

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PADA MATERI POLA BILANGAN BERBASIS MASALAH KONTEKSTUAL BUDAYA BANJAR KELAS VIII SMP/MTS

Novia Salsabila Hariyadi¹, Iskandar Zulkarnain², Rizki Amalia³

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

Surel: salsabilanovia742@gmail.com, hiskzulk@ulm.ac.id,

amaliarizki@ulm.ac.id

Abstrak. Kurangnya ketersediaan bahan ajar matematika di sekolah yang mengaitkan dengan masalah kontekstual membuat para peserta didik kesulitan dalam memahami konsep suatu materi. Bahan ajar berupa LKPD yang digunakan juga tidak terdapat satupun yang mengaitkan materi dengan kebudayaan Banjar. Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika adalah dengan menyediakan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis masalah kontekstual budaya Banjar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD pada materi pola bilangan berbasis masalah kontekstual budaya Banjar kelas VIII SMP/MTs yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model Plomp yang terdiri dari empat tahap, yaitu investigasi awal, desain, realisasi/konstruksi, serta tes, evaluasi, dan revisi. Uji coba dilakukan kepada 31 peserta didik kelas VIII E SMPN 24 Banjarmasin. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen validasi ahli, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Berdasarkan uji validitas oleh dua validator diperoleh rerata sebesar 3,22 dengan kriteria valid. Berdasarkan angket respon peserta didik diperoleh 3,32 dengan kriteria praktis. Berdasarkan tes hasil belajar diperoleh lebih dari 80% peserta didik mencapai nilai lebih dari sama dengan 75 sehingga dinyatakan efektif. Dengan demikian, dihasilkan LKPD pada materi pola bilangan berbasis masalah kontekstual budaya Banjar kelas VIII SMP/MTs yang valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: LKPD, pola bilangan, masalah kontekstual, budaya Banjar.

Cara Sitasi: Hariyadi, N. S., Zulkarnain, I., Amalia, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Pola Bilangan Berbasis Masalah Kontekstual Budaya Banjar Kelas VIII SMP/MTs. *Jurmadikta*, 3(3): 11-22.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang perlu dipelajari oleh setiap individu, khususnya para peserta didik di sekolah baik dari jenjang SD, SMP hingga SMA. Pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan penalaran kreatif, logis,

dan kritis, serta memberikan keterampilan memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika di Indonesia yang termuat dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 pada poin pertama, bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan memahami konsep matematika, mendeskripsikan hubungan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah. Mengingat bahwa matematika merupakan ilmu abstrak, tidak mengherankan banyak dari peserta didik kesulitan untuk mengartikan makna suatu konsep yang telah disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai kemampuan pemahaman konsep ini adalah dengan memadukan permasalahan nyata kehidupan peserta didik dengan pembelajaran matematika yang disebut sebagai masalah kontekstual.

Siswandi *et al.* (2016) menyatakan bahwa masalah matematika kontekstual ialah permasalahan matematika yang berkaitan dengan konteks, baik secara langsung dengan objek konkret maupun objek abstrak meliputi fakta, konsep, atau prinsip matematika. Masalah kontekstual yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat membuat peserta didik terbiasa dalam memecahkan permasalahan tersebut. Selain itu, kontekstual membantu para peserta didik menemukan makna dalam suatu pelajaran dengan cara menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-harinya (Maryati & Priatna, 2017). Selain memadukan masalah kontekstual ke dalam pembelajaran matematika, dalam mempermudah memperjelas makna suatu konsep diperlukan juga sebuah pembelajaran yang efektif, seperti pemilihan bahan ajar yang tepat bagi peserta didik.

Bahan ajar sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan lembaran yang memuat panduan belajar atau langkah-langkah kegiatan belajar agar peserta didik dapat menemukan atau memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan terhadap materi yang sedang dipelajari (Prawestri & Sukoco, 2017). Selain itu, LKPD juga sebagai salah satu bahan pendukung belajar yang mampu membantu keberhasilan peserta didik (Adha & Refianti, 2020). Namun, pada kenyataannya LKPD yang beredar di lapangan masih belum mampu untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang sedang dipelajari.

Menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru matematika kelas VIII di SMP Negeri 24 Banjarmasin, didapat bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan LKPD yang berasal dari penerbit. LKPD yang digunakan kurang menarik minat peserta didik dan hanya memuat materi dan soal-soal latihan yang relatif sangat singkat, sehingga kurang membantu para peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman konsep matematisnya khususnya pada materi pola bilangan. Akhwan *et al.* (2019) menyebutkan dengan adanya pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika, pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

Selain itu, penggunaan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi pola bilangan juga sangat minim ditemukan, bahkan tidak ada yang berhubungan dengan unsur budaya Banjar pada soal yang diberikan. Padahal materi pola bilangan ini sangat bermanfaat untuk membantu dalam memecahkan masalah yang ditemui dalam kehidupan nyata (Meika *et al.*, 2021). Dengan menyertakan konteks budaya

pada proses belajar mengajar dapat memberikan dan menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif pembelajaran yang tepat dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggunakan bahan ajar berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang berkaitan dengan masalah kontekstual budaya Banjar. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi pola bilangan berbasis masalah kontekstual budaya Banjar kelas VIII SMP/MTs yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang dipakai guna memperoleh suatu produk dan selanjutnya akan diuji keefektifannya (Sugiyono, 2015). Model pengembangan pada penelitian ini adalah model Plomp (1997). Model Plomp terdiri atas 5 tahap, yaitu investigasi awal (*preliminary investigation*), desain (*design*), realisasi/konstruksi (*realization/construction*), tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*), dan implementasi (*implementation*). Namun, pengembangan ini dilakukan hingga tahap tes, evaluasi, dan revisi saja dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.

Tahap pertama atau tahap investigasi awal (*preliminary investigation*) dilakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis materi ajar. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar yang harus diidentifikasi dalam rangka pengembangan LKPD pola bilangan berbasis masalah kontekstual budaya Banjar. Tahap desain (*design*) dilakukan perancangan LKPD yang terdiri dari penyusunan instrumen, pemilihan format, dan perancangan awal. Tahap realisasi/konstruksi (*realization/construction*) dilakukan rancangan utama LKPD *draft* I, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan dilakukan revisi berdasarkan saran sehingga dihasilkan LKPD *draft* II. Terakhir, tahap tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*) dilakukan validasi ahli untuk memvalidasi LKPD *draft* II. Komentar dan saran yang diperoleh akan menjadi acuan perbaikan sehingga diperoleh LKPD *draft* III. LKPD *draft* III inilah yang akan digunakan untuk uji coba pada 31 peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 24 Banjarmasin yang dikelompokkan menjadi 5 kelompok dengan jumlah setiap kelompoknya, yaitu 6 sampai 7 peserta didik. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan LKPD yang dikembangkan.

Jenis data pada pengembangan LKPD ini adalah data kuantitatif (skor pada lembar validasi, angket respon, dan hasil belajar peserta didik) dan data kualitatif (saran pada lembar validasi). Instrumen yang dipakai, yaitu lembar validasi (uji kevalidan), lembar angket respon peserta didik (uji kepraktisan), dan data hasil belajar peserta didik (uji keefektifan).

Analisis Data Hasil Validasi

Ada 4 aspek penilaian (format, kelayakan isi, kelayakan Bahasa menurut BSNP, dan kebudayaan) untuk uji validasi pada lembar validasi. Langkah analisis data validasi antara lain (Hobri, 2009):

(a) Membuat penilaian data perhitungan kevalidan LKPD ke dalam tabel yang terdiri dari: Aspek (A_i), indikator (I_i), dan nilai (V_{ji}) bagi para validator.

(b) Menghitung rerata nilai untuk setiap indikator:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

dengan data nilai validator ke- j terhadap indikator ke- i (V_{ji}), jumlah validator (n).

(c) Menghitung rerata nilai untuk setiap aspek:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

dengan rerata nilai aspek ke- i (A_i), rerata untuk aspek ke- i , indikator ke- j (I_{ij}), dan jumlah indikator dalam aspek ke- i (m).

(d) Menghitung nilai V_a atau nilai rerata total seluruh aspek:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

dengan nilai rerata total seluruh aspek (V_a), rerata nilai aspek ke- i (A_i), jumlah aspek (n).

Nilai rerata total (V_a) kemudian diinterpretasikan mengacu pada rentang skala kriteria kevalidan (Hobri, 2009):

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

LKPD dinyatakan valid oleh para ahli apabila nilai rerata total menunjukkan kriteria “valid” atau “sangat valid”.

