

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang digunakan oleh setiap individu untuk memperoleh pengetahuan, wawasan dan mengembangkan sikap keterampilan (Siskauli, 2019). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi umat manusia, begitu juga dengan bukti-bukti faktual-fenomenal, bahwa pendidikan tidak hanya berhenti pada satu generasi tetapi akan berlanjut dari generasi terakhir, generasi saat ini dan generasi mendatang. Pendidikan merupakan sarana untuk mewujudkan kemampuan bangsa dan Negara, dengan pendidikan yang berkualitas, akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Situmorang, 2014)

Dalam kehidupan masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan sekarang, tetapi harus mengantisipasi dan berbicara tentang masa depan. Sengaimana dikemukakan (Siskauli, 2019) bahwa “pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan siswa untuk suatu profesi atau posis, tetapi untuk memecahkan masalah yang dia hadapi pada kehidupan sehari-hari”. Menurut Sudjana (2008) ”dalam proses pembelajaran di sekolah, guru hendaknya memilih dan menggunakan pendekatan, metode, strategi dan teknik yang dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik, maupun sosial”.

Sejalan dengan itu, para pendidikan yang terkaitpun terus berusaha agar penguasaan siswa terhadap matematika dapat memuaskan. Sebagaimana diamanatkan dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa tujuan dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu bidang ilmu dalam pendidikan yang sangat dibutuhkan adalah matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peran yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagaimana yang dikemukakan (Siskauli, 2019), bahwa “lima alasan mengapa belajar matematika penting karena matematika adalah : (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana untuk mengenali pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran akan perkembangan budaya”.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa dan juga merupakan sarana berpikir ilmiah yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mengembangkan kemampuan logikanya. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi,

matematika memegang peranan penting karena dalam pembelajaran matematika dituntut untuk berpikir kritis dan cermat untuk mengelola informasi, memecahkan suatu masalah sehingga bermanfaat baik dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai bahasa atau sebagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika memegang peranan penting, karena dengan matematika dapat membantu semua sains menjadi lebih sempurna. Matematika adalah alat yang efisien dan dibutuhkan oleh semua ilmu pengetahuan dan tanpa bantuan matematika tidak akan ada kemajuan yang begitu berarti. (Pardosi, 2010).

Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan, hal ini nyata bahwa Indonesia memiliki ratusan bahasa, ras dan suku di dalamnya. Selain itu, Indonesia juga memiliki banyak peninggalan-peninggalan bersejarah yang bersumber dari kebiasaan atau suatu budaya dari daerah tertentu. Dalam pembelajaran matematika, hal yang berkaitan dengan budaya di sebut etnomatematika.

(Marsigit dkk, 2014) berpandangan bahwa “etnomatematika yaitu matematika yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sesuai dengan kebudayaan setempat”. Hal ini menunjukkan bahwa matematika terdapat dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam budaya. (Rudhito, dkk, 2019) juga megemukakan bahwa “etnomatematika merupakan kegiatan mengkaji aspek matematik dalam suatu budaya masyarakat. Sehingga dalam aktivitas pembelajaran, siswa dapat melakukan kegiatan mengkaji aspek matematis yang terdapat dalam budaya di sekitarnya”.

Menurut Fatimah, penerapan etnomatematika dalam pembelajaran sebagai sarana untuk memotivasi, menstimulus siswa serta dapat mengatasi kejenuhan dan kesulitan dalam belajar matematika. Dengan adanya pembelajaran berbasis etnomatematika siswa dapat mengeksplorasi budaya yang ada disekitar mereka sehingga siswa dapat memperkaya pengetahuan matematika yang telah ada. Selain itu, kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia tidak tertinggal oleh siswa pada generasi milenial.

Motivasi belajar merupakan dorongan atau gerakan siswa untuk belajar atau ingin melakukan kegiatan belajar (Nugroho, dkk, 2013). Motivasi belajar pada siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran (Saputra, dkk. 2018). Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran salah satunya adalah sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membuat atau membantu siswa belajar (Erni Dwi, dkk. 2019). Dalam hal ini bahan ajar termasuk dalam salah satu sumber belajar. Menurut Weni Dwi (2016), “bahan ajar merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”.

(Prasetya, 2021) menjelaskan bahwa “motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Motivasi juga dapat diartikan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan

belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai. Artinya, siswa yang memiliki motivasi akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan untuk mencapai sasaran”. Oleh karena itu pada dasarnya motivasi belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang.

Berdasarkan observasi lapangan yang telah dilakukan oleh bapak Sinaga, menyatakan bahwa pembelajaran Matematika di SMA Negeri 3 Pematangsiantar, masih banyak siswa yang respon belajarnya masih kurang dan siswa tidak mengerjakan tugas dan ketika ditanya mengapa tidak mengerjakan tugas mereka memiliki banyak alasan, salah satunya yang malas belajar. Mereka mengaku belajar sebelum ulangan harian dan ujian, bahkan ketika guru mengajar melalui zoom Dalam penerapannya, banyak siswa yang disibukkan dengan hal lain yang menyebabkan siswa tidak fokus belajar. Hal itu terjadi karena kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika. Selain itu hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Permatasari pada tahun 2017 juga menyatakan terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran matematika. Salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar siswa yang disebabkan karena pembelajaran cenderung monoton dan pasif sehingga siswa hanya mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru yang masih dominan dalam proses pembelajaran dikelas (*teacher centered*).



