

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI HIMPUNAN

Novia Sari^{1)*}, Nur Indah Rahmawati²⁾

¹⁾²⁾ Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Jl. Ki Hajar Dewantara 15A, Lampung, Indonesia

*noviasarioppo3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran yaitu buku paket yang menjadi satu-satunya sumber bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dan juga buku paket yang digunakan gambar-gambarnya kurang familiar membuat peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi himpunan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall* dengan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk. Uji coba produk dilakukan sebanyak satu kali dengan subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 26 peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Batanghari. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Hasil penilaian menunjukkan penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 74% dengan kriteria "Sangat Valid", untuk hasil dari validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kriteria "Valid". Setelah divalidasi kemudian produk diujicobakan mengetahui respon peserta didik. Hasil dari respon peserta didik mendapat persentase sebesar 88% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sehingga dapat dikatakan bahwa LKPD matematika berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan yang dikembangkan oleh penulis layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, LKPD, Kontekstual, Himpunan

Abstract

This research is motivated by the use of teaching media, namely textbook packages, which are the only source of teaching materials used in the learning process. However, the images in the textbook packages are not familiar enough, making it difficult for students to understand the set theory material. The objective of this research is to develop and produce a contextual-based Student Worksheets (LKPD) for mathematics on the set theory topic that is valid and practical. This research is classified as a research and development study. The research follows the Borg and Gall model by going through several stages: (1) Potential and problems, (2) Collecting information, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design improvement, (6) Product testing, (7) Product revision. The product testing was conducted once with 26 seventh-grade students from SMP Negeri 3 Batanghari as the research participants. The research instruments used were expert validation sheets for content and media, as well as a student response questionnaire. The assessment results showed that the content expert validation obtained a percentage of 74% with the criteria "Very Valid," while the media expert validation obtained a percentage of 89% with the criteria "Valid." After validation, the product was tested to determine student responses. The results of the student response obtained a percentage of 88% with the criteria "Very Practical." Therefore, it can be concluded that the contextual-based Student Worksheets for mathematics on the set theory topic developed by the researcher are suitable for use..

Keywords: Development, LKPD, Contextual, Sets

PENDAHULUAN

Pendidikan berdampak besar terhadap kualitas hidup masyarakat sebagai mana yang tertera pada Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat (1) menyatakan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Kemudian ayat (2) menyatakan bahwa “pendidikan diusahakan secara terpadu dan karakter bangsa, demi mencapai tujuan nasional”. Oleh sebab itu, dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia perlu dilakukan peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran (Feriandi & Indrakusuma Haris, 2019). Peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran tidak lepas pada cara berpikir masyarakat bergantung pada pendidikannya. Dengan demikian, maka meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan harus mengembangkan pendidikan sebaik mungkin.

Pendidikan matematika yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan (Riestyan Rachmantika & Wardono, 2019). Matematika dianggap sebagai ilmu dasar pengetahuan dan menjadi induk dari segala ilmu pendidikan. Matematika juga digunakan dalam banyak bidang ilmu pengetahuan, seperti fisika, kimia, biologi, ekonomi dan tahnik (Radiusman, 2020). Sebagai ilmu pengetahuan yang penting matematika berperan besar dalam kehidupan manusia.

Namun, sayangnya matematika sering dianggap sulit untuk dipelajari dan dipahami dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya (Pujiastuti et al., 2021). Hal ini terjadi dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, di mana hampir setiap segi kehidupan manusia berkaitan dengan matematika. Oleh karena itu semua peserta didik dengan program pendidikan apapun baik ilmu alam maupun ilmu sosial diwajibkan mempelajari matematika dengan porsinya masing-masing.

