

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK PADA MATERI GARIS DAN SUDUT BERBASIS KEBUDAYAAN BANJAR DI KELAS VII SMP/MTs

Faridah Fitriani, Siti Mawaddah, Kamaliyah

Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin, Indonesia

E-mail: faridahfitriani11@gmail.com, stmawaddah@ulm.ac.id, kamaliy4h@ulm.ac.id

DOI: 10.20527/edumat.v10i2.13846

Abstrak: Dalam upaya memahami konsep matematika, pendidik dapat mengaitkan materi ajar dengan kehidupan sekitar peserta didik agar mereka terbiasa dengan lingkungan sekitar yang dapat dijadikan bahan pembelajaran. Penguasaan konsep dapat dipahami peserta didik dengan memberikan pengalaman langsung antara konsep materi Garis dan Sudut dengan budaya, khususnya budaya Banjar khas Kalimantan Selatan. Pada pembelajaran matematika di SMP, seringkali peserta didik ditekankan mengerjakan latihan tanpa memahami konsep. Oleh sebab itu, salah satu penyelesaian yang dapat dipakai ialah menyediakan perangkat pembelajaran matematika berbasis budaya Banjar dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik. Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada materi Garis dan Sudut berbasis kebudayaan Banjar di kelas VII SMP/MTs dengan kriteria valid. Metode penelitian yang dipakai ialah penelitian dan pengembangan dan model pengembangan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (4-D). Tahapan pada penelitian ini ialah tahap *define*, *design*, dan *develop* dimana pada tahap *develop* hanya dilakukan tahap validasi ahli. Teknik pengumpulan data memakai lembar validasi. Validasi dilakukan oleh tiga orang validator ahli. Perolehan nilai rata-rata berdasarkan hasil validasi untuk kriteria valid sebesar 3,49, sehingga dihasilkan LKPD pada materi Garis dan Sudut berbasis kebudayaan Banjar yang valid.

Kata kunci: Budaya Banjar, Garis dan Sudut, LKPD

Abstract: In an effort to understand mathematical concepts, educators can relate teaching materials to the daily lives of students so that they are familiar with the surrounding environment that can be used as learning materials. Mastery of concepts can be understood by students by providing direct experience between the concept of Lines and Angles with culture, specifically the Banjar culture of South Kalimantan. In learning mathematics in junior high schools, they tend to only emphasize students on working on practice questions without a deeper understanding of concepts. Therefore, solutions that can be used is to provide Banjar culture-based mathematics learning tools in the form of Student Worksheets (LKPD). Describe the process and results of developing a Student Worksheets on Lines and Angles based on Banjar culture in grade VII SMP/MTs with valid criteria is the purpose of this study. The research and development is the research method used with the Thiagarajan, Semmel, and Semmel (4-D) development models. The phases in this research are the *define*, *design*, and *develop* phases, which are carried out only during the *develop* phase until the expert

validation phases. Data collection techniques using validation sheet. Validation by three experts. Based on the results of expert validation, the average score for the valid criteria was 3.49, so that the LKPD on Lines and Angles material based on Banjar culture was valid.

Keywords: Banjar Culture, Line and Angle, LKPD

PENDAHULUAN

Matematika adalah mata pelajaran yang dikaji di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas. Namun, meskipun demikian, nyatanya masih didapati peserta didik yang menganggap matematika ialah mata pelajaran yang sukar dipahami.

Tujuan pembelajaran matematika yang disampaikan pendidik harus berpusat pada konsep dasar yang akan dikuasai peserta didik dan tidak hanya bertujuan agar peserta didik dapat mengerjakan soal yang diberikan (Badraeni et al, 2020). Menurut Widdiharto (Cahirati et al, 2020), yang menjadi kesulitan peserta didik pada proses pembelajaran matematika adalah kurang berhasilnya peserta didik ketika menginterpretasikan prinsip, konsep, dan algoritma guna penyelesaian masalah, meskipun mereka telah berusaha dalam mempelajarinya. Selain itu, dalam proses pembelajaran matematika, banyak materi yang membutuhkan pengetahuan prasyarat dan jika peserta didik tidak memahami konsep materi, maka akan berakibat pada materi selanjutnya. Hal ini membuat peserta didik sulit memahami materi dan akhirnya membuat kesalahan dalam pemecahan masalah (Ananda et al, 2018).