Perhatikan gambar di samping! Sebuah ruangan yang akan dipasang lantai berukuran panjang 6 meter dan lebar 2 meter. Akan dipasang Ubin berbentuk persegi dengan ukuran 30cm X 30cm. Berapakah jumlah ubin yang diperlukan untuk menutupi lantai tersebut?

Dari soal di atas, siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar berjumlah 6 siswa dari 24 siswa di kelas VII. Setelah melakukan wawancara dengan siswa yang menjawab salah, salah satu alasan mereka adalah karena LKPD yang diberikan guru kurang menarik sehingga siswa tidak memiliki keinginan lebih untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa untuk belajar disebabkan oleh bahan ajar yang digunakan kurang menarik karena hanya berisi teks materi, hafalan rumus dan soal-soal yang dicetak pada kertas dan gambar yang tidak berwarna. Guru cenderung memberikan pembelajaran menggunakan LKPD yang telah tersedia di sekolah tanpa melakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

Seperti yang dikemukakan oleh Fajri (2018) bahwa “penyebab dari kurangnya motivasi belajar siswa bermacam-macam. Diantaranya karena fasilitas sekolah yang tidak mendukung poses pembelajaran, dan guru yang kurang cakap”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dilanjut dengan pendapat

Rinaldi (2018) yang menyatakan bahwa “Pembuatan bahan ajar merupakan salah satu hal yang harus dikuasai guru. Sebisa mungkin guru harus bisa membuat bahan ajar yang sesuai dengan materi-materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Pengembangan bahan ajar oleh pendidik membutuhkan kreativitas untuk membuat sesuatu yang lain, unik, juga membutuhkan pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan ketersediaan bahan/materi di sekitarnya, selain itu pendidik juga harus memiliki pengetahuan tentang beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan bahan ajar seperti kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercernaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan/pengemasan serta kelengkapan komponen bahan ajar”.

Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang tepat, terencana dan dikaji dengan seksama yang dilakukan oleh guru untuk membekali siswa selama proses pembelajaran agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan cara mengembangkan bahan ajar dan pendekatan pembelajaran. Guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar harus mampu mengubah paradig lama menjadi paradig pengajaran yang baru. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan bahan ajar yang bervariasi dan dapat memanfaatkan lingkungan sekitar untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa. Bahan ajar yang dikembangkan juga harus menyajikan sumber bahan dengan susunan yang teratur, sistematis, bervariasi, serta memiliki daya tarik yang kuat

sehingga dapat merangsang, serta mengaitkan antara materi matematika dengan keadaan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terdorong melakukan penelitian yang berjudul ***Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Segiempat Dan Segitiga Kelas VII Smp Swasta Putri Sion Yumarsah.***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa.
2. Pengembangan bahan ajar masih jarang dirancang oleh pendidik untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran di kelas dan belajar mandiri.
3. Proses belajar mengajar cenderung berpusat pada guru (*Teacher centered*)

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka model pembelajaran yang digunakan dibatasi pada :

1. Kompetensi yang dicapai adalah motivasi belajar siswa
2. Pengembangan bahan ajar yang di lakukan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kearifan lokal budaya Riau pada siswa kelas VII

3. Materi dalam penelitian ini adalah segiempat (persegi dan persegi panjang) dan segitiga.
4. Penelitian akan dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Swasta Putri Sion Yusmarsah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah, maka yang menjadi rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar matematika berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar siswa pada pokok bahasan segiempat (persegi dan persegi panjang) dan segitiga?
2. Bagaimana kualitas bahan ajar matematika berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar siswa pada materi segiempat (persegi dan persegi panjang) dan segitiga?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. untuk mengetahui Bagaimana proses pengembangan bahan ajar matematika berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar siswa pada pokok bahasan segiempat (persegi dan persegi panjang) dan segitiga.
2. Untuk mengetahui bagaimana kualitas bahan ajar matematika berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar siswa pada pokok bahasan segiempat (persegi dan persegi panjang) dan segitiga.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Menambah ilmu pengetahuan, khususnya tentang bahan ajar matematika dalam konteks kearifan lokal terhadap motivasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

dapat membantu siswa belajar mandiri dalam memahami materi segiempat (persegi dan persegi panjang) dan segitiga, serta dapat memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan materi segiempat dan segitiga.

b. Bagi Guru

sebagai masukan bagi guru matematika yang tepat digunakan dalam menentukan alternatif pembelajaran matematika yang tepat khususnya untuk pokok bahasan segiempat (persegi dan persegi panjang) dan segitiga di kelas VII SMP.

c. Bagi Peneliti

memberi inspirasi bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas, sehingga mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat.

Serta dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar matematika.

G. Batasan Istilah

Agar tidak timbul perbedaan pengertian atau salah pengertian makna dan istilah-istilah yang digunakan, berikut diberikan definisi istilah yang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang tidak hanya berupa benda seperti buku, teks, film pembelajaran atau software komputer, tetapi juga berupa metode mengajar, program pendidikan atau program pengembangan staf. Pengembangan juga merupakan kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi produk tersebut dan mengevaluasi kinerja produk tersebut dengan tujuan diperoleh data yang empiris yang digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat atau model yang dapat digunakan dalam pembelajaran
2. Bahan Ajar adalah sekumpulan materi yang disusun dengan sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis yang disusun oleh guru dan digunakan siswa dalam pembelajaran.
3. Lembar Kerja Siswa (LKPD) adalah sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Pada

umumnya, LKPD memuat mengenai pengertian, rumus, contoh soal beserta soal soal yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif belajar.

