

## Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Kearifan Lokal (Permainan Tradisional) Suku Sasak Lombok Di Sekolah Dasar

Musabihatul Kudsiah<sup>1</sup>, Dina Apriana<sup>2</sup>, Mijahamuddin Alwi<sup>3</sup>, Lalu Andika Wira Kesatria<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, fakultas Ilmu Pendidikan, Univesitas Hamzanwadi<sup>1234</sup>

[musabihatul@gmail.com](mailto:musabihatul@gmail.com), [d33.nadhyn@gmail.com](mailto:d33.nadhyn@gmail.com), [mijahamuddin.alwi@gmail.com](mailto:mijahamuddin.alwi@gmail.com), [andikawira@gamil.com](mailto:andikawira@gamil.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Matematika berbasis kearifan lokal (Permainan Tradisional) suku sasak lombok di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model Borg & Gall dengan 10 tahapan yang disederhanakan menjadi 7 tahapan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Pancor. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi lembar validasi, angket respon dan tes hasil belajar siswa. Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi dari kedua ahli yaitu ahli materi dan ahli tampilan menunjukkan kualifikasi “ baik “ untuk ahli materi diperoleh nilai keseluruhan 52 dengan nilai rata-rata 4,0, sedangkan ahli tampilan berjumlah 33 dengan rata-rata 3,6. Tes hasil belajar siswa pada saat uji coba terbatas dan uji coba lapangan masing-masing mendapatkan presentase tingkat ketuntasan 87% dan hasil respon siswa pada uji coba lapangan memperoleh nilai keseluruhan 264 dengan presentase 88% sehingga berdasarkan tabel konversi nilai bahwa respon siswa terhadap LKPD yang dikembangkan sudah bagus.

**Kata Kunci:** LKPD, Kearifan Lokal (Permainan Tradisional), Suku Sasak Lombok.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu yang universal dalam kehidupan manusia. Dimana setiap manusia berhak mengenyam pendidikan, khususnya di Indonesia. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan berkarakter serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan diwujudkan melalui tiga upaya dasar, yaitu bimbingan, pengajaran, dan latihan. Ketiga upaya tersebut bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan penting dalam kehidupannya di masa yang akan datang. Artinya upaya membimbing, mengajar, dan melatih siswa harus diorientasikan agar siswa memiliki kemampuan, pengetahuan, sikap dan berbagai keterampilan yang dibutuhkannya.

Kaitannya dengan tujuan pendidikan, pendidikan harus mampu menyesuaikan dinamika yang berkembang dalam masyarakat, terutama tuntutan dan kebutuhan masyarakat. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diperlukan adanya kurikulum, yaitu seperangkat rencana dan aturan-aturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Zainal Arifin, 2014: 4).

Dalam perubahan kurikulum tentu ada yang berbeda dari kurikulum sebelumnya. Namun begitu, pelaksanaan pendidikan haruslah sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia. Kebudayaan tersebut tidak dapat dipisahkan dari masyarakat Indonesia. Begitu pula pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan. Hal ini sejalan dengan pengertian Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa: "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman".

Berdasarkan peraturan tersebut, pendidikan dilaksanakan berdasarkan kebudayaan nasional Indonesia. Kebudayaan nasional ini dibentuk dari kebudayaan daerah dan lokal yang didalamnya terdapat kearifan lokal. Peserta didik dikenalkan dengan kearifan lokal yang merupakan bagian dari kebudayaan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Dora (2018: 3) kearifan lokal adalah kepribadian, identitas kultural masyarakat yang berupa nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat dan aturan

husus yang telah teruji kemampuannya sehingga dapat bertahan terus-menerus. Pengenalan kearifan lokal dapat dilakukan melalui pelajaran di sekolah.

Pembelajaran pada prosesnya merupakan kegiatan yang memiliki dua arah, mengajar dilakukan oleh guru, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran prinsip utamanya adalah adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi diri siswa dan kebermaknaanya bagi diri dan kehidupannya saat ini dan di masa yang akan datang.