Salah satu cabang ilmu matematika yang perlu dikuasai peserta didik ialah geometri. Menurut Abdussakir, geometri memiliki tempat khusus dalam kurikulum matematika sekolah, karena mencakup konsep-konsep di dalamnya (Candra et al,

2018). Dari sudut pandang psikologis, geometri adalah representasi abstrak dari pengalaman spasial dan visual, seperti pola, pengukuran, pemetaan, dan bidang.

Penerapan geometri pada pembelajaran matematika SMP salah satunya ialah materi Garis dan Sudut. Hasil penelitian dari Rusli et al (2021) menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesalahan yang mana peserta didik tidak dapat melukiskan garis berpotongan dan sejajar, tidak dapat memahami rumus penyelesaian masalah Garis dan Sudut, dan tidak dapat menyelesaikan masalah melalui analisis materi Garis dan Sudut dengan benar. Hal tersebut searah dengan hasil wawancara bersama guru matematika kelas VII SMPN 7 Banjarmasin, dimana beliau mengungkapkan bahwa peserta didik pada proses pembelajaran matematika materi Garis dan Sudut masih mengalami kesulitan pada penguasaan konsep definisi Garis dan Sudut, peserta didik belum mampu mengonstruksi soal hubungan antar sudut menggunakan aljabar, dan masih kesulitan dalam menjawab soal yang sedikit dimodifikasi dari contoh soal secara tepat. Salah satu cara yang dilakukan agar penguasaan konsep dapat dipahami oleh peserta didik ialah dengan memberikan pengalaman langsung dimana melibatkan keseharian peserta didik dalam penerapannya yang diperoleh melalui pembelajaran yang lebih memfokuskan pada peran aktif peserta didik supaya mereka mampu dapat memahami konsep yang diajarkan, salah satunya mengaitkan konsep Garis dan Sudut dengan budaya.

Budaya merupakan hal yang dekat dengan lingkungan keseharian peserta didik. Salah satu implementasi keterkaitan pelajaran matematika dengan kehidupan sekitar, khususnya kehidupan sekitar kota Banjarmasin, yaitu keterkaitan dengan budaya Banjar. Beragam konteks budaya Banjar dapat dikaitkan ke dalam materi matematika. Salah satunya ialah bangunan bersejarah Masjid Jami Banjarmasin. Mengingat keterbatasan pemahaman peserta didik tentang hubungan antara budaya Banjar dan matematika, maka diperlukan inovasi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Fairuz (2020) menyatakan bahwa meskipun hal ini bukan suatu yang baru dalam kurikulum sekolah, namun pelaksanaannya di lapangan masih jarang. Dengan demikian, mengaitkan materi Garis dan Sudut ke dalam konteks budaya Banjar sangat diperlukan dan diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam mempelajari konsep Garis dan Sudut serta dapat lebih mengenal budaya lokal yang ada.

Selain inovasi materi ajar yang dikaitkan ke dalam konteks budaya Banjar, juga perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran yang mampu memecahkan masalah kesulitan peserta didik saat proses pembelajaran matematika. Salah satunya ialah berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, LKPD yang diedarkan di pasaran merupakan jenis LKPD yang hanya berfungsi sebagai penguatan saja. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Prastowo (2014) yaitu salah satu jenis LKPD yakni yang berfungsi sebagai penguatan materi, LKPD diberikan kepada peserta didik setelah mereka mempelajari materi ajar. LKPD tersebut berisikan ringkasan dan soal-soal yang cenderung memuat informasi singkat dan kurang memandu peserta didik dalam

mengkonstruksi pemahaman matematis mereka. Pada penggunaannya, peserta didik lebih ditekankan pada pengerjaan soal latihan tanpa disertai pemahaman konsep yang lebih mendalam dari pemakaian konsep matematika melalui latar belakang lingkungan khususnya dalam mengimplementasikan budaya pada pendidikan yang berbasis budaya Banjar. Sehingga, dengan adanya materi Garis dan Sudut yang dikaitkan dengan konteks budaya Banjar khas Kalimantan Selatan berupa bangunan bersejarah Masjid Jami Banjarmasin yang dikemas dalam bentuk perangkat pembelajaran LKPD, peserta didik bisa memahami konsep matematika dari materi Garis dan Sudut dengan lebih gampang.

Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti mengadakan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Materi Garis dan Sudut Berbasis Budaya Banjar di Kelas VII SMP/MTs". Tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah mendeskripsikan proses dan hasil Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada Materi Garis dan Sudut Berbasis Budaya Banjar di Kelas VII SMP/MTs dengan kriteria valid. Adapun hal yang baru pada penelitian pengembangan ini ialah materi Garis dan Sudut yang dikaitkan dengan konteks bangunan bersejarah Masjid Jami Banjarmasin berupa ornamen-ornamen di setiap sisi bangunan masjid yang disajikan dalam bentuk LKPD.

METODE PENELITIAN

Produk dari hasil penelitian pengembangan ini yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penelitian ini memakai metode penelitian dan pengembangan. Model 4-D oleh Thiagarajan et al (1974) yang mencakup tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* ialah model pengembangan yang dipakai. Akan tetapi, pada penelitian

pengembangan ini hanya terbatas pada tahap *develop* yakni penilaian dari para ahli. Pada tahapan *define* dilakukan dengan tujuan mendefinisikan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran sebagai pedoman untuk mengembangkan LKPD materi Garis dan Sudut berbasis kebudayaan Banjar. Tahapan ini meliputi analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tahapan *design* yakni merancang LKPD seperti menyusun permasalahan atau soal pada setiap aktivitas dengan konteks gambar bangunan Masjid Jami Banjarmasin dan dihasilkan LKPD sebagai rancangan awal. Selanjutnya, tahapan terakhir yaitu *develop* menghasilkan produk akhir dari pengembangan LKPD yang telah diberi penilaian dan direvisi sesuai saran dari tiga validator ahli. Prosedur pengembangan dari awal hingga didapatkan produk akhir dapat dilihat pada Gambar 1.

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diterima yakni data kuantitatif berupa rata-rata skor dari lembar validasi yang diisi ketiga validator dan data kualitatif didapatkan berdasarkan kritik dan saran validator. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi yang diisi ketiga validator ahli. Data tersebut dipakai guna menilai dan memperbaiki LKPD yang dikembangkan sehingga memenuhi kriteria valid. Aspek yang dinilai oleh validator yakni aspek kelayakan Bahasa menurut BSNP, kelayakan isi, kelayakan format, serta kebudayaan.

Kevalidan LKPD diketahui jika para validator ahli menyatakan valid atau sangat valid pada LKPD yang dikembangkan. Oleh karena itu, guna mengidentifikasi apakah LKPD yang dikembangkan valid atau tidak, dilakukan analisis data terhadap LKPD yang dikembangkan. Hobri (2010) teknik analisis data pada lembar validasi dilaksanakan dengan langkah berikut.

- (1) Merangkum data penilaian kevalidan LKPD.

- (2) Menentukan rerata dari setiap indikator

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

Keterangan:

V_{ji} = nilai dari validator ke- j terhadap indikator ke- i .

n = total validator ahli

- (3) Menentukan rerata dari setiap aspek

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

Keterangan:

I_{ij} = rerata aspek ke- i indikator ke- j

m = total indikator

- (4) Menentukan rerata dari semua aspek

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

Keterangan:

