

PENGEMBANGAN LKPD BERKONTEKS BUDAYA LOKAL PADA KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA

Cici Anggriani¹⁾, Fertilia Ikashaum²⁾

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Metro
Jalan Ki Hajar Dewantara No. 15A, Iringmulyo, Metro Tim, Metro, Lampung 34112
email: ¹⁾cicianggriani008@gmail.com, ²⁾jkashaum@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minimnya pengembangan bahan ajar berkonteks budaya serta kemampuan koneksi matematis siswa yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berkonteks budaya lokal pada kemampuan koneksi matematis siswa berdasarkan kelayakan dan kemenarikan pada materi segiempat dan segitiga. Konteks budaya yang digunakan pada LKPD yaitu budaya Jawa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengikuti tahap-tahap model pengembangan ADDIE yaitu tahap Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi). Akan tetapi pada tahap implementation dibatasi hanya sampai uji coba terbatas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli untuk mengetahui kelayakan LKPD dan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa dari aspek kemenarikan. Hasil penelitian menunjukkan kualitas LKPD memenuhi kriteria kelayakan dengan skor rata-rata dari validasi ahli materi yaitu 3,45 dan skor rata-rata dari validasi ahli media yaitu 3,25. Nilai rata-rata yang diperoleh pada rentang $x \geq 3$ termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil respon siswa terhadap LKPD pada aspek kemenarikan diperoleh persentase 89,4% dengan kategori sangat menarik. Dengan demikian LKPD yang dikembangkan layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Budaya Lokal, Kemampuan Koneksi, LKPD

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang didalamnya terdapat keterkaitan materi-materi dalam proses pembelajaran. Pada pelajaran matematika, satu materi dapat menjadi pendahulu untuk materi yang lain. Maka dari itu, matematika merupakan ilmu yang saling terkait. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu memahami masalah matematika yang memiliki hubungan antar topik dalam matematika, dengan mata pelajaran lain dan kaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan koneksi matematis.

National Council of Teacher of Mathematics (NCTM) menyebutkan lima standar proses yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan bukti (*reasoning and proof*), komunikasi

(*communication*), koneksi (*connections*), dan representasi (*representation*). Sesuai dengan beberapa rumusan mengenai standar proses diatas, salah satu kemampuan yang harus dikuasai adalah kemampuan koneksi.

Kemampuan koneksi matematis menjadi salah satu hal penting dalam pembelajaran, terutama jika berkaitan dengan materi prasyarat. Kemampuan koneksi matematis dibutuhkan agar peserta didik dapat mengenali dan menggunakan koneksi antar ide matematika, memahami bagaimana ide-ide matematika saling berkaitan dan menciptakan ide lain, dan menerapkan matematika dalam konteks lain di luar matematika. Selain itu, juga dapat menentukan rumus apa yang dipakai jika dihadapkan dengan soal-soal yang berkaitan dengan masalah sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara Peneliti dengan guru matematika MTs Ma'arif 02 Kotagajah, didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran matematika siswa sering mengalami kesulitan mengkoneksikan antar topik matematika, matematika dengan mata pelajaran lain, dan matematika dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga untuk lebih mengetahui kemampuan koneksi matematis siswa, Peneliti memberikan soal koneksi berdasarkan salah satu indikator kemampuan koneksi melalui *google formulir*. Berdasarkan hasil jawaban siswa terlihat bahwa siswa mengerjakan soal langsung menjawab tanpa memformulasikan ke dalam bentuk matematika dan untuk hasil jawaban masih belum tepat. Hal itu menunjukkan siswa belum mampu mengkoneksikan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan suatu proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa, artinya setiap memperkenalkan konsep baru harus memperhatikan konsep yang telah dikuasai siswa. Serta menghubungkan konsep matematika dengan mata pelajaran lain dan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang bermakna tidak terlepas dari komponen-komponen lain yang saling berinteraksi di dalamnya. Salah satu komponen dalam proses pembelajaran tersebut adalah bahan ajar. Bahan ajar sangat berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran, memenuhi standar kompetensi, serta dapat memberikan informasi yang cepat bagi siswa. Selain itu, bahan ajar dapat dimanfaatkan untuk memicu pembelajaran yang lebih menarik, siswa lebih mandiri dan aktif dalam belajar, serta membangun komunikasi yang efektif antara siswa dan guru. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu LKPD. LKPD dapat dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan materi, kondisi siswa,

lingkungan sekolah dan kemampuan guru.