Analisis Respon Peserta Didik

Tujuan analisis ini untuk menilai seberapa praktis LKPD yang dikembangkan. Menghitung rerata total (X_i) dapat menggunakan rumus (Sudijono, 2010):

$$X_i = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{P}_i}{n}$$

Keterangan: X_i = skor rata-rata total kepraktisan

\bar{P}_i = skor rata-rata kepraktisan peserta didik ke- i

n = banyaknya peserta didik

Skor rerata total (X_i) kemudian diinterpretasikan mengacu pada kriteria kepraktisan berikut (Fitriani *et al.*, 2019):

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No.	Rata-rata Penilaian	Kriteria
1	$3,5 \leq Xi < 4$	Sangat Positif
2	$2,5 \leq Xi < 3,5$	Positif
3	$1,5 \leq Xi < 2,5$	Cukup Positif
4	$0 \leq Xi < 1,5$	Tidak Positif

LKPD dinyatakan praktis apabila hasil analisis rata-rata respon peserta didik menunjukkan kriteria “sangat positif” atau “positif”.

Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis data hasil belajar ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif LKPD yang dikembangkan. Menghitung persentase data hasil belajar dapat menggunakan rumus (Sudijono, 2010):

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

Keterangan: P = angka presentase

f = frekuensi yang dicari presentasenya

N = banyaknya individu (jumlah frekuensi)

Menentukan kriteria keefektifan LKPD mengacu pada bentuk presentase yang telah ditetapkan, yaitu (Osin *et al.*, 2019):

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

No.	Interpretasi Nilai (%)	Kriteria
1	$P \geq 85$	Sangat Efektif
2	$75 \leq P < 85$	Efektif
3	$60 \leq P < 75$	Cukup Efektif
4	$55 \leq P < 60$	Kurang Efektif
5	$P < 50$	Tidak Efektif

LKPD dinyatakan efektif apabila presentase hasil belajar (tes) yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan kriteria “sangat efektif” atau “efektif”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan LKPD dirancang menurut alur tahapan pengembangan Plomp yang dilakukan sampai pada tahap ke empat atau tahap tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*). Berikut tahapan yang dilakukan antara lain:

Tahap Investigasi Awal (*Preliminary Investigation*)

Pada tahap investigasi awal, terdapat beberapa aspek yang perlu dianalisis untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang digunakan pada pengembangan LKPD pola bilangan berbasis masalah kontekstual budaya Banjar. Aspek tersebut antara lain:

a) Analisis Kurikulum

Berdasarkan observasi dan wawancara pada pihak terkait, kurikulum yang diterapkan di SMP Negeri 24 Banjarmasin ialah kurikulum 2013.

b) Analisis Peserta Didik

Peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pola bilangan ini. Banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam membedakan dan menentukan suku selanjutnya pada barisan-barisan pola bilangan. Peserta didik cenderung hanya menghafal rumus-rumus yang tertera pada bahan ajar tanpa memahami secara mendalam terkait penggunaan rumus tersebut.

c) Analisis Materi Ajar

Analisis materi ajar dilakukan kegiatan menganalisis materi pola bilangan berdasarkan silabus pada kurikulum 2013 yang menunjukkan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik.

Tahap Desain (*Design*)

Tahapan yang dilakukan dalam merancang LKPD yang dikembangkan ini antara lain:

a) Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan, yaitu lembar validasi, angket respon peserta didik, dan soal uji pemahaman. Lembar validasi terdiri dari 4 aspek penilaian (format, kelayakan isi, kelayakan Bahasa menurut BSNP, dan kebudayaan) dengan rentang penilaian 1-4 yang dijadikan sebagai kriteria kevalidan. Angket respon peserta didik digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan LKPD dengan melihat respon penilaian yang diberikan peserta didik pada angket dengan rentang penilaian 1-4. Soal uji pemahaman digunakan untuk menilai tingkat keefektifan LKPD berdasarkan hasil belajar peserta didik. Terdapat lima aktivitas LKPD. Setiap bagian akhir aktivitas berisi dua soal uji pemahaman,

b) Pemilihan Format

Dalam merancang LKPD ini format yang diterapkan adalah pendekatan saintifik (5M). LKPD memuat materi pola bilangan berkaitan konteks budaya Banjar, yaitu makanan tradisionalnya. Kegiatan belajar diawali melalui setiap aktivitas yang diberikan permasalahan awal untuk menentukan konsep pola bilangan pada suatu barisan. Kemudian, setelah penyelesaian permasalahan pada setiap aktivitas, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal uji pemahaman menggunakan konsep yang sudah mereka temukan sebelumnya.