4. Kearifan lokal adalah bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Yang biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Kearifan lokal sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat.
5. Motivasi belajar adalah dukungan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar yang ditandai dengan perubahan energy serta tingkah laku untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
6. Segiempat dan segitiga
 - a. Segiempat adalah bidang datar yang terbentuk melalui empat garis lurus sebagai sisinya. Bangun datar ini meliputi persegi panjang, persegi.
 - b. Segitiga adalah bangun datar yang terbentuk oleh tiga garis lurus dan membentuk tiga sudut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Penelitian dan Pengembangan

(Alfonsus, 2020) menyatakan bahwa “dalam bidang pendidikan pengertian penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang tidak hanya berupa benda seperti buku, teks, film pembelajaran atau software komputer, tetapi juga berupa metode mengajar, program pendidikan atau program pengembangan staf”. Penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk atau kebijakan yang telah ada. Selain itu menurut Richey and Kelin (2010) penelitian dan pengembangan (R&D) adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan atau memproduksi produk tersebut dan mengevaluasi kinerja produk tersebut dengan tujuan diperoleh data yang empiris yang digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat atau model yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2019). Dapat disimpulkan pengertian penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R &D). Model pengembangan yang digunakan merupakan model ADDIE. Yang terdiri atas lima tahapan meliputi: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), *evaluation* (evaluasi).

- a. *Analysis* (analisis), pada tahap analisis peneliti menganalisis kebutuhan guru, peserta didik, perangkat pembelajaran, kurikulum, dan materi serta analisis tujuan pembelajaran.
- b. *Design* (desain), pada tahap ini peneliti menyusun rancangan awal LKPD berbasis kearifan lokal rumah tradisional Riau berdasarkan bahan-bahan yang sudah terkumpul, yaitu berupa naskah cerita dan gambar-gambar yang telah dikaitkan dengan kearifan lokal rumah tradisional Riau serta pembuatan LKPD berbasis kearifan lokal rumah tradisional Riau.
- c. *Development* (pengembangan), pada tahap penelitian ini mengembangkan produk LKPD berbasis kearifan lokal rumah tradisional Riau menggunakan pendekatan *problem based learning* (PBL) untuk SMP kelas VII.
- d. *Implementation* (pelaksanaan), pada tahap ini peneliti menyiapkan guru dan siswa untuk melakukan uji coba terhadap LKPD segiempat dan segitiga berbasis kearifan lokal Riau. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan untuk menguji kualitas produk.

Implementasi dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan terhadap LKPD yang dikembangkan

- e. *evaluation* (evaluasi), pada tahap ini memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi yang dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur keberhasilan tujuan pengembangan

2. Bahan Ajar

Menurut Depdiknas (2007) “bahan ajar adalah sekumpulan materi yang disusun dengan sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan belajar yang memungkinkan bagi siswa”. Sugrianto juga berpendapat bahwa bahan ajar merupakan bahan atau materi yang disusun oleh guru dan digunakan siswa dalam pembelajaran (Arlitasari dkk, 2013). Selain itu, Macomber (dalam Gede Nurjaya, 2012) mengemukakan dalam pandangan tradisional bahan ajar adalah "subject matter". Bahan ajar remoriam pada saat itu disebut dengan materi pelajaran dan dikatakan sebagai suatu lingkaran pengetahuan yang tersusun secara sistematis dari satuan-satuan materi pelajaran. Sedangkan pandangan modern menganggap bahwa bahan ajar adalah alat dan media yang memberi kesempatan pada siswa untuk mendapat pengalaman belajar. Melalui bahan ajar tersebut, siswa akan mendapat pengalaman belajar yang berkaitan dengan fakta-fakta dalam

kehidupan, model-model kehidupan hingga simbol-simbol dalam kehidupan.

Bahan ajar memiliki fungsi sebagai berikut (Siti Aisyah dkk,2020):

1. Pedoman bagi guru yang akan melaksanakan aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kemampuan yang akan diajarkan pada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan seluruh kegiatannya dalam proses pembelajaran, sekaligus substansi kemampuan yang seharusnya dipelajari serta dikuasainya.
3. Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Menurut Tocharman (Nugraha dkk,2013), jenis-jenis bahan ajar adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri dari bahan cetak (*printed*) seperti *handout*, buku modul, LKPD, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, dan non cetak (*non printed*).
2. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti radio, dan CD-audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk* dan film.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), CD multimedia pembelajaran interaktif serta bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Pada umumnya, LKPD memuat mengenai pengertian, rumus, contoh soal beserta soal soal yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif belajar.

Fadliana dalam Rahmatillah, A. Halim, dan M.Hasan (2017) menyatakan bahwa LKPD membantu peserta didik belajar secara terarah melalui jenis *handout*. Selain itu, menurut Trianto dalam Zulfah, Ahmad Fauzan dan Armianti (2018) LKPD berbentuk panduan untuk mengembangkan semua seperti aspek pembelajaran mengembangkan aspek kognitif. Berhubungan dengan pengembangan LKPD, LKPD termasuk media pembelajaran cetak yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, Herman dan Aslim (dalam Rahmatillah A. Halim, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan media pembelajaran *handout* yang digunakan peserta didik sebagai panduan untuk melakukan penemuan suatu konsep

pembelajaran dengan menyelesaikan masalah untuk mengembangkan aspek kognitif serta menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Langkah-Langkah Penyusunan Lembar kerja Peserta Didik (LKPD)

Dalam proses pengembangan, agar LKPD sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka diperlukan adanya langkah-langkah penyusunan LKPD. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan LKPD menurut Andi Prastowo (2011) memiliki empat tahapan, yaitu:

1. Penyusunan Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan LKPD.

2. Penyusunan Peta Kebutuhan LKPD

Penyusunan peta kebutuhan LKPD yang dimaksud untuk mengetahui jumlah LKPD yang akan ditulis serta urutan LKPD

3. Penentuan Judul-Judul LKPD

Judul LKPD ditentukan berdasarkan kompetensi dasar materi-materi pokok yang terdapat dalam kurikulum.

