

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS ETNOMATEMATIKA BUDAYA BANJAR PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS KELAS VIII SMP/MTS

Helda Rahmawati¹, Karim², Taufiq Hidayanto³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin
Surel: heldarahmawati18@gmail.com, karim_fkip@ulm.ac.id,
taufiq.hidayanto@ulm.ac.id

Abstrak. Budaya Banjar merupakan salah satu budaya yang mendominasi di Kalimantan Selatan yang perlu diperkenalkan untuk menumbuhkan sikap menghargai dan menjunjung tinggi arti kebudayaan kepada peserta didik. Pengembangan LKPD berbasis kebudayaan Banjar merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sekaligus dapat memperkenalkan serta menumbuhkan sikap menghargai dan menjunjung tinggi arti budaya Banjar itu sendiri. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis etnomatematika budaya Banjar pada materi teorema Pythagoras kelas VIII SMP/MTs. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) model Plomp. Model Plomp yang digunakan terdiri dari empat fase yaitu diantaranya fase investigasi awal, fase perancangan, fase realisasi/konstruksi, fase tes, evaluasi, dan revisi. Pada fase tes, evaluasi, dan revisi dilakukan uji validitas oleh tiga validator ahli dan uji kepraktisan oleh peserta didik. Hasil uji validitas terhadap perangkat pembelajaran berupa LKPD yang dikembangkan menunjukkan LKPD mencapai kriteria sangat valid dan hasil uji kepraktisan menunjukkan LKPD mencapai kriteria praktis. Sehingga, dihasilkan perangkat pembelajaran berupa LKPD berbasis etnomatematika budaya Banjar materi teorema Pythagoras SMP/MTs kelas VIII yang valid dan praktis.

Kata Kunci: Etnomatematika-Budaya Banjar, LKPD, teorema Pythagoras

Cara Sitasi: Rahmawati, H., Karim, & Hidayanto, T. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP/MTs. *Jurmadika*, 2(3): 20-30.

PENDAHULUAN

Matematika ialah ilmu umum yang berperan pokok dalam bermacam disiplin ilmu untuk mengembangkan daya pikir dan menjadi fondasi perkembangan teknologi masa kini. Oleh karena itulah, mata pelajaran matematika harus diberikan kepada seluruh peserta didik baik dari jenjang SD sampai SMA. Menurut Frengky (2012), pada waktu

kelas 1 sekolah dasar (SD) untuk pertama kalinya pelajaran matematika diterima secara formal oleh pengajar.

Johar (2012), menyatakan dalam berkehidupan sehari-hari oleh peserta didik menghadapi permasalahan yang berhubungan dengan pengaplikasian matematika. Tentunya untuk mendalami suatu mata pelajaran matematika, peserta didik sebelumnya wajib memahami dan menguasai konsep dasar matematika (Puspitasari *et al.*, 2015). Oleh sebab itu, penting untuk mereka menguasai konsep-konsep matematika agar mampu dihadapkan dengan masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan matematika.

Teorema Pythagoras merupakan materi yang terdapat dalam matematika yang berkaitan dengan berkehidupan sehari-hari peserta didik. Materi ini juga diperlukan untuk materi lainnya, sehingga penting untuk menguasai materi teorema Pythagoras untuk mempelajari materi selanjutnya. Oleh sebab itu, teorema Pythagoras merupakan materi yang diambil oleh peneliti sebagai materi pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini. Misalnya, menentukan tinggi suatu tiang bendera dilihat dari panjang bayangannya.

Menurut hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan pendidik atau guru mata pelajaran matematika di salah satu SMPN yang terdapat di Kabupaten Barito Kuala, sebagian besar peserta didik kurang memahami dan sulit menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan teorema Pythagoras terutama dalam berkehidupan sehari-hari. LKPD yang digunakan hanya seperti pada umumnya saja, belum ada konteks khusus yang diterapkan pada LKPD tersebut terutama konteks budaya yang erat kaitannya dengan kehidupan peserta didik.

