

Model dalam pengembangan LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* ini merupakan model yang dikembangkan pada tahun 1974 oleh S.Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel dengan model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri dari empat tahap pengembangan antara lain *define*, *design*, *develop*, serta *disseminate*. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti pada produk LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* terbatas hingga tahap ketiga yakni tahap *develop* yang dilakukan dengan uji validitas dan uji kepraktisan pada LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* yang dikembangkan.

Jenis Data

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* menggunakan jenis data kualitatif serta kuantitatif. Kritik atau saran validator yang berhubungan dengan produk LKPD yang dikembangkan sebagai data kualitatif, sedangkan data kuantitatif yaitu skor dari hasil uji validasi dalam penilaian serta uji coba lapangan terhadap LKPD yang dikembangkan.

Instrumen Penelitian

Penelitian pengembangan LKPD berbasis etnomatematika ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar validasi yang dinilai oleh dosen Pendidikan Matematika STKIP PGRI Banjarmasin dan dosen Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Angket respon peserta didik direspon oleh 22 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Banjarmasin.

Lembar validasi LKPD memuat 4 aspek yang diadaptasi berdasarkan Depdiknas (2008) antara lain kelayakan format, kelayakan isi, kelayakan bahasa, serta kebudayaan. Lembar validasi LKPD digunakan sebagai data penilaian dari ahli materi yang merupakan validator berupa kritik serta saran terhadap LKPD berbasis etnomatematika yang dikembangkan serta berisi kriteria untuk menyatakan tingkat kevalidan LKPD. Angket peserta didik untuk mengetahui responnya mengenai LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Hasil dari analisis data digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki LKPD yang dikembangkan. Analisis kevalidan LKPD pada penelitian ini melalui lembar validasi. Kemudian LKPD juga diuji coba lapangan yang bertujuan untuk mengetahui hasil kepraktisan dari pengembangan LKPD. Adapun uraian untuk teknik analisis data yaitu:

(1) Lembar validasi

Analisis validitas pada pengembangan LKPD berbasis etnomatematika ini menggunakan data hasil penilaian validator pada lembar validasi. LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* yang dikembangkan dinyatakan valid jika nilai rata-rata total menunjukkan $3 \leq V_a < 4$ atau $V_a = 4$ bahwa LKPD valid atau sangat valid.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Rata-rata Penilaian Para Ahli	Kriteria
1	$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
2	$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
3	$3 \leq V_a < 4$	Valid
4	$V_a = 4$	Sangat Valid

(Adaptasi Hobri, 2009)

(2) Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik bertujuan untuk menyatakan kriteria kepraktisan LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* yang dikembangkan. Pengisian angket dilakukan setelah peserta didik menggunakan LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* tersebut dalam pembelajaran matematika. LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* praktis apabila kriteria kepraktisan atau nilai rata-rata total menunjukkan 76 – 100% bahwa LKPD praktis atau sangat praktis.

Tabel 2. Tingkat Kategori Kepraktisan

Skor	Kategori	Keterangan
86-100	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
76-85	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi
60-75	Cukup praktis	Dapat digunakan dengan revisi
55-59	Kurang praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
<55	Tidak praktis	Tidak dapat digunakan

(Purwanto, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan memperoleh LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* dengan tahap pengembangan antara lain:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

(a) Analisis awal-akhir

Tahapan pertama bertujuan mengumpulkan informasi tentang permasalahan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran sehingga melatarbelakangi tujuan pengembangan produk dalam mengatasi permasalahan tersebut. Hasil observasi peneliti memperoleh informasi sumber belajar yang dimanfaatkan di sekolah umumnya masih buku paket dan buku latihan yang memuat materi, contoh soal, dan soal-soal yang belum cukup melibatkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan untuk menggali konsep dari materi matematika yang diajarkan. Perangkat pembelajaran yang digunakan masih jarang menggunakan soal-soal yang dirancang untuk peserta didik menggali konsep matematika secara mandiri. Perangkat pembelajaran biasanya sudah mencakup beberapa soal yang terkait dalam kehidupan sehari-hari peserta didik akan tetapi tidak berkaitan dengan konteks budaya di lingkungan sekitar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka salah satu perangkat pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu LKPD berbasis etnomatematika. Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika ini dipilih karena dapat menjadikan peserta didik lebih aktif ketika pembelajaran serta melalui penerapan etnomatematika ini membuat pembelajaran lebih menarik karena menjadi sarana untuk menanamkan nilai budaya dalam diri peserta didik.

(b) Analisis peserta didik

Tahap analisis peserta didik berkaitan dengan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran matematika. Peserta didik sudah mempunyai pengetahuan dasar matematika yang berkaitan dengan materi lingkaran. Berdasarkan yang dikemukakan dalam Adilla et al. (2020) bahwa kesulitan belajar geometri juga terjadi dalam materi lingkaran serta berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peserta didik cenderung mengalami kesusahan saat mengerjakan soal pada materi lingkaran yang cukup berbeda dari contoh-contoh yang diberikan sehingga kemampuan peserta didik dalam menganalisis soal harus ditingkatkan.