4. Penulis LKPD

Terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penulisan LKPD, diantaranya perumusan kompetensi dasar yang harus dipahami peserta didik, penentuan bentuk penilaian, penyusunan materi dan penentuan struktur LKPD.

c. Prosedur Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Darmodjo & Kaligis (dalam Indriyani, 2013) berpendapat bahwa dalam penyusunan LKPD harus memenuhi berbagai persyaratan, yaitu:

- a. Syarat Didaktik adalah salah satu sarana berlangsungnya proses belajar mengajar LKPD harus memenuhi syarat didaktik. Artinya LKPD harus mengikuti dasar belajar mengajar yang efektif, yaitu: memperhatikan adanya perbedaan individual. Maka LKPD yang baik itu merupakan LKPD yang dapat digunakan oleh seluruh siswa dari berbagai latar belakang kemampuan. Mewajibkan pada proses untuk menemukan konsep-konsep sehingga LKPD dapat berfungsi sebagai pedoman bagi siswa untuk dapat menemukan.
- b. Syarat konstruksi merupakan syarat yang berhubungan dengan penggunaan susunan kalimat, bahasa, kosa kata, tingkat kesukaran dan kejelasan yang efisien dalam arti dapat dimengerti oleh siswa.
- c. Syarat Teknis memiliki beberapa pembahasan yaitu:

1. Menggunakan huruf cetak tidak huruf latin atau romawi, menggunakan huruf tebal yang sedikit besar, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah, menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban peserta didik, mengupayakan agar perbandingan besarnya huruf dengan gambar sesuai.
2. Gambar yang baik untuk LKPD adalah gambar yang dapat menyampaikan pesan atau isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD.
3. Penampilan adalah hal yang sangat penting dalam LKPD. Apabila LKPD hanya berisikan kata-kata dan sederetan pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa, LKPD akan dianggap membosankan dan tidak menarik oleh siswa.

d. Keunggulan dan Kelemahan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Keunggulan LKPD menurut Azhar Arsyad (2009) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
2. Media cetak dapat mewujudkan pemikiran yang logis dari siswa serta dapat mengulang materi.
3. Daya tarik dari informasi yang disediakan adalah penggabungan antara teks dan gambar.

4. Siswa menjadi lebih aktif karena pernyataan dan latihan yang disusun.

Kelemahan LKPD menurut Azhar Arsyad (2009) sebagai berikut:

1. Tidak dapat menampilkan gambar animasi pada halaman media cetakan
2. Biaya percetakan yang mahal jika memakai gambar yang berwarna.
3. Materi pembelajaran dalam media cetakan yang berbentuk kumpulan kalimat cenderung membuat siswa bosan.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat - saat tertentu, terutama jika kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat disarankan/mendesak (Kompri 2016). Sedangkan menurut Hamalik (2011) berpendapat bahwa “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Sejalan dengan itu, Uno (2014) berpendapat bahwa “Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”.

Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan siswa dalam belajar. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi adalah dorongan yang ada pada setiap siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai perubahan energi untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar Siswa

Sardiman (2016) berpendapat bahwa ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa antara lain adalah:

- a. Rajin mengerjakan tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- b. Gigih dalam menghadapi kesulitan (pantang menyerah) tidak berpengaruh terhadap dorongan dari luar untuk terus berprestasi (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah.
- d. Senang bekerja mandiri.
- e. Mudah bosan dengan tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif).
- f. Mampu mempertahankan pendapatnya.
- g. Yakin dengan pendapatnya.
- h. Gemar mencari dan memecahkan masalah

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Adanya dukungan dari guru terhadap motivasi belajar siswa merupakan bagian dari faktor motivasi bagi siswa untuk belajar, menurut (Dimiyati, 1994) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya:

1. Cita-cita atau inspirasi siswa
2. Kemampuan siswa
3. Kondisi siswa
4. Kondisi lingkungan siswa
5. Unsur-unsur dinamis
6. Pada belajar dan pembelajaran
7. Usaha guru dalam pembelajaran siswa.

d. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Uno (2014) berpendapat bahwa indikator motivasi siswa dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan indikator diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan semangat belajar siswa agar dapat memperoleh hasil yang baik
2. Menciptakan suasana belajar yang menari
3. Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa.

5. Kearifan Budaya Melayu Riau

Budaya melayu Riau merupakan salah satu tradisi masyarakat Melayu yang bersifat turun temurun dari satu generasi ke generasi lain melalui cerita dari mulut ke mulut. Yang bertujuan untuk menjaga keseimbangan lingkungan, menjaga kelestarian tumbuhan, serta mengembangkan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.