LKPD ialah media untuk menciptakan interaksi yang efektif dalam membantu dan memperlancar kegiatan belajar mengajar. Penggunaan LKPD dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini tentunya bisa meningkatkan aktivitas peserta didik dalam peningkatan prestasi akademiknya. LKPD ialah perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai tambahan untuk mendukung pelaksanaan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dengan menggunakan LKPD, peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajarannya.

Penelitian terdahulu tentang pengembangan LKPD telah dilakukan oleh Jannah (2021), mengenai "Pengembangan LKPD Berbasis Komik dengan Pendekatan Multikultural untuk Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Kelas VII" dan oleh Khasanah (2020), dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Materi Teorema Pythagoras di Kelas VIII MTs Nurul Iman". Penelitian yang mengaitkan LKPD dengan Budaya Banjar telah dilakukan oleh Hisni (2020), dengan judul "Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMPN Kelas VIII". Selanjutnya penelitian mengenai pengembangan LKPD pada materi teorema Pythagoras telah dilakukan oleh Astuti *et al.* (2018), dengan judul "Pengembangan LKPD Bercirikan Penemuan Terbimbing pada Materi Teorema Pythagoras".

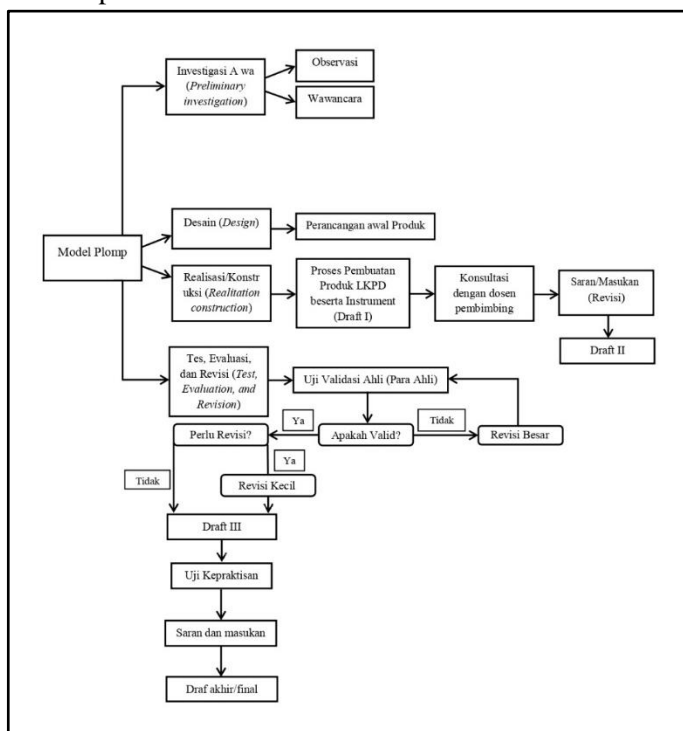
Kalimantan Selatan kaya akan budaya, salah satunya ialah Budaya Banjar. Budaya Banjar merupakan budaya yang menjadi bagian dari kehidupan orang Banjar (masyarakat suku Banjar) yang sering kita jumpai dalam berkehidupan sehari-hari. Bagi peserta didik di Kalimantan Selatan, budaya Banjar merupakan salah satu konteks yang sering mereka jumpai karena keseharian masyarakat di Kalimantan Selatan masih cukup kental dengan

adat budaya Banjar. Banyak unsur dari budaya Banjar itu sendiri yang bisa dijadikan sebagai konteks dalam pembelajaran matematika seperti bangunan-bangunan khas Banjar yaitu rumah adat Banjar dan Masjid Sultan Suriansyah.