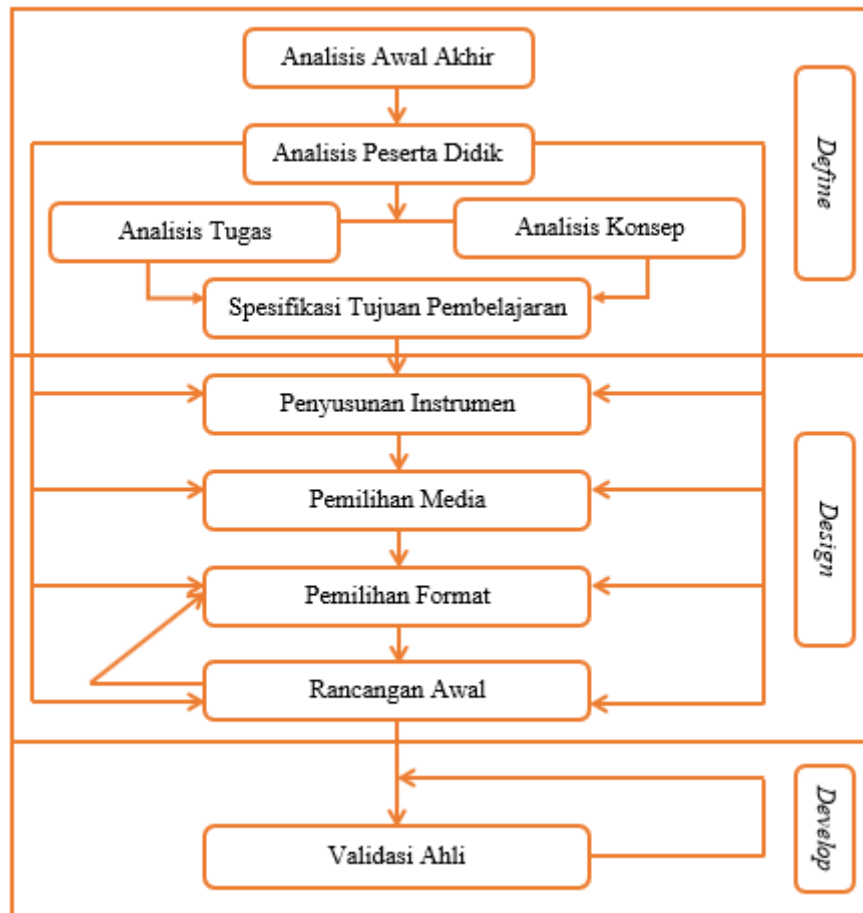
A_i = rerata dari aspek ke- i

n = total aspek

Setelah memperoleh rerata dari semua aspek, guna mengetahui tolak ukur kevalidan bisa diamati di Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Tingkat Kevalidan

Rentang Nilai	Kriteria
$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
$3 \leq V_a < 4$	Valid
$V_a = 4$	Sangat Valid



Gambar 1 Alur Modifikasi Pengembangan LKPD

HASIL DAN PEMBAHASAN

LKPD yang dikembangkan memakai model 4D melalui tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Akan tetapi, penelitian pengembangan ini cukup pada tahapan *develop*.

Tahapan *define*, kegiatan awal yang dilaksanakan ialah analisis awal-akhir dimana hal ini bersumberkan pada hasil wawancara bersama guru matematika SMP Negeri 7 Banjarmasin. Selanjutnya, dilakukan analisis peserta didik dan ditemukan bahwa peserta didik dalam memahami konsep masih mengalami kesulitan, khususnya materi Garis dan Sudut. Kemudian, analisis tugas dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi sesuai kurikulum

2013 revisi 2017. Lalu, analisis konsep dilakukan dengan merincikan dan menyusun materi secara sistematis untuk dimuat pada LKPD. Langkah terakhir, perumusan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tahapan *design*, langkah awal yang dilakukan yaitu penyusunan instrumen berupa lembar validasi sebagai penilaian dari validator ahli guna mengetahui tingkat kevalidan dari LKPD yang dikembangkan. Selanjutnya, pemilihan media yang mana media yang dipilih berupa LKPD yang memuat gambar-gambar bangunan Masjid Jami Banjarmasin. Kemudian, pemilihan format yang susunannya termuat dalam LKPD meliputi pendahuluan, isi, dan penutup. Bagian pendahuluan meliputi sampul depan,

kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, KD dan IPK, dan pendahuluan. Bagian isi mencakup kegiatan pada setiap LKPD dengan sub materi Konsep Sudut, Pengukuran Sudut, Jenis Sudut, dan Hubungan Antar Sudut. Lalu, bagian penutup berupa daftar pustaka. Selanjutnya, perancangan awal, hasil dari rancangan awal LKPD yang dikembangkan berupa permasalahan atau soal di setiap kegiatan beserta kunci jawaban yang telah dibuat di *Microsoft Word*, kemudian, pembuatan desain LKPD