Kearifan lokal yang masih ada pada Budaya melayu Riau meliputi: Rumah adat Riau, makanan tradisional Riau, pakaian adat Riau, alat musik, tradisi perkawinan, berpantun, tarian melayu Riau, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumah adat Riau, makanan tradisional Riau, dan pakaian adat Riau sebagai bahan materi untuk mengembangkan bahan ajar matematika dalam bangun datar segiempat dan segitiga.

a. Unsur-Unsur Bangun Datar Pada Budaya Melayu Riau

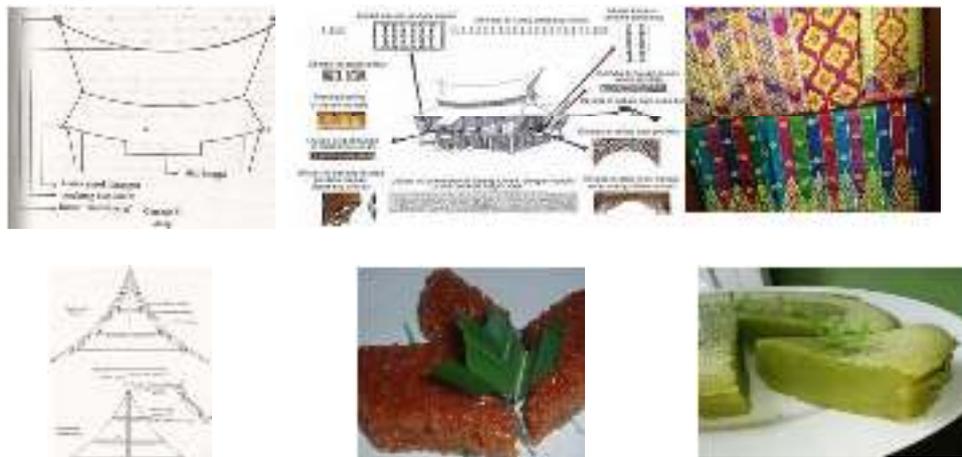
Unsur-unsur bangun datar terdapat pada setiap susunan budaya melayu Riau, seperti:

- a. Persegi, bentuk persegi dapat dilihat dari jendela rumah adat Riau, ketan talam, konji barayak.
- b. Persegi Panjang, bentuk persegi panjang dapat dilihat dari pintu rumah adat Riau, kain tenun



gambar 2. 1 Unsur Rumah adat Riau

- c. Segitiga pada rumah adat Riau terdapat pada bentuk atapnya yang terlihat seperti gunung. Jika dilihat lebih dekat atapnya gabungan bentuk bangun datar segitiga dan trapesium. Segitiga juga dapat ditemui pada permukaan makanan lopek bugi, potongan bolu kemojo



gambar 2. 2 Unsur-unsur segitiga pada kearifan lokal Riau Materi Pembelajaran

a. Segiempat

Segiempat adalah polygon yang tepat memiliki empat sisi

(Alexander, 2014:170)

1. Persegi Panjang



Contoh kearifan lokal budaya Riau yang berbentuk persegi panjang



Persegi panjang adalah bentuk dua dimensi yang terdiri dari dua pasang sisi yang masing-masing memiliki panjang yang sama dan sejajar dengan pasangannya, serta memiliki empat sudut yang kesemuanya merupakan sudut siku-siku.

Persegi panjang memiliki sifat-sifat sebagai berikut :

- a. Ia memiliki empat sisi, dua pasang sisi berlawanan dan sejajar
- b. Memiliki simetri 2 kali lipat
- c. Memiliki simetri rotasi sekunder
- d. Ia memiliki 4 titik sudut, yang semuanya sama, yaitu sudut siku-siku (90°)
- e. Diagonal persegipanjang berpotongan di tengah persegipanjang

- f. Bagian tengah persegi panjang membagi diagonal menjadi dua bagian yang sama.
- g. Ia memiliki dua sumbu simetri, sumbu vertikal dan sumbu horizontal.

a. Keliling dan Luas Persegi Panjang

1. Keliling Persegi Panjang

Keliling persegi panjang merupakan jumlah semua panjang sisinya (Husein, 2007). Berdasarkan gambar diatas, keliling persegi panjang adalah:

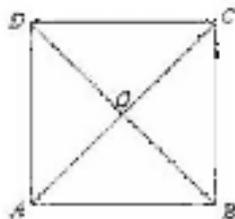
$$\text{Keliling} = AB + BC + CD + DA$$

2. Luas Persegi Panjang

Luas persegi panjang dengan panjang p dan lebar l adalah :

$$\text{Luas} = p \times l$$

2. Persegi



Contoh kearifan lokal budaya Riau yang berbentuk persegi



Persegi adalah persegi panjang yang mempunyai dua sisi berdekatan sama panjang (Alexander, 2014: 188).

Sifat-sifat persegi :

- a. Memiliki empat sisi yang sama panjang
- b. $AB=BC=CD = DA$

a. Keliling dan Luas Persegi

1. Keliling Persegi

Keliling suatu persegi merupakan jumlah semua panjang sisinya (Husein, 2007). Berdasarkan gambar diatas, maka keliling persegi :

$$\text{Keliling} = AB + BC + CD + DA$$

$$\text{Keliling} = s + s + s + s$$

$$\text{Keliling} = 4s$$

2. Luas Persegi

Luas persegi adalah kuadrat dari panjang sisinya. Berdasarkan gambar, diketahui $AB= BC=CD=DA= S$ dan luas persegi dinyatakan dengan L , maka luas persegi dirumuskan sebagai berikut.

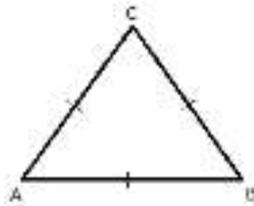
$$L = s \times s$$

$$L = s^2$$

b. Segitiga

Jenis-jenis segitiga berdasarkan panjang sisinya:

1. Segi tiga sama sisi

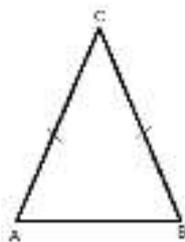


Disebut segitiga sama sisi yaitu jika sisi-sisinya sama panjang.