LKPD berbasis etnomatematika Budaya Banjar dapat mendukung serta mempermudah peserta didik baik dalam proses kegiatan belajar mengajar yang sekaligus dapat memperkenalkan budaya Banjar kepada peserta didik melalui LKPD yang digunakan. Selain itu, materi teorema Pythagoras sangat cocok digunakan dalam LKPD ini dikarenakan materi sangat berhubungan dengan berkehidupan sehari-hari peserta didik. Adapun penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi kekurangan dari penelitian-penelitian yang sudah ada. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP/MTs”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* model Plomp yang terdiri dari fase investigasi awal (*preliminary investigation*), yang kedua fase desain (*design*), yang ketiga fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), yang keempat fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*), dan yang terakhir fase implementasi (*implementation*). Akan tetapi, pengembangan ini cukup sampai fase keempat yaitu tes, evaluasi, dan revisi yang meliputi uji kevalidan oleh 3 orang ahli dan uji kepraktisan yang subjeknya peserta didik. Adaptasi prosedur model pengembangan Plomp yang digunakan dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Adaptasi Prosedur Pengembangan Plomp

Fase pertama dari penelitian ini ialah fase investigasi awal yang meliputi analisis kurikulum, peserta didik, dan materi. Fase ini dilakukan guna mendapatkan keterangan mengenai produk dan nantinya akan dikembangkan serta digunakan untuk merancang kegiatan selanjutnya.

Fase kedua adalah fase desain yang dilakukan perancangan LKPD berbasis etnomatematika yaitu budaya Banjar pada materi teorema Pythagoras beserta instrumen-instrumen yang dibutuhkan. Fase ini meliputi perancangan awal, penyusunan instrumen, dan pemilihan format.

Fase yang ketiga adalah fase realisasi/konstruksi yang merupakan kelanjutan dari fase desain. Dalam fase ini, dihasilkan LKPD serta beberapa instrumen yang diperlukan selama proses penelitian yang dinamakan draft I. Draft awal ini didapat setelah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing. Draft I direvisi menjadi Draft II setelah mendapat kritik atau komentar dari dosen pembimbing.

Fase terakhir pada penelitian ini adalah fase tes, evaluasi, dan revisi yang dilakukan adalah uji validitas yang dilakukan oleh 3 orang dosen ahli. Evaluasi dan masukan dari validator digunakan untuk bahan perbaikan draft II sehingga menghasilkan draft III. Kemudian, tahap akhir adalah uji coba terhadap beberapa peserta didik untuk uji kepraktisan.

Penelitian LKPD ini dilakukan di SMPN 1 Anjir Pasar dengan peserta didik yang duduk di kelas VIII sebagai sampel penelitian. Uji coba dilakukan pada semester genap pada tahun ajaran 2021/2022.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu kritik dan saran terkait pengembangan LKPD dari para ahli yang berguna sebagai masukan dalam perbaikan LKPD. Sedangkan data kuantitatif ialah data yang bisa diukur secara langsung berwujud angka atau bilangan yang diperoleh dari uji kevalidan dan uji kepraktisan produk.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa lembar uji kevalidan serta uji kepraktisan. Data uji kevalidan didapat melalui lembar uji validitas yang akan diisi oleh para ahli dengan mengamati beberapa aspek dalam LKPD yakni aspek format, isi, bahasa, kebudayaan, dan media. LKPD dikatakan valid jika validator menyatakan LKPD yang dikembangkan valid dengan perbaikan ataupun tanpa perbaikan. Teknik analisis data pada analisis kevalidan ini memakai skala *Likert* dari skala mulai 1-4, yaitu (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) baik, serta (4) sangat baik. Sudijono (dalam Sari, 2019: 33) juga menyatakan rumus untuk menghitung rerata dari seluruh validator adalah sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{n}$$

Hasil kemudian diinterpretasikan dengan memakai kriteria pengkategorian validasi menurut Widoyoko (dalam Sari, 2019:32) yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Pengkategorian Validasi

No.	Interval Skor	Kategori
1	$0 < \bar{x} \leq 1,75$	Tidak Valid
2	$1,75 < \bar{x} \leq 2,50$	Kurang Valid
3	$2,50 < \bar{x} \leq 3,25$	Valid
4	$3,25 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Valid

Data dari uji kepraktisan didapat dari angket dari respon peserta didik. Data ini diperlukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berupa LKPD dapat dipakai dalam proses belajar mengajar. Teknik analisis data memakai skala *Likert* dari skala mulai 1-4, yaitu (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) baik, serta (4) sangat baik. Sudijono (dalam Sari 2019: 34) mengungkapkan rumus menghitung persentase suatu kepraktisan yaitu sebagai berikut.