menggunakan perangkat lunak *Photoshop* dan *Microsoft Word*. Desain sampul depan dan halaman dari setiap LKPD dapat dilihat pada Gambar 2. Setelah menghasilkan LKPD yang sesuai, selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing guna memperoleh saran-saran perbaikan terkait LKPD yang dikembangkan. Adapun saran-saran dari dosen pembimbing mengenai LKPD yang telah dibuat tertera di Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Saran dan Perbaikan dari Dosen Pembimbing

Saran	Perbaikan
Perubahan pada bagian petunjuk penggunaan LKPD	Memperjelas kata “petunjuk” pada setiap poin dari petunjuk penggunaan LKPD
Penambahan contoh gambar ornamen pada Masjid Jami Banjarmasin	Ditambahkan satu gambar ornamen pada kubah Masjid Jami Banjarmasin
Penyederhanaan definisi sudut pada halaman 2	Definisi sudut pada halaman 2 disederhanakan
Perubahan pada redaksi kalimat soal nomor 1 kegiatan 2	Menyederhanakan redaksi kalimat pada soal nomor 1 kegiatan 2
Penambahan soal pada halaman 19	Ditambahkan soal yang menuntun peserta didik untuk menentukan interval setiap jenis sudut
Perjelas gambar pada soal nomor 1 kegiatan 1	Gambar pada soal nomor 1 kegiatan1 dibuat lebih mirip dengan gambar aslinya, yang awalnya persegi panjang ke samping dengan diagonal menjadi bentuk persegi panjang ke atas dengan diagonal



Gambar 2 Desain sampul depan dan halaman lain LKPD

Setelah selesai memperbaiki LKPD sesuai saran-saran dari dosen pembimbing, maka dihasilkan LKPD yang dinamakan dengan *draft I*. Selanjutnya, *draft I* diserahkan kepada validator guna diberi penilaian dan saran-saran perbaikan.

Pada tahap *develop*, LKPD yang telah selesai dikonsultasikan selanjutnya

diserahkan kepada ketiga validator ahli untuk divalidasi. Setiap validator ahli diserahkan lembar validasi yang diisi dengan penilaian pada aspek kelayakan bahasa menurut BSNP, kelayakan isi, kelayakan format, dan kebudayaan. Hasil penilaian dari tiga validator bisa diamati di Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Penilaian Validator Ahli

No	Aspek	Rata-rata Setiap Aspek			A_i	Kriteria
		V_1	V_2	V_3		
1	Kelayakan Format	3.6	3.2	3.8	3.53	Valid
2	Kelayakan Isi	3.4	3.4	3.8	3.54	Valid
3	Kelayakan Bahasa Menurut BSNP	2.89	2.78	3.67	3.11	Valid
4	Kebudayaan	3.67	3.67	4	3.78	Valid

Berdasarkan rerata semua aspek (V_a) diperoleh sebesar 3,49 yang mana termasuk dalam keirteria valid. Dengan demikian, mampu dinyatakan bahwa LKPD materi Garis dan Sudut berbasis kebudayaan Banjar di Kelas VII SMP/MTs memenuhi kriteria valid. Selain mengisi lembar validasi, validator juga memberikan saran-saran

mengenai LKPD yang dikembangkan untuk direvisi kembali. Setelah direvisi berdasarkan saran-saran validator, dihasilkanlah LKPD materi Garis dan Sudut berbasis kebudayaan Banjar di Kelas VII SMP/MTs sebagai produk akhir pengembangan. Saran-saran serta perbaikan bisa diamati di Tabel 4 berikut