c) Perancangan Awal

Pembuatan LKPD menggunakan *Microsoft Word* dan *website Canva*. Hasil yang didapat dari tahap ini berupa desain *cover* (sampul muka) dan desain per halaman. LKPD dirancang dengan ukuran kertas A4, untuk *cover* menggunakan jenis huruf Poppins ExtraBold dan Poppins Medium, untuk isi dan penutup menggunakan jenis huruf Poppins ExtraBold, Balsamiq Sans, dan Open Sans. Setiap halaman dilengkapi *header* pada bagian atas dan *footer* pada bagian bawah. Desain *cover* LKPD, *header* dan *footer* pada setiap halaman pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Desain Cover dan Desain Per Halaman

Tahap Realisasi/Konstruksi (*Realization/Construction*)

Tahap ini dibuat LKPD *draft* I atau rancangan utama berdasarkan rancangan awal. LKPD disusun berdasarkan kompetensi dasar materi pola bilangan pada kurikulum 2013. *Draft* I selanjutnya dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing sehingga diperoleh komentar dan saran untuk dilakukan revisi terhadap LKPD yang dikembangkan sebelum dilakukannya proses validasi oleh validator.

Setelah *draft* I mendapat masukan dari dosen pembimbing, selanjutnya dilakukan revisi dan dihasilkan *draft* II. Kemudian, *draft* II lanjut ke tahap validasi oleh 2 orang validator.

Tahap Tes, Evaluasi, dan Revisi (*Test, Evaluation, and Revision*)

Tahap ini terdapat dua kegiatan utama yang dilakukan, antara lain validasi produk LKPD dan uji coba produk LKPD.

a) Validasi Produk LKPD

Draft II yang diperoleh pada tahap realisasi/konstruksi kemudian diserahkan kepada 2 orang validator (1 orang dosen matematika dan 1 orang guru matematika SMP) untuk divalidasi. Para validator melakukan penilaian dengan memberi centang pada kolom skor dan dilengkapi format isian berupa komentar dan saran mengenai hal yang harus diperbaiki. Hasil skor penilaian LKPD dari kedua validator dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Skor Penilaian Kevalidan LKPD

Aspek	Validator		Rata-rata Setiap Aspek (A_i)	Rata-rata Total Seluruh Aspek (V_a)
	V_1	V_2		
Format	3,4	3,4	3,4	3,22
Kelayakan Isi	3	3,5	3,25	
Kelayakan Bahasa Menurut BSNP	2,9	3,1	3	
Kebudayaan	3	3,5	3,25	
Kategori Validasi				Valid

Perolehan rerata skor total seluruh aspek (V_a) LKPD berbasis masalah kontekstual budaya Banjar sebesar 3,22 berkriteria “Valid”. Adapun komentar dan saran yang diperoleh pada lembar validasi yang dijadikan bahan perbaikan LKPD.

b) Uji Coba Produk LKPD

Uji coba LKPD *draft* III yang diperoleh dari hasil revisi sesuai dengan masukan dari para ahli. Uji coba ini untuk menilai kepraktisan dan keefektifan LKPD berdasar hasil angket respon dan hasil belajar peserta didik. *Draft* III diujicobakan kepada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 24 Banjarmasin yang berjumlah 31 orang yang dikelompokkan menjadi 6 sampai 7 orang disetiap aktivitas yang terdapat pada LKPD. Hasil uji kepraktisan LKPD diperoleh dari data angket respon peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Skor Rata-rata Total Kepraktian

LKPD	Skor rata-rata total kepraktisan (X_i)	Keterangan
Aktivitas 1	3,36	Positif
Aktivitas 2	3,65	Sangat Positif
Aktivitas 3	3,16	Positif
Aktivitas 4	3,28	Positif
Aktivitas 5	3,14	Positif
Rerata Total Keseluruhan LKPD	3,32	Positif

Perolehan skor rata-rata total kepraktisan (X_i) keseluruhan LKPD masuk dalam kriteria “Positif” dengan skor sebesar 3,32. Menurut kriteria kepraktisan yang telah ditetapkan, *draft* III LKPD berbasis masalah kontekstual budaya Banjar memenuhi kriteria praktis.