Matematika juga sangat dibutuhkan dalam setiap perkembangan zaman. Dengan kemampuan matematika, manusia dapat maju dengan berkembang menjadi manusia modern yang berpikir logis dan memiliki sikap teliti (Suhandi & Sari, 2019). Kemampuan matematika yang baik dapat membantu manusia dalam menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, pendidikan matematika harus menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan. Pendidik harus memberikan pembelajaran matematika yang kreatif dan menarik, sehingga peserta didik dapat terus termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kemampuan matematika (Anggraini et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang mendukung keberhasilan proses pendidikan di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian data dari pendidik kepada peserta didik begitupun sebaliknya (Maryanti et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar di sekolah bisa menarik perhatian peserta didik untuk lebih memperhatikan penjelasan dari pendidik. Sehingga peserta didik lebih termotivasi perasaannya untuk memperhatikan, berpikir, serta memiliki keinginan belajar (Indra Sukma & Handayani, 2022). Penggunaan media pembelajaran secara kreatif bisa memperlancar serta meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Bahan ajar yang sering digunakan dalam dunia pendidikan dapat dikelompokkan seperti bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, dan bahan ajar multimedia interaktif (Hodiyanto et al., 2020). Namun bahan ajar yang mayoritas digunakan pendidik saat ini adalah bahan ajar berjenis cetak seperti modul, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar cetak berbentuk lembar-lembar berisikan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Aldiyah, 2021). Penggunaan LKPD selama ini hanya menyajikan soal materi evaluasi dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari (Sarni et al., 2021). Mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan LKPD yang memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan masalah, yaitu menggunakan LKPD yang berbasis pendekatan kontekstual.

Pembelajaran matematika yang kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik. Mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan kehidupan sehari-hari (Cahyo Putro & Setyadi, 2022). Pendekatan kontekstual juga akan mendorong peserta didik yang mengalami kesulitan belajar agar terus berlatih dan memaksimalkan pencapaian prestasi belajarnya. Melalui pendekatan kontekstual, memungkinkan terjadinya proses belajar terhadap peserta didik dalam mengeksplorasi pemahaman serta kemampuan akademiknya dalam berbagai variasi konteks, di dalam ataupun di luar kelas, untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya baik secara mandiri maupun kelompok (Sugiyanto et al., 2020). Dengan demikian pendekatan kontekstual merupakan suatu sistem pembelajaran yang didasarkan pada penelitian kognitif, alternatif dan psikomotorik (Sugiyanto et al., 2018). Dengan pembelajaran matematika yang kontekstual diharapkan peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Peserta didik menjadi tertarik dalam pembelajaran dan dapat menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara langsung dengan seorang guru matematika SMP Negeri 3 Batanghari yang dilakukan pada Sabtu, 26 Januari 2023 mengatakan bahwa buku paket menjadi satu-satunya sumber bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu kekurangan dari LKS yang digunakan yaitu soal-soal latihan yang disajikan memiliki tingkat

kesulitan yang terlalu tinggi, kemudian gambar-gambarnya kurang menarik karena tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. LKS yang digunakan pendidik pada dasarnya belum mampu membantu untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik. Keterbatasan bahan ajar membuat peserta didik cenderung menghafal materi dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik cenderung bersifat pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik di SMP Negeri 3 Batanghari, menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran dikatakan biasa saja karena buku paket yang digunakan disertai dengan gambar yang kurang familier dan pada saat pembelajaran terlalu dominan menggunakan metode ceramah. Pendidik juga masih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga peserta didik masih sering merasa bosan.

Metode pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan LKPD berbasis kontekstual menjadi lebih menarik karena peserta didik dapat merasakan manfaat nyata dari materi yang mereka pelajari (Azmarita et al., 2019). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kontekstual mengaitkan materi matematika dengan kehidupan nyata peserta didik, meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah (Alfiana & Rachmani Dewi, 2021). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sugiyanto et al., 2018) bahwa pemanfaatan LKPD yang berbasis kontekstual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, memicu rasa ingin tahu, dan menginspirasi antusiasme peserta didik dalam belajar. Penerapan LKPD yang ditingkatkan secara signifikan dalam pembelajaran juga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah alat pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan belajar matematika bagi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Kontekstual pada Materi Himpunan”. Dengan mengembangkan LKPD berbasis kontekstual, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) model *Borg and Gall* tahun 1983 (Fransisca & Noratama Putri, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Peneliti menggunakan wawancara bertujuan untuk

mengetahui kegiatan pembelajaran matematika, bahan ajar yang digunakan, permasalahan yang sedang dihadapi serta informasi lain yang digunakan dalam penelitian ini. Angket dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar ini di aplikasikan pada tahap evaluasi dan tahap uji coba produk. Evaluasi diselenggarakan oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto, gambar, dan data tentang penelitian yang akan dilakukan.