Strategi pengembangan LKPD memanfaatkan permasalahan siswa yang ada. Salah satunya dengan pembelajaran berbasis budaya. Dengan berkembangnya teknologi pendidikan, program pendidikan juga memerlukan partisipasi budaya dalam pembelajaran di sekolah agar siswa menyadari pentingnya nilai budaya dalam pelaksanaan aktivitas kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi mengandung unsur budaya yang memungkinkan siswa memahami materi dan merangsang semangat belajar.

Pembelajaran matematika berbasis budaya penting untuk membentuk karakter siswa, misalnya rasa percaya diri, simpati, empati, menghargai orang lain, kepedulian terhadap masalah sosial dan berjiwa sosial, serta bertanggung jawab. Selain itu, pembelajaran matematika berbasis budaya juga dimaksudkan untuk memberikan siswa pengalaman dunia nyata untuk meningkatkan potensi mereka dalam memanfaatkan budaya untuk memahami materi. Salah satu materi matematika yang penting dipelajari adalah geometri.

Geometri menempati posisi khusus dalam kurikulum matematika pada jenjang sekolah dasar hingga menengah, karena banyaknya konsep-konsep yang termuat didalamnya. Selain itu, geometri banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Banyaknya kegunaan geometri dalam kehidupan sehari-hari. Artinya geometri tidak terlepas dari kebudayaan yang ada dalam masyarakat. Konsep geometri banyak ditemukan dalam bangunan-bangunan peninggalan sejarah, pakaian tradisional, peralatan dapur tradisional serta kerajinan-kerajinan tradisional. Salah satu materi matematika cabang geometri tingkat SMP/MTs kelas VII yang dapat dikaitkan dengan budaya adalah materi segitiga segiempat. Materi segitiga dan segi

empat dapat dikaitkan dengan budaya Jawa.

Jawa merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia dan memiliki budaya yang unik serta beranekaragam. Bentuk-bentuk segitiga dan segi empat banyak ditemukan pada budaya Jawa. Misalnya pada peninggalan sejarah, rumah adat tradisional, pakaian tradisional, hingga peralatan dapur tradisional. Selain itu, terdapat banyak permasalahan yang dapat membangun pemahaman siswa tentang segitiga dan segiempat jika menggunakan konteks budaya Jawa.

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada adalah bagaimana proses pengembangan LKPD berkonteks budaya lokal pada kemampuan koneksi matematis siswa dan bagaimana kualitas pengembangan LKPD berkonteks budaya lokal pada kemampuan koneksi matematis siswa memenuhi kriteria kelayakan dan kemenarikan. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan LKPD berkonteks budaya lokal pada kemampuan koneksi matematis siswa dan untuk mengetahui kualitas LKPD berkonteks budaya lokal pada kemampuan koneksi matematis siswa berdasarkan kriteria kelayakan dan kemenarikan.

KAJIAN LITERATUR

Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik merupakan suatu bahan pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya, LKPD berisi materi untuk diskusi, eksperimen yang dapat dilakukan di rumah, petunjuk praktikum, soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Lembaran pada LKPD digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran serta berisi tugas yang harus dikerjakan

oleh peserta didik dalam kajian tertentu. LKPD merupakan suatu bahan ajar berbentuk cetak yang berupa lembar kertas berisi ringkasan, materi, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Berdasarkan definisi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu lembar kerja cetak yang isinya berupa panduan yang berisi informasi pertanyaan, perintah, dan instruksi dari pendidik kepada peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan pemecahan masalah dalam bentuk kerja, praktek atau percobaan yang didalamnya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Budaya Jawa

Budaya adalah keseluruhan kompleks aktivitas manusia yang mencakup kepercayaan, pengetahuan, tindakan, gagasan, seni, hukum, moral, adat istiadat atau kebiasaan-kebiasaan sebagai anggota masyarakat dalam rangkaian kehidupan. Sedangkan budaya lokal merupakan suatu kegiatan atau produk keunggulan budaya masyarakat dilihat dari aspek geografis wilayahnya. Budaya lokal mengandung nilai-nilai luhur didalamnya yang menjadi ciri khas budaya setempat. Di Indonesia istilah budaya lokal juga sering disepadankan dengan budaya etnik atau sub etnik. Setiap bangsa, etnik, dan sub etnik memiliki kebudayaan yang mencakup tujuh unsur, yaitu: bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, dan kesenian. Namun demikian, sifat-sifat khas kebudayaan hanya dapat dimanifestasikan dalam unsur-unsur terbatas, terutama melalui bahasa, kesenian, dan upacara. Unsur-unsur yang lain sulit untuk menonjolkan sifat-sifat khas kebudayaan suatu bangsa atau suku bangsa.