Tabel 4 Saran dan Perbaikan dari Validator Ahli

Saran	Perbaikan
Perubahan pada kata "bentuk sudut" yang muncul di Konsep Sudut	Mengganti kata "bentuk sudut" menjadi kata "sudut"
Penambahan gambar daerah sudut pada Konsep Sudut	Ditambahkan tanda sudut di setiap daerah sudut pada gambar yang disajikan
Penyederhanaan kalimat dari pertanyaan di Konsep Sudut	Pertanyaan pada Kegiatan 2 Konsep Sudut disederhanakan menjadi pertanyaan yang dapat membantu peserta didik menganalisa jawaban yang tepat
Perubahan redaksi kalimat kesimpulan Hubungan Antar Sudut	Memperjelas kalimat kesimpulan Hubungan Antar Sudut menjadi kesimpulan yang dirasa tepat
Penambahan komponen sudut pada gambar	Ditambahkan gambar daerah sudut dan angka pada setiap sudut di dalam bangun belahketupat halaman 9

Setelah selesai memperbaiki LKPD berdasarkan saran-saran oleh semua validator, maka dihasilkan LKPD materi Garis dan Sudut berbasis kebudayaan Banjar yang dinamakan dengan *draft II* sebagai produk akhir dari pengembangan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru matematika SMPN 7 Banjarmasin, masih banyak peserta didik yang kekurangan motivasi dan minat pada pembelajaran matematika di sekolah. Salah satu faktor penyebabnya yaitu penggunaan perangkat pembelajaran yang kurang menarik karena hanya disajikan kepada peserta didik dalam bentuk materi, contoh soal, dan latihan soal yang monoton. Namun, nyatanya di lapangan, masih banyak pendidik yang menggunakan perangkat pembelajaran berupa LKPD keluaran penerbit, dimana LKPD tersebut berisikan materi yang terlalu rinci. Hal ini selaras dengan penelitian Adi (2015) yakni penggunaan LKPD keluaran penerbit dalam proses pembelajaran memiliki dampak bagi pendidik maupun peserta didik. Pendidik akhirnya jarang melakukan inovasi-inovasi dalam pengembangan LKPD yang hal itu berakibat kurang baik bagi peserta didik. Hal itu membuat peserta didik kurang mengembangkan pengetahuannya dan LKPD tersebut masih berisikan soal-soal latihan biasa yang belum ada menggunakan soal-soal yang menunjukkan kehidupan sehari-hari peserta didik yang berdomisili di Kalimantan Selatan, khususnya kota Banjarmasin.

Ikhsan et al (2017) mengemukakan bahwa dengan menggunakan lingkungan sekitar peserta didik dalam pembelajaran mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan menggugah motivasi belajar peserta didik. Lingkungan sekitar peserta didik khususnya kota Banjarmasin, salah

satunya berupa budaya Banjar bidang geometri yang bisa ditemukan pada bangunan Masjid Jami Banjarmasin. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fajriah dan Suryaningsih (2021) berdasarkan eksplorasi etnomatematika Masjid Jami Sungai Jingah, terdapat banyak konsep geometris yang bisa ditemukan di dalam maupun di sekitar masjid. Variasi penambahan khas budaya Banjar mampu melibatkan peserta didik memanfaatkan lingkungan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasil wawancara terhadap guru matematika SMPN 7 Banjarmasin, ketika proses pembelajaran di materi Garis dan Sudut, peserta didik SMP Kelas VII masih kesusahan dalam pemahaman konsep. Sehingga, peneliti terdorong guna mengembangkan LKPD pada materi Garis dan Sudut berbasis konteks budaya di daerah Kalimantan Selatan, yaitu budaya Banjar.

Setelah LKPD melalui tahap pembuatan dan revisi berdasarkan saran-saran dari dosen pembimbing, selanjutnya LKPD divalidasi oleh tiga validator ahli. Rata-rata yang didapatkan dari aspek kelayakan format yaitu 3,53, aspek kelayakan isi sebesar 3,54, aspek kelayakan bahasa menurut BSNP sebesar 3,11, dan aspek kebudayaan sebesar 3,78. Kemudian, dari seluruh aspek tersebut didapatkan rata-rata yaitu 3,49 yang mana termasuk dalam kriteria valid. Berdasarkan penilaian ahli, terlihat bahwa perolehan nilai rata-rata tertinggi terletak pada aspek kebudayaan, sehingga salah satu kelebihan dari materi pada LKPD yang dikembangkan terdapat pada aspek kebudayaan. Hasil tersebut menandakan bahwa materi Garis dan Sudut yang terdapat pada LKPD sudah memuat kebudayaan Banjar berupa gambar bangunan Masjid Jami Banjarmasin. Sebagaimana menurut Fujiati dan Mastur (2014), ketika dalam pembelajaran dikaitkan dengan kebudayaan,

lingkungan belajar akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dan pendidik karena memungkinkan mereka untuk terlibat dengan kebudayaan yang dikenal, sehingga hasil belajar yang didapatkan optimal (Hasibuan & Hasibuan, 2020).