Menurut Mu'tashimah dkk (2020) pembelajaran matematika di kelas masih terpusat kepada guru dimana siswa diarahkan untuk melakukan perhitungan menggunakan rumus yang tidak diketahui asalnya. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan dengan menghafal rumus akan menyulitkan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang memerlukan pemecahan masalah. Sehingga tak heran apabila siswa memiliki kemampuan matematika yang baik di kelas tetapi tidak dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Septian dkk., 2019, hlm. 103) .

Pada kurikulum 2013 pemerintah telah menyiapkan bahan ajar berupa buku guru dan buku peserta didik. Namun, materi pada buku tersebut masih bersifat universal. Peserta didik lebih memahami pembelajaran dengan mudah jika materinya dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal diharapkan menjadi solusi untuk memfasilitasi peserta didik agar mampu memecahkan masalah yang berasal dari masalah sehari-hari. Dengan adanya LKPD berbasis kearifan lokal peserta didik tidak hanya belajar mengenai materi, namun juga mempelajari tentang budaya lokal yang ada disekitar.

LKPD secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa. Secara lebih spesifik LKPD merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih baik selama proses pembelajaran. Kehadiran LKPD sangat penting untuk menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implemementasi pembelajaran. Tetapi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif tentu membutuhkan LKPD yang berbeda dari LKPD pada umumnya yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu pengembangan LKPD perlu dilakukan sebagai

upaya untuk menciptakan LKPD yang lebih menarik, variatif dan sesuai dengan konteks budaya local (Permainan Tradisional) peserta didik (Andi Prastowo, 2015: 19).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Pancor. Saat ini, permasalahan yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika adalah siswa yang masih menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan, sulit untuk dipahami sehingga siswa takut untuk belajar matematika. Cara penyampaian materi oleh guru sangat monoton dan kurang menyenangkan bagi siswa karena guru hanya berpatokan pada buku paket yang ada. Keterampilan guru dalam mengembangkan LKPD sendiri yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah juga masih kurang. Kegiatan pembelajaran yang disertai dengan permainan tradisional juga masih jarang dilakukan. Hal ini terjadi karena guru tidak terbiasa menggunakan permainan ketika menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Kondisi ini disebabkan karena guru yang masih menganggap dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa.

Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal diharapkan menjadi solusi untuk memfasilitasi peserta didik agar mampu memecahkan masalah yang berasal dari masalah sehari-hari. Dengan adanya LKPD berbasis kearifan lokal peserta didik tidak hanya belajar mengenai materi saja, namun juga mempelajari tentang budaya lokal yang ada disekitar khususnya permainan tradisional.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat judul penelitian “LKPD Matematika berbasis kearifan lokal (Permainan Tradisional) suku sasak lombok di sekolah dasar”.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan LKPD Matematika berbasis kearifan lokal (Permainan Tradisional) suku Sasak Lombok di sekolah dasar. LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD yang berbasis permainan tradisional suku Sasak Lombok. LKPD ini dilengkapi dengan beberapa permainan tradisional yang akan disesuaikan dengan materi pembelajaran matematika yang sudah ditentukan. Seperti permainan bale-balean, teng-tengklak batu lime dan betumpesan. LKPD Matematika berbasis kearifan lokal (Permainan Tradisional) suku suku Sasak Lombok ini dikembangkan sebagai salah satu alternatif pemilihan LKPD yang bisa dimanfaatkan guru pada proses pembelajaran

matematika di sekolah dasar. LKPD yang dikembangkan hanya difokuskan untuk jenjang sekolah dasar pada pelajaran matematika.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (Punaji Setyosari, 2013: 101) penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan, dan memvalidasi produk-produk untuk digunakan dalam pendidikan. Model pengembangan Borg & Gall terdapat ada sepuluh langkah-langkah atau tahapan yaitu: (1) pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) revisi hasil uji coba, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) diseminasi.

Penelitian tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor seperti keterbatasan waktu, tempat, dan biaya yang digunakan dalam penelitian tersebut. Model pengembangan Borg & Gall ini akan disederhanakan menjadi tujuh (7) langkah. Langkah penelitian dari Borg & Gall ini disederhanakan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan peneliti sehingga dari sepuluh langkah penelitian Borg & Gall hanya ada tujuh (7) langkah yang akan digunakan dalam penelitian tersebut. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam proses penyusunan pengembangan LKPD adalah (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk (4) uji coba lapangan awal (5) revisi hasil uji coba (6) uji coba lapangan (7) revisi/penyempurnaan produk akhir.

Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **Lembar Validasi**

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas desain awal produk. Hasil validasi tersebut digunakan untuk merevisi buku LKPD matematika. Instrumen ini terdiri dari lembar validasi ahli tampilan dan ahli materi.

#### **Lembar tes hasil belajar**

Lembar tes hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan buku LKPD matematika. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa soal-soal pilihan ganda

dan soal-soal isian yang ditujukan untuk mengetahui keberhasilan pada suatu proses pembelajaran

### Lembar angket respon siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa tentang LKPD yang dikembangkan. Respon siswa yang diharapkan melalui pemberian angket ini adalah respon siswa tentang (1) perasaan siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan LKPD yang dikembangkan, (2) bagaimana pemahaman siswa, dan (3) bagaimana ketertarikan siswa terhadap LKPD yang dikembangkan

Dalam pengembangan penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### Data hasil validasi tim ahli

Data yang diperoleh berupa skor yang didapati dari lembar validasi ahli akan dilakukan analisis data sesuai yang didapatkan dan akan diubah menjadi data interval skala lima

Tabel. 1 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,6\bar{X}_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,8SB_i$	Sangat Kurang

(Eko Putro Widoyoko, 2012:238)

Keterangan:

$\bar{X}_i$  = Rerata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal).

$SB_i$  = Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X = Skor Aktual.

Dalam penelitian pengembangan ini, selain masukan dan saran dari validator, maka produk LKPD yang dikembangkan dikatakan layak untuk digunakan minimal yang didapatkan dari penilaian validator yaitu C (cukup).

#### a. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar berupa soal-soal obyektif dan soal essay akan dianalisis secara kuantitatif. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan siswa terkait materi yang telah diterima.

Adapun perhitungan dapat dilakukan dengan mengkonversi data hasil tes siswa dengan menggunakan pedoman keefektifan hasil belajar menurut Eko Putro Widoyoko sebagai berikut:

Tabel 2 Konversi Nilai tes hasil belajar

Rentang Presentase Skor yang Diproleh	Kriteria Kualitatif
$P > 80$	Sangat Baik
$60 < p \leq 80$	Baik
$40 < p \leq 60$	Cukup
$20 < p \leq 40$	Kurang
$p \leq 20$	Sangat Kurang

(Eko Putro Widoyoko, 2012:242)

Keefektifan produk dianalisis dengan mencari nilai presentasi ketuntasan siswa. apa bila terdapat 60% siswa mencapai ketuntasan pada tes hasil belajar, maka LKPD dikatakan efektif untuk digunakan.

#### b. Angket respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan LKPD yang dikembangkan. Penskoran dilakukan dengan memberikan tanda centang pada dua pilihan yang tersedia yakni ya atau tidak. Respon siswa dengan jawaban ya bernilai (1) dan jawaban tidak bernilai (0). LKPD akan dinyatakan layak apabila rentang skor mencapai minimal 80%. Berikut adalah tabel konversi nilai untuk mengetahui presentase kepraktisan produk.

Tabel. 3 Konversi nilai angket respon siswa

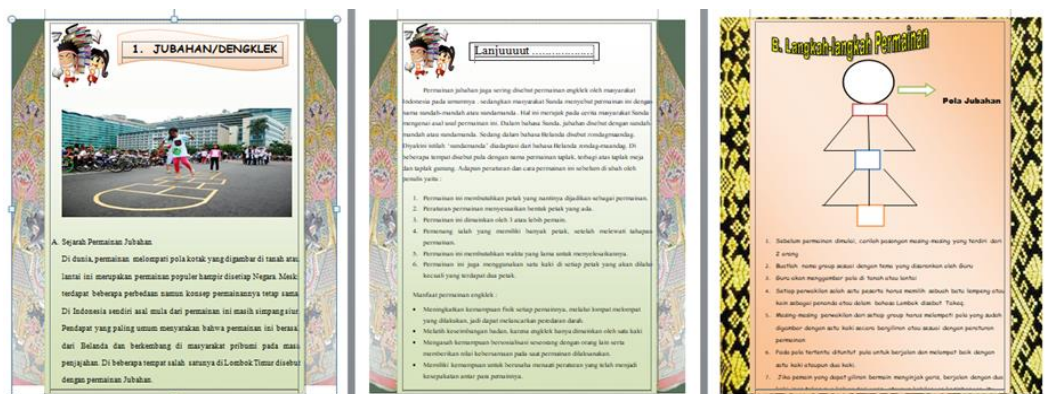
Rentang Presentase Skor yang Diproleh	Kriteria Kualitatif
$90\% \leq x$	Sangat Baik
$80\% \leq x < 90\%$	Baik
$70\% \leq x < 80\%$	Cukup
$60\% \leq x < 70\%$	Kurang
$X < 60\%$	Sangat Kurang