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

Kemudian hasil rerata yang didapat diinterpretasikan menggunakan kriteria kepraktisan dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Pengkategorian Kepraktisan

No.	Interval Skor	Kategori
1	$0 < \bar{x} \leq 1,75$	Tidak Praktis
2	$1,75 < \bar{x} \leq 2,50$	Kurang Praktis
3	$2,50 < \bar{x} \leq 3,25$	Praktis
4	$3,25 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Praktis

LKPD dikatakan praktis apabila nilai rerata total yang didapat menunjukkan praktis ataupun sangat praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

LKPD berbasis etnomatematika budaya Banjar ini disusun menurut fase-fase dari model pengembangan Plomp seperti berikut ini.

1. Fase Investigasi Awal (*preliminary investigation*)

Fase investigasi awal ialah tahap dimana peneliti melakukan analisis kepada beberapa aspek yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Aspek tersebut terdiri dari analisis kurikulum, peserta didik hingga analisis materi. Observasi yang dilakukan berupa

wawancara terhadap seorang guru matematika yang mengajar di SMP Negeri 1 Anjir Pasar. Berikut ini merupakan uraian terkait analisis yang telah dilakukan..

a. Analisis Kurikulum

Setelah melalui proses wawancara diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Anjir Pasar ialah Kurikulum 2013.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam pelajaran matematika. Berdasarkan informasi dari guru dapat disimpulkan bahwa pengetahuan matematika peserta didik terutama dalam materi teorema pythagoras, mereka masih kurang untuk dapat memahami serta kesulitan dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi tersebut.

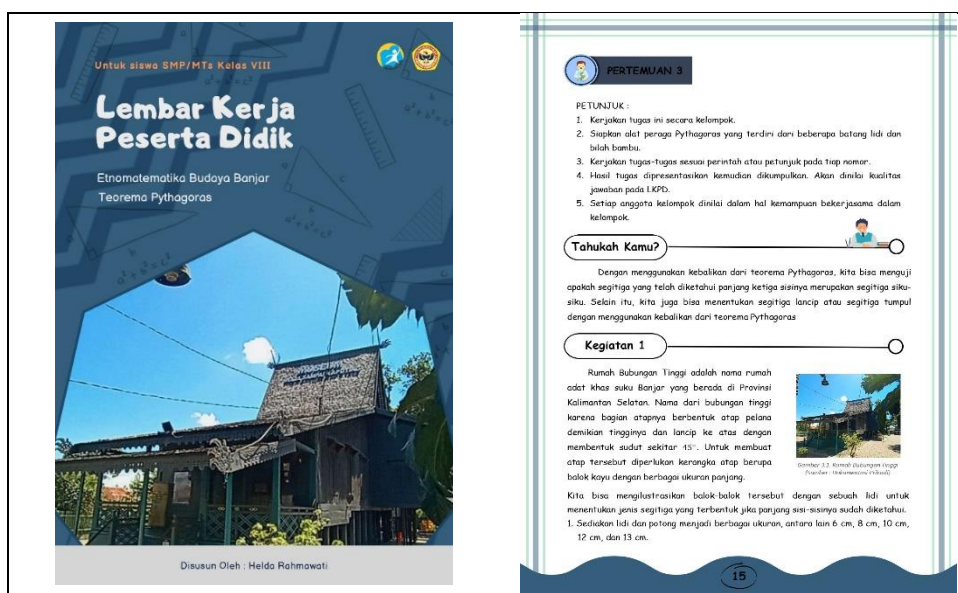
c. Analisis Materi

Analisis ini diperlukan untuk menentukan cakupan materi Teorema Pythagoras. Pada saat wawancara, peneliti meminta izin kepada narasumber untuk meminta Silabus serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dipakai selama mengajar.

2. Fase Desain (*design*)

a. Perancangan Awal

Perancangan awal penelitian yaitu merancang sampul depan dan setiap halaman produk pembelajaran yang dipakai pada perangkat pembelajaran. Untuk sampul depan LKPD dibuat dengan berbantuan aplikasi *Canva*, dan untuk desain halaman LKPD menggunakan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Power Point*. Rancangan bentuk sampul dan halaman LKPD dapat dilihat seperti gambar berikut ini.