Selain kelebihan, LKPD yang telah dikembangkan juga mempunyai kekurangan. Kekurangan LKPD yang dikembangkan ialah materi yang disajikan hanya pada materi Garis dan Sudut dengan sub materi Sudut. Selain itu, proses pengembangan hanya sampai pada tahap validasi oleh validator ahli tanpa diujicobakan ke kepada peserta didik di sekolah, sehingga tidak ada penilaian dari peserta didik secara langsung mengenai LKPD yang dikembangkan.

PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan LKPD pada materi Garis dan Sudut berbasis kebudayaan Banjar di kelas VII SMP/MTs yang memenuhi kevalid. Adapun proses penelitian ini memakai penelitian pengembangan. Model yang dipakai yakni model 4-D dengan tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun, penelitian ini hanya berakhir pada tahap *develop*, yakni tahap validasi ahli.

Hasil penilaian dari tiga orang validator ahli memperlihatkan bahwa LKPD telah mencapai kriteria valid dengan skor sebesar 3,49. Setelah melakukan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran diantaranya, hendaknya LKPD ini dapat memberikan kemudahan dalam penguasaan konsep matematika materi Garis dan Sudut dan implementasinya secara kontekstual berbasis kebudayaan Banjar. Selanjutnya, untuk peneliti hendaknya mampu menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan LKPD berbasis kebudayaan Banjar. Kemudian, hendaknya bagi pengembangan selanjutnya agar bisa

mengembangkan LKPD tidak hanya sampai pada kriteria valid. Namun, juga pada segi kepraktisan dan segi keefektifan untuk dapat digunakan oleh peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, T. W. (2015). Penggunaan LKS sebagai Tindakan Rasionalitas Guru dalam Proses Pembelajaran (Kajian Fenomenologi di SMA N 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016). *SOSIALITAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 5(2).
- Afifah, D. S., Putri, I. M., & Listiawan, T. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Batik Gajah Mada Motif Sekar Jagad Tulungagung. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 14(1), 101-112.
- Ananda, R. P., Sanapiah, & Yuliyanti, S. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Kelas VII SMPN 7 Mataram dalam Menyelesaikan Soal Garis dan Sudut. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 79-87.
- Badraeni, N., Pamungkas, R. A., Hidayat, W., Rohaeti, E. E., & Wijaya, T. T. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Berdasarkan Kemampuan Pemahaman Matematika dalam Mengerjakan Soal pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 247-253.
- Cahirati, P. E., Makur, A. P., & Fedi, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Pendekatan PMRI. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 227-238.

- Candra, D., Tendri, M., & Rizta, A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Materi Segiempat Berbasis Tahap Teori Van Hiele di SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-43.
- Fairuz, F. R., Fajriah, N., & Danaryanti, A. (2020). Pengembangan LKPD Materi Pola Bilangan Berbasis Etnomatematika Sasirangan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 29-38.
- Fajriah, N., & Suryaningsih, Y. (2021). Ethomathematic of the Jami Mosque Jingah River as a Source Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1), 1-7.
- Hasibuan, S. A., & Hasibuan, S. S. (2020). Efektivitas Bahan Ajar Matematika Berbasis Budaya Mandailing dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 141-152.
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Ruslan, Ikhsan, A., & Sulaiman. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar di SD Negeri 2 Teunom Aceh Jaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1-11.
- Rusli, A., & Nani, K. L. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Ternate dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Garis dan Sudut. *Sainstifik@ Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(2), 51-64.
- Silvia, T., & Mulyani, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Garis dan Sudut. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2), 38-45.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.