Data diperoleh dari hasil validasi ahli terhadap kelayakan LKPD yang dikembangkan serta diperoleh dari hasil respon peserta didik setelah menggunakan LKPD. Adapun rumusan untuk menghitung persentase rata-rata skor yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut (Alosius Ama Tondo et al., 2022).

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

dengan

p : persentase

Data dari hasil analisis validasi angket kemudian diinterpretasikan pada kriteria validasi angket sehingga akan didapatkan kesimpulan mengenai kelayakan lembar validasi ahli, kelayakan LKPD yang dikembangkan, dan kepraktisan LKPD yang digunakan. Adapun kriteria kelayakan dapat dilihat pada Tabel 1 (Yetti & Afriyani, 2021).

Tabel 1. Kriteria Validasi Angket

Skor	Tingkat Validitas
$81\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Valid
$61\% \leq p < 81\%$	Valid
$41\% \leq p < 61\%$	Cukup Valid
$21\% \leq p < 41\%$	Kurang Valid
$0\% \leq p < 21\%$	Tidak Valid

Berdasarkan analisis di atas dapat dikatakan valid apabila hasil validasi angket, ahli, dan respon peserta didik memenuhi kriteria minimal mendapatkan persentase 61% pada kriteria valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMPN 3 Batanghari dengan tujuan untuk melihat kepraktisan dari respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yaitu potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; perbaikan desain; ujicoba produk; dan revisi produk.

Potensi dan masalah dalam penelitian ini telah diidentifikasi melalui analisis kebutuhan di SMPN 3 Batanghari dengan melakukan wawancara dengan siswa dan guru SMP Negeri 3 Batanghari untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran matematika pada materi himpunan, antara lain penggunaan media pembelajaran yang hanya terbatas pada buku paket yang kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga jarang menggunakan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Setelah menyelesaikan tahap identifikasi potensi dan masalah, langkah selanjutnya dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan berbagai informasi yang mendukung untuk memahami kebutuhan peserta didik dalam pengembangan produk yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan sumber referensi yang berkaitan dengan potensi dan masalah yang telah diidentifikasi, seperti jurnal-jurnal matematika, buku-buku matematika yang membahas materi himpunan, serta sumber-sumber lain yang relevan.

Setelah tahap pengumpulan data selanjutnya melakukan pendesainan produk dengan menggunakan aplikasi canva dan microsoft word, untuk memudahkan peneliti dalam mendesain media. Adapun LKPD matematika pada materi himpunan ini disusun secara urut yaitu mendesain *cover*, identitas LKPD, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan LKPD, peta konsep, isi, dan daftar pustaka.

Halaman *cover* memuat informasi berupa judul, materi nama penyusun, asal penyusun, sasaran LKPD, dan kolom identitas peserta didik. Bagian identitas LKPD berisi judul, nama penyusun, dosen pembimbing, validator ahli, ukuran LKPD, dan jumlah halaman LKPD. Kata pengantar memiliki fungsi untuk mengantarkan pembaca kepada isi uraian-uraian yang terdapat pada LKPD serta berisikan ucapan syukur kepada Allah SWT.