(Nana Sudjana, 2005:118)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah LKPD matematika berbasis kearifan lokal Suku Sasak Lombok di sekolah dasar. Desain isi

LKPD dibuat bernuansa kearifan lokal berupa permainan tradisional yang ada di suku sasak Lombok.



Gambar 1. Contoh LKPD

Uji coba terhadap LKPD yang dikembangkan dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut, validasi ahli materi, validasi ahli media/desain dan uji coba lapangan. Berikut Hasil validasi dan uji coba lapangan (Tes dan angket respon siswa) dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. Data Hasil Analisis Kevalidan**

Validator	Nilai	Kriteria/Kategori
Materi	52	Baik
Media/Desain	33	Baik
Respon siswa	88%	Baik
Tes Hasil Belajar Siswa	87%	Sangat Baik

Berdasarkan analisis hasil validasi materi diperoleh skor 52 dan termasuk pada kategori baik dengan rentang skor  $44,16 < X \leq 54,8$ , sedangkan hasil validasi Media/Desain memenuhi kriteria baik dengan jumlah nilai 33 dan berada pada rentang skor  $30,6 < X \leq 37,8$ . Sehingga dapat disimpulkan dari hasil Validasi ahli, baik materi dan desain bahwa LKPD matematika berbasis permainan tradisional suku sasak lombok layak digunakan pada proses pembelajaran matematika.

Selanjutnya pada kriteria kepraktisan dilakukan uji coba angket respon kepada peserta didik dan Hasil evaluasi peserta didik. Dari hasil data angket respon siswa terdapat 129 nilai yang diperoleh untuk respon “ya”. Respon “tidak” tidak dikonversikan menjadi data skor nilai karena memiliki nilai nol. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui presentase kelayakan dari LKPD yang



dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase kelayakan bahan mencapai 88%. Sedangkan tes hasil belajar siswa diperoleh jumlah rata-rata 77.5 dengan ketuntasan klasikalnya adalah 87% , maka sesuai hasil kedua uji coba tersebut LKPD yang dikembangkan sudah termasuk kedalam kategori baik.

## **SIMPULAN**

LKPD matematika berbasis kearifan lokal (permainan tradisional) Suku Sasak Lombok adalah produk dalam penelitian ini. Hasil uji coba yang telah dilakukan menunjukkan bahwa produk media ini tergolong layak dan dapat diimplementasikan. LKPD Matematika berbasis kearifan lokal (Permainan Tradisional) Suku Sasak Lombok yang telah dikembangkan dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa untuk belajar matematika. Maka dari itu, disarankan kepada guru untuk menggunakannya dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat mencetak generasi bangsa yang kompeten dan handal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Zainal. (2014). *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dora, Nur Iza. 2018. *Kearifan Lokal Masyarakat “Melayu” Ujung Gading*. Ijtimaiyah, (online), Vol. 2, No. 1 (1-17) (dalam <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/view/2923/1729>)
- Mu'tashimah, A., Dumeva Putri, A., Ramury, F., Raden, U., & Palembang, F. (t.t.). *Lilin sebagai Konteks Materi Tabung pada LKPD Berbasis PMRI*. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat LKPD Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Septian, R., Irianto, S., & Andriani, A. (2019). *Jurnal Educatio*. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education. 5(1), 59–67.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudjana, Nana. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yudoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.