(c) Analisis konsep

Tahap analisis konsep menganalisis secara sistematis konsep atau materi yang relevan yang harus dicapai serta dikuasai peserta didik dalam materi lingkaran kelas VIII SMP. Materi yang dipelajari pada konsep lingkaran meliputi unsur-unsur lingkaran, sudut pusat dan sudut keliling lingkaran, serta panjang busur dan luas juring lingkaran.

(d) Analisis tugas

Analisis tugas beracuan pada kompetensi dasar matematika kelas VIII SMP/MTs kurikulum 2013. Tugas-tugas pada LKPD materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* ini terdiri dalam bentuk isian, pilihan ganda dan essay.

(e) Spesifikasi tujuan pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran untuk menyimpulkan hasil analisis konsep serta analisis tugas sehingga terbentuknya tujuan pembelajaran dengan merujuk pada Kompetensi Dasar 3.7 dan 4.7 Kelas VIII SMP/MTs.

Tahap Perancangan (*Design*)

(a) Penyusunan tes

Penyusunan tes beracuan terhadap kriteria kompetensi peserta didik berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada materi lingkaran kelas VIII SMP/MTs. Melalui soal tes peserta didik diharapkan mampu memahami konsep materi lingkaran, menentukan unsur-unsur lingkaran serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur serta luas juring lingkaran melalui etnomatematika *nyiru*.

(b) Pemilihan media

Media dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis etnomatematika *nyiru* ini adalah media cetak sebagai perangkat pembelajaran yang diaplikasikan ketika proses pembelajaran matematika.

(c) Pemilihan format

Format yang digunakan peneliti dalam pengembangan LKPD berbasis etnomatematika ini memuat judul, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar dan materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, serta penilaian.

(d) Perancangan awal

Perancangan awal LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* ini dirancang dari pembuatan desain sampul depan serta desain setiap halaman yang dibantu dengan aplikasi perangkat lunak berupa *Canva* dan *Microsoft Word* dengan ukuran kertas

A4. Perancangan awal akan menghasilkan LKPD yang disebut *draft* I. Desain halaman depan sampul dan contoh halaman lainnya pada LKPD *draft* I.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan produk LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* yang valid serta praktis. Tahapan pengembangan ini akan dilakukan penilaian oleh ahli materi sebagai validator yang selanjutnya dilakukan uji kepraktisan pada peserta didik.

(1) Validitas LKPD

Tahapan ini dilakukan uji validasi produk kepada dua orang ahli materi sebagai validator yaitu dosen Pendidikan Matematika STKIP PGRI Banjarmasin dan dosen Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

Tabel 3. Rekapitulasi penilaian LKPD

No	Aspek	A_i	V_a
N1	Format	3.8	
N2	Kelayakan isi	3.7	3.825
N3	Kelayakan bahasa	3.8	
N4	Kebudayaan	4	

Pada Tabel 3, didapatkan bahwa hasil rekapitulasi penilaian LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* mendapat skor rata-rata seluruh aspek yaitu 3.825 yang terpenuhi dalam kategori “valid”, sehingga LKPD dapat digunakan dengan beberapa perbaikan berdasarkan kritik serta saran validator. Adapun contoh perbaikan pada LKPD berdasarkan kritik serta saran validator yaitu penambahan kunci jawaban dan pedoman penskoran dalam penggunaan LKPD.

(2) Kepraktisan LKPD

Tahapan ini dilakukan penilaian angket respon peserta didik mengenai LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* yang dikembangkan. Respon peserta didik didapatkan dari 22 peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 16 Banjarmasin. Uji analisis angket respon peserta didik memperoleh kepraktisan respon peserta didik sebesar 82.6% yang termasuk pada kategori “praktis” sehingga kriteria kepraktisan terpenuhi.

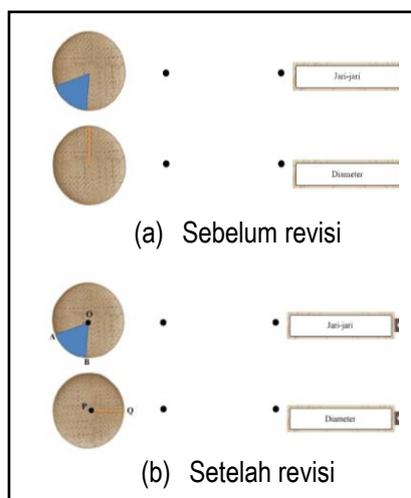
Setelah dilaksanakan uji coba dari LKPD yang dikembangkan, produk LKPD kembali mendapatkan kritik serta saran sehingga didapatkan *draft* akhir LKPD. Adapun perbaikan yang dilakukan pada LKPD berdasarkan kritik serta saran adalah sebagai berikut.