Hasil uji keefektifan LKPD diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Mengacu pada ketentuan KKM mata pelajaran matematika di SMP Negeri 24 Banjarmasin, yaitu 75. Analisis hasil belajar peserta didik dari uji coba yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Belajar Peserta Didik pada LKPD Uji Pemahaman Aktivitas 1

Skor	Frekuensi	Persentase
≥ 75	6	85,71%
< 75	1	14,29%
Jumlah	7	100%

Menurut Tabel 6 terdapat 6 dari 7 orang peserta didik memperoleh skor ≥ 75 , sehingga LKPD uji pemahaman aktivitas 1 berkriteria “sangat efektif”.

Tabel 7. Hasil Belajar Peserta Didik pada LKPD Uji Pemahaman Aktivitas 2

Skor	Frekuensi	Persentase
≥ 75	6	100%
< 75	-	-
Jumlah	6	100%

Menurut Tabel 7 seluruh peserta didik memperoleh skor ≥ 75 , sehingga LKPD uji pemahaman aktivitas 2 berkriteria “sangat efektif”.

Tabel 8. Hasil Belajar Peserta Didik pada LKPD Uji Pemahaman Aktivitas 3

Skor	Frekuensi	Persentase
≥ 75	5	83,33%
< 75	1	16,67%
Jumlah	6	100%

Menurut Tabel 8 terdapat 5 dari 6 orang peserta didik memperoleh skor ≥ 75 , sehingga LKPD uji pemahaman aktivitas 3 berkriteria “efektif”.

Tabel 9. Hasil Belajar Peserta Didik pada LKPD Uji Pemahaman Aktivitas 4

Skor	Frekuensi	Persentase
≥ 75	5	83,33%
< 75	1	16,67%
Jumlah	6	100%

Menurut Tabel 9 terdapat 5 dari 6 orang peserta didik memperoleh skor ≥ 75 , sehingga LKPD uji pemahaman aktivitas 4 berkriteria “efektif”.

Tabel 10. Hasil Belajar Peserta Didik pada LKPD Uji Pemahaman Aktivitas 5

Skor	Frekuensi	Persentase
≥ 75	5	83,33%
< 75	1	16,67%
Jumlah	6	100%

Menurut Tabel 10 terdapat 5 dari 6 orang peserta didik memperoleh skor ≥ 75 , sehingga LKPD uji pemahaman aktivitas 5 berkriteria “efektif”.

Berdasarkan Tabel di atas, didapat bahwa $> 80\%$ subjek uji coba di setiap aktivitasnya memperoleh nilai ≥ 75 atau sesuai KKM yang berlaku. Mengacu pada ketentuan yang telah ditetapkan, maka LKPD berbasis masalah kontekstual budaya Banjar dapat dinyatakan memenuhi kriteria efektif.

Pembahasan

Proses pengembangan LKPD berbasis masalah kontekstual budaya Banjar ini dirancang menurut model pengembangan Plomp yang dilakukan sampai pada tahap ke empat (tahap tes, evaluasi, dan revisi).

Berdasarkan uji validitas, LKPD berbasis masalah kontekstual budaya Banjar yang dikembangkan ini memperoleh skor rerata total seluruh aspek (V_a) sebesar 3,22 dengan kriteria valid. Berdasarkan angket respon peserta didik diperoleh skor rata-rata total kepraktisan (X_i) sebesar 3,32 dengan kriteria praktis. Sedangkan berdasarkan hasil belajar peserta didik didapatkan lebih dari 80% peserta didik di setiap aktivitasnya mencapai nilai

≥ 75 atau sesuai KKM yang berlaku sehingga LKPD dapat dinyatakan dengan kriteria efektif. Dengan demikian, LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai penunjang proses belajar matematika.