Jumlah simetri putar = 3

Jumlah simetri lipat = 3

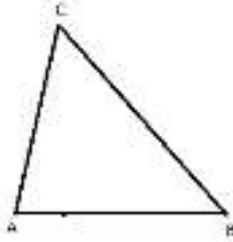
2. Segi tiga sama kaki



Disebut segitiga sama kaki karena :

- a. memiliki dua buah sisi yang sama panjang.
- b. memiliki dua titik sudut yang sama besar
- c. memiliki 1 simetri lipat dan 1 simetri putar

3. Segi tiga sembarang



Disebut segitiga sembarang karena :

- a. ketiga sisi segitiga tidak sama panjang.
- b. ketiga sudut segitiga tidak sama besar
- c. tidak memiliki simetri lipat dan 1 simetri putar

Rumus:

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$\text{Keliling} = AB + BC + CA$$

Contoh kearifan lokal budaya Riau yang berbentuk segitiga



B. Penelitian Yang Relevan

Terdapat penelitian terdahulu yang dijadikan penelitian yang relevan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Berdasarkan skripsi Nova Sagita, Tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis

Kearifan Lokal Rumah Tradisional Jawa Menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Untuk Smp Kelas VII Berdasarkan kesimpulan dari penelitian tersebut, yaitu pengembangan LKPD berbasis CTL dengan nilai rata-rata sebesar 3,44 dengan kategori sangat valid.

2. Berdasarkan skripsi Alfonsus Riski Susanto, Tahun 2020 yang berjudul Pengembangan Modul Matematika Berbasis Budaya Lokal Pada Materi Segiempat dan Segitiga Untuk Siswa Kelas VII B SMP NEGERI 1 KALASAN. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian tersebut, yaitu kualitas modul matematika yang dirancang memperoleh kriteria kevalidan baik dari segi materi dengan rata-rata 4,0 dari 5,0 dan memperoleh kualitas sangat baik dari segi media dengan rata-rata 4,38 dari 5,0.
3. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 8 Nomor 1 oleh (Annis Deshinta Ayuningtyas, Dafid Slamet Setiana) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Kraton Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar matematika kraton Yogyakarta dapat membantu siswa untuk memahami konsep lingkaran dan bangun ruang sisi datar karena menggunakan benda-benda konkret dan mudah dipahami siswa.
4. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika dan Bahasa Inggris Volume 4 Nomor 1 oleh (Fitriani, Wahidah, Junaidi), dengan judul

Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Kearifan Lokal Aceh. Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa LAS berbasis kearifan lokal Aceh dalam pembelajaran matematika materi geometri di SMP memiliki kategori valid, praktis, dan efektif. Dengan nilai ketuntasan rata-rata 86,43

C. Kerangka Berfikir

Konsep pembelajaran digunakan dengan cara menggabungkan materi dengan kearifan lokal. sehingga nilai-nilai kebudayaan nasional tidak akan luntur. Serta dapat memotivasi peserta didik untuk melestarikan dan menjaga keberagaman budaya nasional yang dimiliki. Dengan penggunaan LKPD berbasis kearifan lokal budaya melayu Riau menggunakan pendekatan PBL diharapkan hasil pembelajaran memiliki arti bagi peserta didik.

Penggunaan LKPD berbasis kearifan lokal budaya melayu Riau dalam pembelajaran akan mempermudah siswa mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Pengelola kelas akan berlangsung seperti sebuah tim yang bekerja bersama untuk mendapatkan suatu yang baru bagi anggota kelas. Rasa tertarik siswa dapat membuat siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Swasta Putri Sion Yusmarsah yang beralamat di Teluk sono, Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu dan pelaksanaannya pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas VII SMP Swasta Putri Sion Yusmarsah tahun pelajaran 2021/2022, yang menjadi validator kelayakan melalui LKPD terdiri atas dua dosen program studi pendidikan matematika Universitas HKBP Nommensen Medan dan dua guru matematika. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa LKPD berbasis kearifan lokal budaya Riau untuk SMP kelas VII.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. yang dipakai untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan. Pada penelitian pengembangan terdapat beberapa jenis model pengembangan dengan spesifikasi yang berbeda. Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu : *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), *evaluation* (evaluasi).

Penelitian pengembangan dengan model ini bertujuan untuk menciptakan produk sebagai keperluan pembelajaran. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kearifan lokal budaya Riau untuk SMP kelas VII.