Budaya lokal yang digunakan pada penelitian ini adalah budaya Jawa. Kebudayaan Jawa memiliki keunikan tersendiri. Setiap kegiatan tak lepas mengikuti adat, tradisi dan kebiasaan yang dianut oleh para leluhurnya. Keunikan dapat dilihat dari masyarakat, bahasa, kesenian dan tradisi.

Kemampuan Koneksi

Kemampuan koneksi matematika menjadi salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran matematika. Secara umum koneksi dapat diartikan sebagai suatu hubungan atau keterkaitan. Sedangkan koneksi matematika adalah suatu hubungan atau keterkaitan antara konsep-konsep matematika. Kemampuan koneksi matematika adalah suatu kemampuan yang menghubungkan pengetahuan konseptual dan procedural, menghubungkan antar konsep dalam matematika, menghubungkan matematika dengan konsep lain, dan menghubungkan matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan koneksi matematis adalah suatu kemampuan untuk menghubungkan konsep dan prosedur, antar konsep dalam matematika, konsep matematika dengan bidang lain dan matematika dengan kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan penelitian tahap awal dari penelitian R&D. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berkonteks budaya lokal dan melakukan uji coba kelompok kecil. Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE.

Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu alat yang paling efektif untuk menghasilkan sebuah produk. Berikut tahapan yang dilaksanakan pada penelitian pengembangan ini yaitu (1) Analisis (*analysis*). Pada tahap ini proses mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan bahan belajar siswa yang mendukung proses pembelajaran. Analisis pada penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu, (a) Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada salah satu guru matematika MTs Ma'arif 02 Kotagajah. Analisis kebutuhan dengan wawancara didapat informasi bahwa belum tersedianya bahan ajar berkonteks budaya lokal pada kemampuan koneksi matematis. Hal ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan LKPD. (b) Analisis materi pada penelitian ini dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam penelitian. Sehingga dianalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran MTs Ma'arif 02 Kotagajah untuk memulai merancang LKPD.

Tahap Desain, pada tahap ini menghasilkan berupa rancangan LKPD berkonteks budaya lokal. Rancangan yang masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan selanjutnya. Langkah yang dilakukan pada tahap perancangan penyusunan LKPD meliputi Rancangan LKPD dan rancangan instrumen penilaian.

Tahap Pengembangan, pada tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

Tahap Implementasi, pada tahap ini dilakukan secara terbatas di kelas VIII MTs Ma'arif 02 Kotagajah. LKPD yang telah dikembangkan diuji cobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 9 siswa perwakilan kelas VIII. Pada tahap ini, siswa diminta untuk menggunakan

LKPD serta memahami dan mengerjakan soal-soal yang terdapat pada LKPD. Tahap uji coba dilakukan agar dapat mengetahui respon siswa terhadap LKPD yang dikembangkan pada aspek kemenarikan. Selanjutnya siswa diberi angket untuk memberikan penilaian terhadap LKPD yang dikembangkan pada aspek kemenarikan.

Tahap Evaluasi, tahap ini digunakan untuk perbaikan produk LKPD apabila belum mencapai kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Revisi produk berdasarkan kritik dan saran yang didapat dari lembar validasi yang diisi oleh validator. Hal ini bertujuan agar produk yang dihasilkan sesuai dan dapat di gunakan oleh sekolah.

Desain uji coba dilakukan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Desain uji coba produk dilakukan dengan cara validasi produk dan uji coba. Validasi produk ada dua macam yaitu (a) validasi materi, validasi ini digunakan untuk mengetahui apakah kelayakan materi yang terdapat dalam LKPD yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran. (b) validasi media, validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media LKPD yang dilakukan oleh ahli media.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Ma'arif 02 Kotagajah sebanyak 9 siswa. Teknik pengambilan subjek pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengambilan subjek ini didasarkan pada pertimbangan peneliti yang telah berkonsultasi dengan guru matematika MTs Ma'arif 02 Kotagajah.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar

validasi dan angket. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan LKPD berkonteks budaya lokal yang dikembangkan untuk dapat diimplementasikan. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap LKPD berkonteks budaya lokal yang dikembangkan berdasarkan kriteria kemenarikan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu (1) lembar validasi, lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan melalui penilaian para ahli terhadap LKPD berkonteks budaya lokal. Sekaligus mendapat saran dan kritik dari para ahli terhadap LKPD berkonteks budaya lokal yang dikembangkan. (2) lembar respon siswa, tujuan lembar angket respon siswa yaitu untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD berkonteks budaya lokal yang dikembangkan. Lembar angket respon siswa diisi berdasarkan kriteria kemenarikan siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Analisis data pada penelitian ini diperoleh untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa berdasarkan aspek kemenarikan pada LKPD berkonteks budaya lokal yang dikembangkan. Berikut ini analisis yang digunakan yaitu: (1) Analisis Angket Validasi Ahli Angket validasi ahli digunakan untuk melihat kelayakan LKPD berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Nilai yang diperoleh kemudian dijadikan data kualitatif dengan menggunakan skala likert. Berikut Tabel 1. Nilai Uji Kelayakan.

Tabel 1. Nilai Uji Kelayakan

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	$x \geq \bar{x} + 1.SB_x$	Sangat Layak
2.	$x + 1.SB_x > x \geq \bar{x}$	Layak
3.	$\bar{x} > x \geq \bar{x} - 1.SB_x$	Tidak Layak
4.	$x < \bar{x} - 1.SB_x$	Sangat Tidak Layak

Sumber: Djemari Mardapi

Keterangan:

x = nilai atau skor aktual (nilai yang diperoleh)

\bar{x} = mean ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{nilai maksimal total} + \text{nilai minimal ideal})$$

SB_x = simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{nilai maksimal total} - \text{nilai minimal idea})$$

Tabel 2. Pedoman Kriteria Penilaian Kelayakan

No.	Kriteria	Rentang Nilai
1	Sangat layak	$x \geq 3$
2	Layak	$3 > x \geq 2,5$
3	Tidak layak	$2,5 > x \geq 2$
4	Sangat tidak layak	$x < 2$

Sumber: Djemari Mardapi

LKPD yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas baik jika kriteria yang dicapai minimal berada pada kategori layak. (2) Analisis Angket Respon Siswa. Berikut langkah-langkah menghitung data analisis respon siswa yaitu sebagai berikut:

Skor tanggapan (%)

$$= \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase yang telah diperoleh kemudian disesuaikan dengan parameter tabel persentase angket respon siswa, sehingga diperoleh kriteria nilai sebagai berikut:

Tabel 3. Presentase Angket Respon Siswa

No.	Kriteria	Rentang Skor	Persentase
1	Sangat menarik	$X \geq 3$	$100\% \geq X \geq 75\%$
2	Menarik	$3 > X \geq 2,5$	$75\% \geq X \geq 62,5\%$
3	Cukup	$2,5 > X \geq 2$	$62,5\% \geq X \geq 50\%$
4	Kurang	$X < 2$	$X < 50\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian LKPD berkonteks budaya lokal ini disusun secara urut yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: (a) Bagian pendahuluan terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, bagian apa yang akan kita temui, petunjuk penggunaan, peta konsep, komponen silabus serta pendahuluan mengenai materi yang akan dipelajari. (b) Bagian isi terdiri dari paparan materi tentang mengenal bangun segitiga segiempat, jenis-jenis segitiga segiempat, ayo mengamati mengajak siswa untuk mengamati aktivitas-aktivitas untuk menemukan konsep

segitiga dan segiempat serta soal evaluasi yang bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari. (c) Bagian Penutup, pada bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan cover belakang yang berisi tentang penulis.

Untuk mengetahui kelayakan produk, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil pengisian lembar validasi oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata yaitu 3,45. Berikut ini hasil validasi ahli materi yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Penilaian	No	Penilaian
1	4	11	4
2	3	12	4
3	3	13	4
4	3	14	4
5	4	15	3
6	3	16	4
7	3	17	3
8	3	18	3
9	4	19	3
10	4	20	3
Jumlah		69	
Rata-rata		3,45	
Kategori		Sangat layak	

Sedangkan hasil pengisian lembar validasi oleh ahli media diperoleh skor rata-rata yaitu 3,25. Berikut ini hasil

validasi ahli media e yang disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Penilaian	No	Penilaian
1	3	11	3
2	4	12	3
3	3	13	3
4	3	14	4
5	3	15	3
6	4	16	3
7	4	17	3
8	4	18	3
9	3	19	3
10	3	20	3
Jumlah		65	
Rata-rata		3,25	
Kategori		Sangat layak	

Kedua nilai tersebut berada pada rentang $x \geq 3$ dalam kategori kategori sangat layak. Hasil ini relevan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Rewatus.A, dkk. Menjelaskan bahwa LKPD berbasis etnomatematika pada materi segitiga dan segiempat berkualitas baik, sehingga LKPD ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya

adalah pengembangan yang Peneliti kembangkan fokus pada kemampuan koneksi matematis siswa.