Gambar 2. Rancangan Sampul dan Halaman LKPD

b. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang dipakai yaitu lembar validasi serta angket respon peserta didik. Lembar validasi diserahkan kepada 3 orang validator untuk uji kevalidannya. Lembar validasi disusun dengan meliputi aspek format, isi, bahasa, kebudayaan, dan media. Penilaian dalam lembar validasi menggunakan rating skala 1-4. Lembar validasi diperlukan untuk menentukan kevalidan LKPD yang telah dikembangkan. Serta diperlukan untuk revisi LKPD dengan pertimbangan saran dari para ahli yang tertera pada lembar validasi. Adapun lembar validasi dapat dilihat pada Lampiran. Selanjutnya, untuk angket respon dari peserta didik disini terdiri dari 18 butir pernyataan mengenai penilaian tentang LKPD Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar pada Materi Teorema Pythagoras. Penilaian dalam angket respon peserta didik ini memakai rating skala 1-4. Angket respon peserta didik digunakan guna menentukan tingkat kepraktisan dari LKPD, serta digunakan untuk revisi LKPD kedepannya.

c. Pemilihan Format

Materi yang termuat dalam LKPD ini ialah Teorema Pythagoras terkait dengan budaya Banjar yaitu Rumah Adat Banjar dan Masjid Sultan Suriansyah. Pada setiap kegiatan pembelajaran disertai berbagai masalah yang berhubungan dengan berkehidupan sehari-hari peserta didik. Berikut ini format yang digunakan dalam LKPD ini berisi komponen-komponen.

- (1) Bagian Pendahuluan, meliputi : sampul, kata pengantar, daftar isi, identitas peserta didik, KD, tujuan pembelajaran, serta pendahuluan.
- (2) Bagian Isi, terdiri dari 5 pertemuan yang setiap pertemuannya meliputi Petunjuk pengerjaan, "Tahukah Kamu?", kegiatan 1, 2, 3, 4, contoh soal, kegiatan 5, serta latihan soal.
- (3) Bagian Penutup, meliputi : daftar pustaka.

3. Fase Realisasi/Konstruksi (*realization/construction*)

Dalam fase ini LKPD draf I (lihat Gambar 2) berupa rancangan pokok yang didasari pada rancangan awal dibuat. LKPD yang dirancang dengan materi teorema Pythagoras mengacu kepada tujuan pembelajarannya dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Dalam LKPD dimuat juga kegiatan yang dapat membawa peserta didik untuk dapat menemukan konsep dan sebagai wadah bagi peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya dalam hal menyampaikan kesimpulan, serta uji pemahaman yang terdapat pada latihan soal yang telah dibuat dengan tujuan penguatan pemahaman pada konsep yang diperoleh peserta didik. Oleh karena itu, rancangan LKPD berisikan pertanyaan untuk mendorong kemampuan berpikir secara sistematis ketika menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah draf I dihasilkan, dilanjutkan dengan melakukan konsultasi untuk meminta saran maupun masukan dari dosen pembimbing mengenai rancangan LKPD yang sudah ada. Hasil setelah perbaikan dari draft I kemudian menghasilkan draft II. Selanjutnya, draft II akan diberikan kepada para validator untuk dilakukan uji validasi.

4. Fase Tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*)

Validasi terhadap perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh para validator ialah kegiatan pokok dalam fase ini, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan menggunakan angket respon peserta didik.

a. Tahap uji kevalidan

Uji kevalidan dilakukan oleh 3 orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen dan 1 orang guru matematika. Penilaian dilakukan terhadap draf II dengan memberikan centang yang sesuai pada rentang nilai aspek dari skala penilaian dan disertai komentar maupun saran pada bagian yang harus diperbaiki. Tabel 3 berikut ini memaparkan hasil dari uji kevalidan.