Gambar 1. Cover LKPD

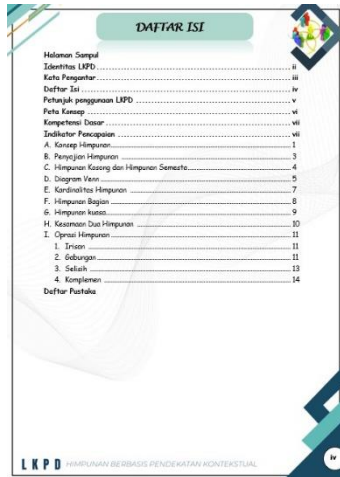


Gambar 2. Identitas LKPD



Gambar 3. Kata Pengantar

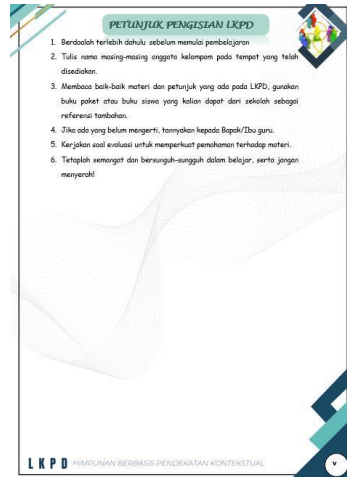
Daftar isi memuat informasi berupa daftar bagian-bagian yang terletak pada LKPD yang disusun secara berurutan. petunjuk penggunaan LKPD berisi petunjuk bagaimana menggunakan LKPD agar hasil belajar yang diperoleh pembaca lebih maksimal. Peta konsep berisi bagan skematis untuk menggambar hubungan yang bermakna antara satu konsep dengan konsep lainnya.



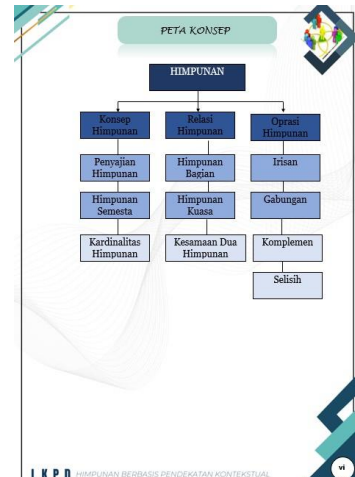
DAFTAR ISI

Halaman Sampul	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Petunjuk-penggunaan LKPD	v
Peta Konsep	vi
Kemahiran Dasar	vii
Indikator Pencapaian	viii
A. Konsep Himpunan	1
B. Penyajian Himpunan	3
C. Himpunan Kuasa dan Himpunan Semesta	4
D. Diagram Venn	5
E. Kardinalitas Himpunan	7
F. Himpunan Bagian	8
G. Himpunan Kuasa	9
H. Kesamaan Dua Himpunan	10
I. Operasi Himpunan	11
1. Irisan	11
2. Subhimpunan	11
3. Selisih	13
4. Komplemen	14
Daftar Pustaka	

Gambar 4. Daftar Isi

- 
- PETUNJUK PENGESIAN LKPD**
- Berdolah terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran
 - Tulis nama masing-masing anggota kelompok pada tempat yang telah disediakan.
 - Membaca baik-baik materi dan petunjuk yang ada pada LKPD, gunakan buku, paket atau buku siswa yang telah dapat dari sekolah sebagai referensi tambahan.
 - Jika ada yang belum mengerti, tanyakan kepada Bapak/Ibu guru.
 - Kerjakan soal evaluasi untuk memperkuat pemahaman terhadap materi.
 - Tetaplah semangat dan berusahalah-gigih dalam belajar, serta jangan menyerah!

Gambar 5. Petunjuk Penggunaan



Gambar 6. Peta Konsep

Bagian isi memuat Ayo mencari tahu, Mari bertanya, Mari mencoba, dan Ayo membuat kesimpulan.