(a) Penambahan pendahuluan mengenai etnomatematika *nyiru* seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Penambahan pendahuluan etnomatematika nyiru

- (b) Penambahan rangkuman materi lingkaran.
- (c) Penambahan keterangan titik pusat dan titik pada lingkaran di soal menghubungkan gambar pada subbab unsur-unsur lingkaran seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Penambahan keterangan titik pusat dan titik pada lingkaran

Hasil analisis penelitian pengembangan LKPD materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* kelas VIII yang diperoleh sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Fairuz (2020) yang mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Pola Bilangan Berbasis Etnomatematika Sasirangan di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan dengan metode *development research* menggunakan model Plomp terdiri atas lima fase. Berdasarkan hasil penilaian validasi pada penelitian tersebut memperoleh skor rata-rata seluruh aspek ialah 3.56 yang masuk kedalam kategori valid. Analisis data berdasarkan angket respon peserta didik pada penelitian ini yaitu sebesar 3.44 yang masuk kedalam kategori positif. Analisis data keefektifan yang menggunakan nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik ialah 83.33%. Serta penelitian lain dilakukan oleh Silvia (2019) yang mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Garis dan Sudut. Penelitian ini memperoleh hasil uji validasi dengan skor aktual 165 yang masuk kategori sangat valid dan lembar angket guru dengan skor 39 masuk kategori sangat praktis, serta respon peserta didik diperoleh persentase 80% dengan kategori kuat. Etnomatematika Budaya Banjar pada materi lingkaran ini melengkapi pengembangan masalah yang diteliti oleh Nida, et. all., 2021).

Kelebihan dari LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* kelas VIII yang dikembangkan ini adalah menggunakan pendekatan etnomatematika yang dikaitkan dengan budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi matematika yang dilaksanakan (Shafira, et. all. 2021; Kencanawaty, et.all., 2020). LKPD ini juga terdiri dari bentuk soal yang bermacam-macam sehingga menarik peserta didik untuk lebih aktif ketika pembelajaran. Adapun kekurangan dari LKPD yang dikembangkan ini adalah cara pengisian jawaban disetiap aktivitas 2 lebih rumit dibandingkan aktivitas 1, karena pada aktivitas 2 peserta didik tidak diberikan

stimulus dan langkah-langkah penyelesaian seperti pada aktivitas 1. Selain itu, LKPD yang dikembangkan ini tidak dilakukan uji efektif kepada peserta didik sehingga belum diketahui tingkat keefektifitasannya.

PENUTUP

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan LKPD materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* kelas VIII SMP/MTs dengan kriteria valid dan praktis. Berdasarkan hasil analisis, didapatkan hasil validasi beberapa instrumen kevalidan produk LKPD dari validator dengan rata-rata skor keseluruhan aspek sebesar 3.825 dengan kriteria valid. Analisis kepraktisan diperoleh hasil dari angket respon peserta didik senilai 82.6% yang termasuk dalam kategori praktis.

Berdasarkan hasil penelitian LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* yang dikembangkan peneliti menyarankan beberapa hal yaitu bagi peserta didik, produk LKPD materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* hendaknya dapat menjadi sumber belajar yang mempermudah peserta didik memahami materi lingkaran serta meningkatkan wawasan mengenai kebudayaan di sekitar peserta didik. Bagi pendidik, produk LKPD pada materi lingkaran berbasis etnomatematika *nyiru* ini hendaknya digunakan sebagai sumber belajar ketika pembelajaran matematika di kelas yang mempermudah dalam penyampaian materi lingkaran. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya bisa dikembangkan lagi dengan memuat semua materi yang ada pada bab lingkaran dan melakukan uji coba LKPD sampai tahap efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilla, D. N., Zanthi, L. S., & Yuspriyati, D. N. (2020). Karakteristik Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Lingkaran. *Jurnal Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(1), 35-46.
- Fairuz, F.R., Fajriah, N., & Danaryanti, A. (2020). Pengembangan LKPD Materi Pola Bilangan Berbasis Etnomatematika Sasirangan di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 29-38.
- Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Matematika)*. Jember: Tena Sabila.
- Purwanto, N. (2019). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kencanawaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (2020). Kontribusi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 255-262.
- Nida, N., Fajriah, N., & Kamaliyah, K. (2021). Pengembangan Masalah Matematis Bernuansa Etnomatematika Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII. *JURMADIKTA*, 1(3), 56-62.

- Risdiyanti, I., Prahmana, R.C.I. (2020). *Ethnomatematic (Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar)*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Shafira, R., Suanto, E., & Kartini, K. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berorientasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 401-410.
- Silvia, T., Mulyani, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis dan Sudut. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2), 38-45.
- Supriadi. (2008). Penggunaan Kartun Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(10), 1-6.
- Wantini, A. (2015). Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII F dengan Menggunakan LKPD dalam Pembelajaran di SMP Negeri 10 Semarang Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(2), 21-27.