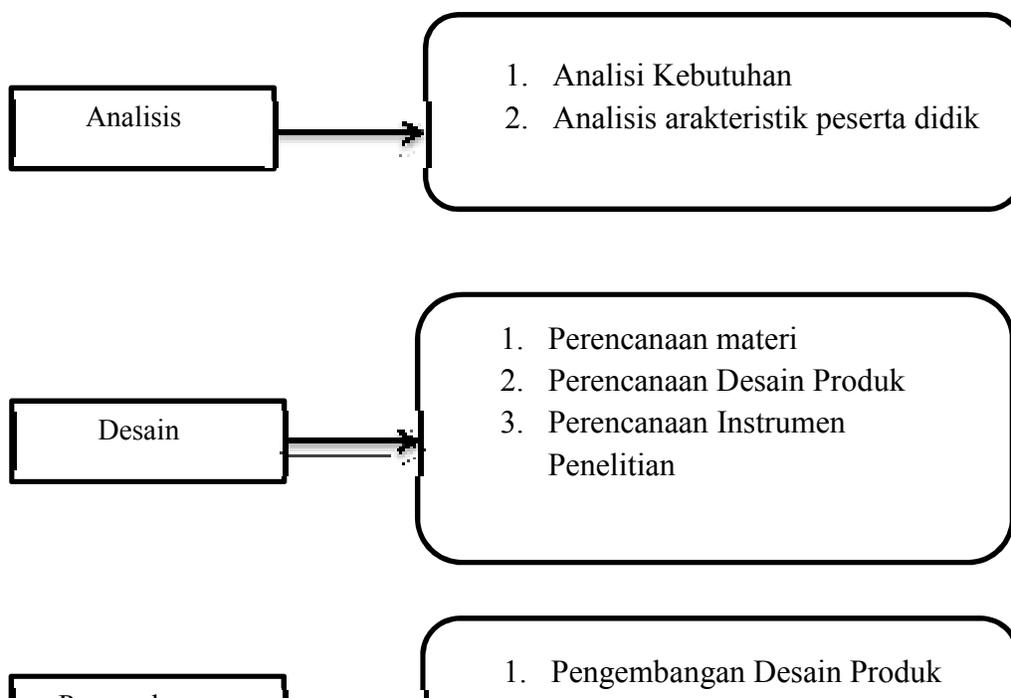
D. **Prosedur pengembangan**

Prosedur pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Dimana model pengembangan ADDIE menurut Yudi Hari Rayanto (2020) Dalam implementasinya bisa dikatakan bahwa peneliti bisa mengembangkan penelitian berdasarkan kebutuhan yang ingin diperoleh.

Adapun kerangka langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 3.1. Adapun penjelasan dari model pengembangan ADDIE pada gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan informasi yang digunakan sebagai bahan untuk membuat produk, produk yang dihasilkan berupa LKPD berbasis kearifan lokal budaya Riau untuk SMP kelas VII. Dalam tahap analisis terdapat analisis kebutuhan, karakteristik siswa dan analisis lingkungan belajar.



Gambar 3.1 *Tahap penelitian ADDIE*

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pengembangan produk merupakan hal penting untuk dilakukan. Tujuannya untuk memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengembangan produk untuk pembelajaran formal dapat dilakukan pada aspek kebutuhan kurikulum nasional, kurikulum lokal, kurikulum tingkat satuan pendidikan. Dalam tahap ini peneliti akan melakukan analisis kebutuhan berdasarkan

kurikulum yang digunakan, tujuan pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang tersedia di SMP Swasta Putri Sion Yusmarsah.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dalam tahap analisis karakteristik peserta didik sekolah dasar, peneliti akan melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik melalui wawancara terhadap wali kelas atau guru di sekolah dasar untuk mengetahui karakteristik peserta didik berdasarkan segi perkembangan kognitif (Pengetahuan), afektif (emosional), dan psikomotorik (sosial).

2. Desain (*design*)

Tahap perancangan produk berupa LKPD meliputi perumusan indikator, tujuan pembelajaran serta pembuatan draf LKPD materi segiempat dan segitiga. Langkah-langkah penyusunan desain dapat dilakukan menggunakan cara sebagai berikut :

- a. Perencanaan Materi yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas VII. Adapun perencanaan materi yang akan digunakan yaitu disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui pengembangan.
- b. Perencanaan Desain Produk. Dalam tahap ini peneliti membuat sketsa detail Bahan ajar berbasis etnomatematika berbasis kearifan lokal Budaya Riau yang akan digunakan.
- c. Perencanaan Instrumen Penelitian meliputi evaluasi terhadap analisis materi dan penilaian terhadap produk pengembangan Bahan ajar melalui lembar

validasi pengguna Bahan ajar. Evaluasi terhadap Bahan ajar tersebut akan dilakukan oleh validator bahan ajar.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan tahap melaksanakan apa yang telah dirancang pada tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap pengembangan ini berupa sebuah produk yang akan diujicobakan. Langkah-langkah melakukan pengembangan adalah sebagai berikut :

a. Tahap Pembuatan bahan ajar

Pada tahap ini, pengembangan bahan ajar dilakukan dengan Mengumpulkan semua bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan LKPD pada materi bangun datar segiempat dan segitiga berbasis kearifan lokal budaya Riau untuk SMP kelas VII.

b. Validasi desain

Produk yang telah kembangkan, kemudian divalidai oleh empat ahli yaitu dua dosen dan dua guru matematika.

c. Revisi

Setelah mendesain Produk Bahan ajar berbasis kearifan lokal budaya Riau, kemudian peneliti akan menyerahkan LKPD.tersebut kepada validator untuk melakukan konsultasi mengenai kekurangan yang ada pada Bahan ajar untuk diperbaiki. Penilaian dari para ahli akan dijadikan sebagai bahan revisi

4. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan untuk mengukur tingkat Keefektifan bahan ajar melalui uji coba kelompok kecil terhadap siswa kelas VII SMP Swasta Putri Sion Yusmarsah . Pada tahap pelaksanaan juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal budaya Riau.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi yang dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur keberhasilan tujuan pengembangan

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan sebagai instrumen untuk mendapatkan data penelitian dari para ahli terhadap LKPD berbasis kearifan lokal Riau Untuk SMP kelas VII dan bertujuan untuk menerima saran dalam pengembangan produk tersebut. Instrumen Pengumpulan data pada lembar validasi dilakukan oleh dua dosen program studi pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan dan dua guru matematika

2. Angket

Angket digunakan sebagai instrument untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap LKPD matematika yang telah dikembangkan serta memperoleh informasi melalui siswa mengenai kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar secara mandiri dan pengetahuan mengenai kearifan lokal budaya Riau.