Ayo Mencari Tahu

Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar 1. Pasar (Sumber: [shutterstock.com](https://www.shutterstock.com))

Pada hari minggu, ibu mengajak ani pergi ke pasar. Sesampainya di pasar ani memperhatikan keadaan di sekeliling. Ternyata terdapat banyak objek yang berkelompok. Ada kelompok pedagang buah, pedagang sayur, pedagang bumbu masakan, pedagang daging, pedagang pakaian, dan lain-lain. Pedagang sayur menjadi berbagai macam sayuran seperti kacang, kangkung, terna, ketumbar, bawang, wortel, terong, dan lain-lain. Pedagang bumbu masakan menjadi bawang merah, bawang putih, merica, ketumbar, kemiri, dan lainnya. Pedagang daging menjadi daging ayam, kambing, sapi, dan ikan segar.

1. Buatlah 5 Himpunan berdasarkan ilustrasi di atas!

a. _____

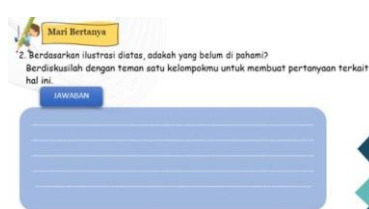
b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

Gambar 7. Ayo Mencari Tahu



Mari Bertanya

2. Berdasarkan ilustrasi diatas, adakah yang belum di pahami? Berdiskusilah dengan teman satu kelompokmu untuk membuat pertanyaan terkait hal ini.

Uraikanlah

Gambar 8. Mari Bertanya



Mari Mencoba

3. Nyatakan himpunan dengan memberikan lambang huruf kapital pada himpunan yang kamu sukai dan misalkan anggotanya ke dalam lambang kurung kurawal {} dengan diakhiri koma. Kemudian hitunglah banyak anggota himpunan dan nyatakan berapa banyak anggotanya!

Uraikanlah

Jika sudah selesai, maka berilah dengan Himpunan 1. Berilah Himpunan 2!

Gambar 9. Mari Mencoba

Validasi desain dilakukan dengan cara penilaian oleh validator atau ahli dalam dunia pendidikan untuk menilai produk yang dikembangkan. Validator pada tahap ini terdiri dari ahli materi dan ahli media. Sebelum lembar penilaian LKPD diberikan kepada para validator lembar penilaian tersebut di validasi terlebih dahulu. Adapun hasil validasi lembar penilaian ahli disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Lembar Penilaian Ahli

Aspek Kelayakan	Butir	Skor
Aspek Isi	1	5
	2	4
	3	4
Relevansi	4	4
	5	5
Ketepatan Bahasa	6	4
	7	4
Jumlah		30
Rata-rata		86%
Kriteria Kelayakan		Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, lembar penilaian ahli memiliki rata-rata 86% yang terletak pada rentang $81\% \leq P \leq 100\%$ serta memiliki kriteria kelayakan yang menunjukkan “sangat valid” sehingga dapat digunakan oleh ahli untuk oleh ahli untuk memvalidasi LKPD matematika pada materi himpunan. Setelah lembar penilaian ahli selesai divalidasi, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Validasi produk dilakukan dengan dua cara, yaitu ahli validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hasil validasi materi disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Kelayakan	Butir	Skor	
		Validator 1	Validator 2
Aspek isi	1	5	5
	2	4	5
	3	3	4
	4	4	4
	5	5	5
	6	4	4
	7	4	5
Aspek Kebahasaan	8	4	4
	9	4	5
	10	4	4
Kalimat mudah dipahami	11	4	4
	12	4	4
Jumlah		49	53
Rata-rata		74%	
Kriteria Kelayakan		Valid	

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi oleh ahli materi dapat dinilai rata-rata sebesar 74% yang berarti LKPD ini dalam kriteria “valid”. Hasil validasi media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