Produk diujicobakan secara terbatas kepada 9 siswa kelas VIII pada di MTs Ma'arif 02 Kotagajah. Analisis data respon siswa menggunakan angket bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap LKPD yang dikembangkan ditinjau dari aspek kemenarikan. Angket dibagikan kepada 9 siswa. Dari angket respon yang telah dibagikan ke siswa, didapat persentase

respon siswa mencapai 89,4 %. Berikut tampilan tabel hasil respon siswa MTs

Ma'arif 02 Kota Gajah.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

Butir Pertanyaan	Siswa								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	4	4	3	4	3	4	3	4
2	4	4	4	4	4	4	3	3	4
3	3	4	4	3	4	4	4	2	4
4	3	3	3	3	4	4	3	2	4
5	4	4	4	3	4	3	4	3	4
6	3	3	3	3	3	3	4	3	3
7	3	3	3	3	4	3	4	3	4
8	3	4	4	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	3	4	4	4	4	4	3	3	4
Jumlah	33	37	37	34	39	36	37	30	39
Total Skor	322								
Persentase	89,4 %								
Kategori	Sangat Menarik								

Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD berkonteks budaya lokal pada kemampuan koneksi matematis siswa mencapai kategori sangat menarik. Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Mustika Ida Fitri. Menjelaskan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran matematika kontekstual berbasis etnomatematika kultur Arek untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa masuk kategori positif (senang, berminat dan tertarik). Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pengembangan yang peneliti kembangkan menggunakan konteks budaya Jawa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) analisis merupakan tahap awal dari penelitian pengembangan ini, (2) perancangan digunakan untuk menentukan kerangka LKPD serta

menyusun instrument penelitian, (3) mengembangkan digunakan untuk membuat LKPD berkonteks budaya lokal pada kemampuan koneksi, (4) mengujicobakan LKPD dan membagi angket respon siswa kepada 9 siswa, (5) melakukan perbaikan pada LKPD jika ada yang harus direvisi.

Produk LKPD berkonteks budaya lokal pada materi segitiga dan segiempat yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan proses validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mendapat rata-rata keseluruhannya yaitu 3,45 sedangkan untuk ahli media rata-rata keseluruhannya yaitu 3,25. Penilaian dari kedua validator diperoleh rata-rata pada rentang $x \geq 3$ yang termasuk dalam kategori sangat layak. Angket respon siswa yang diberikan kepada 9 responden terhadap LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat menarik. Hal ini didapat dari rata-rata keseluruhan adalah 89,4%. Nilai ini masuk dalam kategori sangat menarik.

REFERENSI

- Anggraeni Oktarina, dkk. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Etnomatematika Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.” *Jurnal Pendidikan Matematika 2* (2019).
- Ardini Ramadhanty. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan Pendekatan Kontekstual pada Pokok Bahasan Trigonometri.” Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2020.
- Hendra Erik Rudyanto, Apri Kartikasari HS, Dea Pratiwi. “Etnomatematika Budaya Jawa : Inovasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar 3* (t.t.): 26.
- Maya Oktaviani, Wardani Rahayu, Anan Sutisna. “Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Bentuk Tes dan Disposisi Matematis.” *JPPM 12* (2019).
- Muhammad Daut Siagian. “Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika.” *Journal of Mathematics Education and Science Vol 2* (Oktober 2016): 62.
- Puji Astuti, dkk. “Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Pemodelan Matematika untuk Melatih Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Kelas VIII.” *Jurnal Pendidikan Matematika 11* (Juli 2017).
- Rahmah, Fertilia Ikashaum, Edo Dwi Cahyo. “Pemahaman Konsep Dan Perspektif Siswa Terhadap Geometri.” *Linear : Journal of Mathematics Education 1*, no. 2 (2020): 136.
- Retno Marsitin. “Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematis dalam Pembelajaran Matematika dengan Problem Solving.” *Jurnal Pendidikan Matematika 2* (Februari 2016).
- Rully Charitas Indra Prahmana, Ubiratan D’Ambrosio. “Learning Geometry And Values From Patterns : Ethnomathematics On The Batik Patters Of Yogyakarta, Indonesia” 11 (2020): 440.
- Sirate F. *Implementasi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: Lentera Pendidikan, 2012.
- Tira Silvia. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Garis dan Sudut.” IAIN Salatiga, 2020.
- Triana Ayu Oktafiani. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama.” IAIN Purwokerto, 2020.