3. Lembar Respon Guru

Lembar respon guru digunakan sebagai instrument untuk mengetahui tanggapan guru terhadap LKPD matematika yang telah dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE serta memperoleh informasi melalui guru mengenai kegiatan pembelajaran, menggunakan bahan ajar secara mandiri dan pengetahuan mengenai kearifan lokal budaya Riau.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan berdasarkan jenis instrumen yang digunakan pada setiap tahap penelitian pengembangan, antara lain :

1. Analisis Data Validasi Ahli

Data hasil validasi ahli merupakan hasil penelitian ahli terhadap LKPD yang dikembangkan melalui standar kelayakan. Analisis data yang dilakukan berupa deskriptif kuantitatif dan kualitatif sebagai acuan untuk memperbaiki LKPD. Hasil penelitian secara kualitatif secara deskriptif sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian uji ahli menggunakan skala likert dengan empat skala. Menurut Widoyoko (2012) penilaian pada analisis kevalidan meliputi :

Tabel 3.1 penilaian validasi

Pilihan Jawaban	Skor
-----------------	------

Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Widoyoko (2012).

Analisis kevalidan yang digunakan untuk melihat kevalidan LKPD merupakan skala likert. Sudijono (2010) menghitung nilai setiap validator dengan Rumus :

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

Keterangan :

\bar{V} = rata-rata total validasi

x_i = nilai validator ke-i

n = banyaknya instrument penelitian

Dan rumus menghitung rata-rata dari semua validator

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

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata total

x_i : nilai validator ke-i

n : banyaknya validator

Widoyoko (2012) hasil yang diperoleh dideskripsikan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Table 3.2 Kriteria Pengkatagorian Validasi

Interval Skor	Kategori
$0 < \bar{x} \leq 1,75$	Tidak Baik
$1,75 < \bar{x} \leq 2,50$	Kurang Baik
$2,50 < \bar{x} \leq 3,25$	Baik
$3,25 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik

Keterangan :

1. Jika skor rata-rata validasi 0 sampai 1,75 LKPD dikategorikan tidak valid dan perlu pergantian.
2. Jika skor rata-rata validasi lebih dari 1,75 sampai 2,50 LKPD dikategorikan kurang valid dan perlu perbaikan.
3. Jika skor rata-rata validasi lebih dari 2,50 sampai 3,25 LKPD dikategorikan valid.
4. Jika skor rata-rata validasi lebih dari 3,25 sampai 4,00 dikategorikan sangat valid.

2. Angket motivasi belajar siswa

Angket motivasi belajar siswa dilakukan setelah produk yang dirancang telah melaksanakan uji coba lapangan. Yang dilakukan dengan tujuan untuk melihat keefektifan pengembangan LKPD terhadap motivasi belajar siswa, serta respon siswa terhadap LKPD matematika berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Hasil respon siswa yang dilakukan berupa deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil respon

siswa secara kualitatif dijadikan sebagai saran untuk memperbaiki LKPD dan hasil penilaian secara kuantitatif dilakukan dengan merubah nilai yang diperoleh ke dalam skala likert (Sugiyono, 2019). penilaian pada presentase dan kriteria sumber belajar meliputi :

Tabel 3.3 Presentase dan Kriteria Motivasi belajar siswa

Nilai Presentase	Kategori
$85\% < p \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% < p \leq 85\%$	Baik
$55\% < p \leq 70\%$	Cukup Baik
$50\% < p \leq 55\%$	Kurang Baik
$p \leq 50\%$	Sangat Kurang Baik

Kemudian hasil secara kuantitatif tersebut diselesaikan dengan menentukan nilai rata-rata pada tiap aspeknya dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

$\sum x$: jumlah perolehan aspek

Hasil penilaian secara kuantitatif selanjutnya digunakan sebagai alat ukur keefektifan LKPD yang telah dikembangkan. LKPD yang telah dikembangkan dapat dinyatakan efektif apabila respon siswa mencapai penilaian kategori baik.

3. Respon guru

respon guru dilakukan setelah produk yang dirancang telah melaksanakan uji coba lapangan. Yang dilakukan dengan tujuan untuk melihat keefektifan pengembangan LKPD terhadap motivasi belajar siswa, serta respon guru terhadap LKPD matematika berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Hasil respon guru yang dilakukan berupa deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil secara kualitatif dijadikan sebagai saran untuk memperbaiki LKPD dan hasil penilaian secara kuantitatif dilakukan dengan merubah nilai yang diperoleh ke dalam skala likert (Widoyoko, 2012). penilaian pada presentase dan kriteria sumber belajar meliputi :

Tabel 3.4 Penilaian respon guru

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2

Tidak Baik	1
------------	---

(Widoyoko, 2012).

Analisis kevalidan yang digunakan untuk melihat kevalidan LKPD merupakan skala likert. Sudijono (2010) menghitung nilai setiap validator dengan Rumus :

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

Keterangan :

\bar{V} = rata-rata total respon guru

x_i = nilai respon guru

n = banyaknya instrument penelitian

Widoyoko (2012) hasil yang diperoleh dideskripsikan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Table 3.5 Kriteria Pengkatagorian Evaluasi

Interval Skor	Kategori
$0 < \bar{x} \leq 1,75$	Tidak Baik
$1,75 < \bar{x} \leq 2,50$	Kurang Baik
$2,50 < \bar{x} \leq 3,25$	Baik

$3,25 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik
----------------------------	-------------

(Widoyoko, 2012).

Hasil penilaian secara kuantitatif selanjutnya digunakan sebagai alat ukur keefektifan LKPD yang telah dikembangkan. LKPD yang telah dikembangkan dapat dinyatakan efektif apabila respon guru mencapai penilaian kategori baik.