Tabel 3. Skor Penilaian LKPD Seluruh Aspek

Aspek	Banyak Instrumen	Total Skor penilaian ke- <i>i</i>			Rata-rata total semua validator
		V_1	V_2	V_3	
Format	5	15	18	17	
Kelayakan Isi	6	18	21	19	
Kelayakan Bahasa	9	27	30	29	
Kebudayaan	4	15	16	13	
Media	7	21	23	22	3,27
Total skor		96	108	100	
Total instrumen penilaian	31				
Rata-rata		3,10	3,48	3,23	

Berdasarkan Tabel 3 di atas, skor rata-rata total semua validator menunjukkan nilai 3,27 dimana nilai ini tergolong pada kategori "Sangat Valid". Komentar maupun saran yang diberikan oleh para validator digunakan juga sebagai bahan perbaikan LKPD yang kemudian akan dilakukan uji kepraktisan.

a. Tahap Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diambil dari penilaian oleh 6 orang peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Anjir Pasar. Angket respon peserta didik dikerjakan dengan memberikan centang untuk tiap-tiap pernyataan sesuai skala penilaiannya. Tujuan dari uji ini ialah guna memberikan penilaian terhadap produk LKPD yang peneliti kembangkan. Hasil dari analisis respon peserta didik disajikan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Skor rata-rata total kepraktisan

LKPD	Skor rata-rata total kepraktisan (\bar{x})	Keterangan
Pertemuan 1	3,06	Praktis
Pertemuan 2	3,18	Praktis
Pertemuan 3	2,97	Praktis
Pertemuan 4	3,07	Praktis
Pertemuan 5	3,01	Praktis

Perolehan skor rata-rata total kepraktisan (\bar{x}) pada setiap pertemuan dalam LKPD tergolong dalam kategori "Praktis". Berdasarkan kriteria kepraktisan yang sudah ditetapkan, maka draft III LKPD memenuhi kriteria praktis.

Pembahasan

LKPD ini telah dikatakan sangat valid dengan skor rata-rata 3,27. Selain itu, LKPD ini juga sudah dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis uji kepraktisan LKPD oleh peserta didik pada setiap pertemuan yang terdapat pada LKPD. Hasil penelitian pengembangan ini sudah memenuhi tujuan penelitian ialah menghasilkan LKPD berbasis etnomatematika budaya Banjar pada materi teorema Pythagoras kelas VIII pada jenjang SMP/MTs yang tergolong kriteria valid serta praktis berdasarkan kriteria pengkategorian validasi dan kepraktisan menurut Widoyoko (dalam Sari, 2019). Penelitian yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Jannah (2021) mengenai pengembangan LKPD berbasis komik dengan pendekatan multikultural yang menunjukkan bahwa LKPD yang telah ia kembangkan memenuhi kategori valid dengan skor 3,45 dan praktis dengan skor 3,46. Selain itu, validasi ahli yang telah dilakukan juga mendukung penelitian terdahulu oleh Astuti *et al.* (2018), Hisni (2020), dan Khasanah (2020).

LKPD berbasis etnomatematika budaya Banjar yang dikembangkan mempunyai kelebihan serta kekurangan. Kelebihan dari LKPD yang telah dikembangkan yaitu LKPD didukung dengan desain serta kombinasi warna dan gambar yang menarik, LKPD memudahkan peserta didik dalam mendapatkan konsep dalam materi pembelajaran, LKPD dirancang berbasis etnomatematika budaya Banjar sehingga memperkenalkan kebudayaan sekitar kepada peserta didik, LKPD telah diuji validitas oleh ahli dan praktis oleh peserta didik, dan LKPD mendapatkan respon positif pada saat uji coba oleh peserta didik. Sedangkan, kekurangan dari LKPD ini antara lain LKPD belum dapat dibuka atau diakses menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop, ataupun *smartphone*, uji coba hanya dilakukan satu kali pada skala kecil yaitu 6 orang pada setiap pertemuan dalam LKPD karena keterbatasan waktu oleh peneliti, LKPD hanya disebar untuk satu sekolah yaitu tempat penelitian dilaksanakan, dan LKPD belum sampai uji keefektifan sehingga hanya mencukupi kriteria valid dan praktis.