Hal tersebut selaras dengan penelitian Fairuz *et al.* (2020), yaitu dalam mendukung proses belajar diperlukan bahan ajar untuk mempermudah peserta didik berupa LKPD. LKPD yang dikembangkan oleh Fairuz *et al.* (2020) memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dan disusun berdasarkan pendekatan saintifik. Pada penelitian yang dilakukan oleh Helmina *et al.* (2022), yaitu solusi yang dapat dilakukan agar pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna untuk peserta didik adalah dengan mengimplementasikan budaya sekitar pada pembelajaran. LKPD yang dikembangkan juga memenuhi kriteria valid. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati *et al.* (2022) yang hasil penelitiannya didapatkan bahwa salah satu cara untuk menumbuhkan sikap menghargai dan memperkenalkan nilai budaya Banjar adalah LKPD berbasis budaya Banjar. LKPD yang dikembangkan juga memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kelebihan dari LKPD ini antara lain: 1) LKPD didukung dengan tampilan dan desain yang menarik serta menggunakan huruf yang mudah dibaca; 2) LKPD memuat latihan soal yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir dan menguji seberapa jauh pemahamannya terhadap materi pola bilangan; 3) LKPD dirancang berbasis masalah kontekstual budaya Banjar sehingga dapat menambah wawasan peserta didik dan dapat melestarikan kebudayaan Banjar di sekitar mereka; dan 4) LKPD telah dilakukan uji validitas, praktis, dan keefektifan.

Adapun kelemahan dari LKPD ini antara lain: 1) Tahap pengembangan LKPD hanya dilakukan sampai pada tahap tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*). Tahap ke lima atau tahap implementasi (*implementation*) tidak dilanjutkan dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki; 2) LKPD hanya tersedia untuk digunakan di satu sekolah yang menjadi lokasi penelitian; dan 3) Uji coba hanya dilakukan dalam skala kecil, yaitu 6 sampai 7 orang di setiap aktivitas pada LKPD.

PENUTUP

Pada penelitian ini pengembangan yang dilakukan hanya melalui empat tahap, yaitu sampai pada tahap tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*). Berdasarkan hasil uji validasi, LKPD berbasis masalah kontekstual budaya Banjar yang dikembangkan ini memenuhi kriteria valid. Tingkat kepraktisan LKPD berdasarkan angket respon peserta didik memenuhi kriteria praktis. Tingkat keefektifan LKPD berdasarkan hasil belajar peserta didik di setiap aktivitasnya memenuhi kriteria efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dinyatakan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Hasil penelitian berupa LKPD ini hendaknya bagi peserta didik semakin tertarik untuk meningkatkan pemahaman konsepnya terhadap materi pola bilangan. Bagi guru, hendaknya LKPD ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMP khususnya untuk materi pola bilangan. Bagi sekolah, LKPD ini diharapkan dapat menjadi

salah satu bahan ajar dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah. Bagi peneliti lain, LKPD ini hendaknya diujicobakan kepada kelompok yang lebih besar dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi matematika lainnya yang dikaitkan dengan konteks budaya Banjar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I., & Refianti, R. (2020). Pengembangan LKS Berbasis Konteks Lubuklinggau di Tinjau dari Segi Kevalidan dan Kepraktisan. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(01), 35-43.
- Akhwan, A., Zulkarnain, I., & Kamaliyah. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Aljabar Siswa Kelas VII SMPN 1 Gambut. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 159-167.
- 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).
- Fitriani, A., Mustami, M. K., & Hamansah, H. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis Strategi Motivasi Arcs Materi Sistem Imunitas pada Kelas XI MIA Mamadani Alauddin Pao-pao. *AL-AHYA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2).
- Helmina, H., Fajriah, N., & Suryaningsih, Y. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Etnomatematika dengan Konteks Anyaman Purun pada Materi Pola Bilangan untuk Siswa Kelas VIII. *JURMADIKTA*, 2(2), 38-49.
- Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian Pengembangan: Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila.
- Maryati, I., & Priatna, N. (2017). Integrasi Nilai-nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 333-344.
- Meika, I., Ramadina, I., Sujana, A., & Mauladaniyati, R. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 383-390.
- Osin, A. E., Sesanti, N. R., & Marsitin, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning pada Materi Aritmetika Sosial. *Semnas SENASTEK Unikama 2019*, 2.
- Prawestri, E., & Sukoco, H. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Lembar Kerja Siswa dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Mercumatika*, Vol 2 No. 1.
- Rahmawati, H., Karim, K., & Hidayanto, T. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP/MTs. *JURMADIKTA*, 2(3), 20-30.
- Siswandi, E., Sujadi, I., & Riyadi, R. (2016). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Kontekstual pada Materi Segiempat Berdasarkan Analisis Newman Ditinjau dari Perbedaan Gender (Studi Kasus pada Siswa Kelas VII SMPN 20 Surakarta). *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 4(7).

- Sudijono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.