PENUTUP

Kesimpulan dari seluruh isi penelitian ini ialah pelaksanaan pengembangan ini pada dasarnya guna menghasilkan LKPD berbasis etnomatematika terhadap budaya Banjar pada bangunan-bangunan khas Banjar yaitu rumah adat Banjar dan Masjid Sultan Suriansyah pada materi teorema Pythagoras SMPN kelas VIII. Model yang dipakai ialah model pengembangan Plomp sampai pada fase tes, evaluasi, dan revisi dikarenakan keterbatasan waktu serta biaya yang dimiliki. Hasil analisis uji validitas, perolehan skor rerata total semua validator (\bar{x}) sebesar 3,27 yang tergolong "sangat valid". Kemudian hasil

analisis angket respon dari peserta didik memenuhi kategori praktis pada setiap pertemuan yang terdapat dalam LKPD.

Adapun saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya oleh peneliti yang lain agar penelitian-penelitian yang dilakukan menjadi lebih baik dan bermutu. Saran-saran penulis adalah sebagai berikut.

1. LKPD ini bisa menjadi referensi sebagai perangkat penunjang dalam proses pembelajaran sehingga nantinya bisa mengenalkan dan menumbuhkan rasa cintanya terhadap kebudayaan Banjar yang ada.
2. Untuk pengembangan LKPD berbasis etnomatematika terhadap budaya Banjar ini, hendaknya juga bisa diperluas pada materi yang lain sehingga mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
3. LKPD berbasis etnomatematika budaya Banjar ini hanya sampai pada uji kevalidan dan uji kepraktisan, sehingga perlu uji keefektifan agar LKPD ini memenuhi kriteria perangkat pembelajaran yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R.W., Sesanti, N.R & Farida, N. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bercirikan Penemuan Terbimbing pada Materi Teorema Pythagoras. *Seminar Nasional FST 2018*, 1, 70-705.
- Frengky. (2012). Model Pembelajaran Matematika Peserta didik Kelas Satu Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 35(2), 151-163.
- Hisni, M., Ansori, H., & Sari, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JURMADIKTA*, 2(1), 23-30. <https://doi.org/10.20527/jurmadika.v2i1.1218>.
- Istiqomah, E. & Setyobudihono, S. (2014). Nilai Budaya Masyarakat Banjar Kalimantan Selatan : Studi Indigenous. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 5(1), 1-58. <https://doi.org/10.26740/jptt.v5n1.p1-6>.
- Jannah, A.N., Ansori, H., & Kamaliyah. (2021). *Pengembangan LKPD Berbasis Komik dengan Pendekatan Multikultural untuk Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Kelas VII*. Skripsi thesis, Universitas Lambung Mangkurat.
- Johar, R. (2012). Domain Soal PISA untuk Literasi Matematika. *Jurnal Peluang*, 1(1), 30-41.
- Khasanah, N., Sunarto, & Yusra, D.A. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Materi Teorema Pythagoras di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Nurul iman*. Skripsi thesis, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Malianor, S., Mawaddah, S., & Amalia, R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Perbandingan Berbasis Budaya Banjar Untuk Siswa Smp Kelas VII. *JURMADIKTA*, 2(1), 39-47. <https://doi.org/10.20527/jurmadika.v2i1.1220>.
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Quizmaker* pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 53-61. <http://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1455>.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Deepublish.

- Puspitasari, A., Susi, S., & Nurcholid, DSL. (2015). *Analisis Kemampuan Literasi Matematika Peserta didik Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Ambulu Berdasarkan Kemampuan Matematika*. Artikel Ilmiah Mahapeserta didik Universitas Jember. Jember.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika Inovatif Kreatif*, 3(1), 66-67. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613/2672>.
- Sari, I. R. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Teori APOS Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Konteks Rumah Adat Joglo Jawa Tengah*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sarwoedi, Marinka, D.O., Febriani, P., & Wirne, I.N. (2018). Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 171-176. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 58-67. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117>.
- Soromi, A. & Laia, S. (2020). *Matematika : Belajar Ringkas Matematika yang mudah dan menyenangkan*. Banyumas : Penerbit Lutfi Gilang.