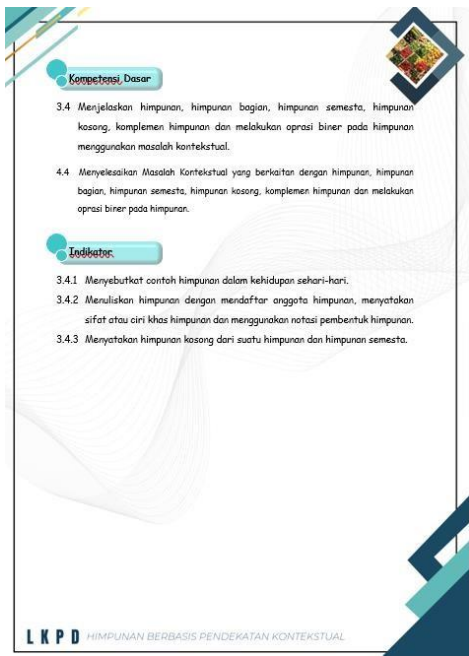
Aspek	Butir	Skor	
		Validator 1	Validator 2
Desain Cover LKPD	1	4	5
	2	4	5
	3	4	4
	4	5	5
	5	4	5
LKPD	6	5	5
	7	4	4
	8	4	4
	9	4	5
	10	4	5
Jumlah		42	47
Rata-rata		89%	
Kriteria Kelayakan		Sangat Valid	

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi oleh ahli media dapat dinilai rata-rata sebesar 89% yang berarti LKPD ini dalam kriteria “sangat valid”. Setelah melalui validasi ahli media dan ahli materi, maka dapat dilihat sejauh mana kekurangan dan kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki sesuai dengan masukan validator agar bisa menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Adapun komentar dan saran perbaikan LKPD dari validator ahli materi terlihat pada Tabel 5.

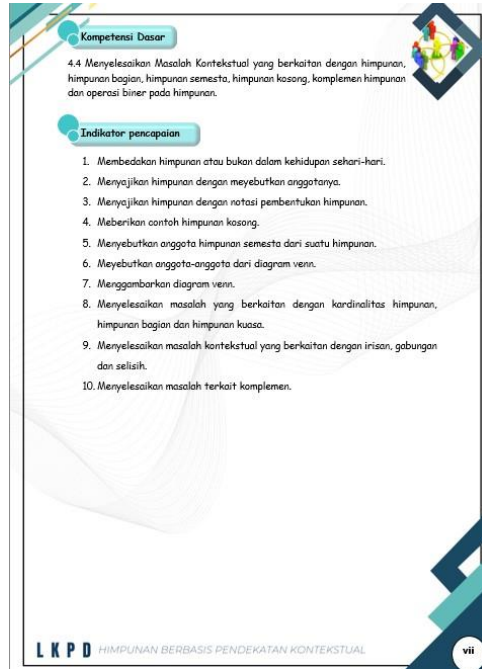
Tabel 5. Komentar dan saran Ahli Materi

Validator	Komentar dan saran
Materi 1	1) Penyesuaian kembali antara kompetensi dasar dengan indikator pencapaian.
	2) Referensi (daftar pustaka) perlu di tambahkan lagi, minimal 5 referensi aktual.
Materi 2	1) Perbaiki soal yang belum ada kaitannya dengan kontekstual terkhusus pada bagian irisan, gabungan, komplemen dan selisih.

Hasil perbaikan berdasarkan kritik dan saran validator ahli materi disajikan dalam Gambar 10 dan Gambar 11 berikut.



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar 10. Perbaikan kompetensi dasar dan indikator



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar 11. Perbaikan daftar pustaka

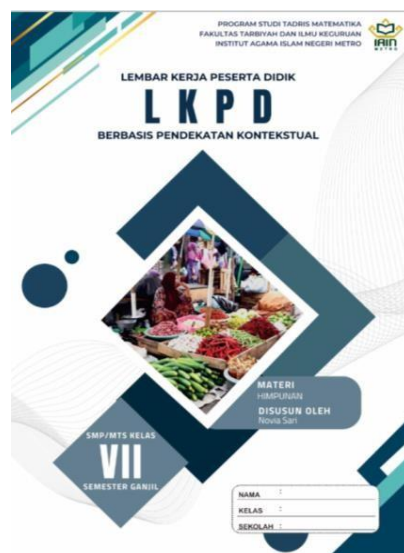
Adapun komentar dan saran perbaikan LKPD dari validator ahli media terlihat pada Tabel

6.

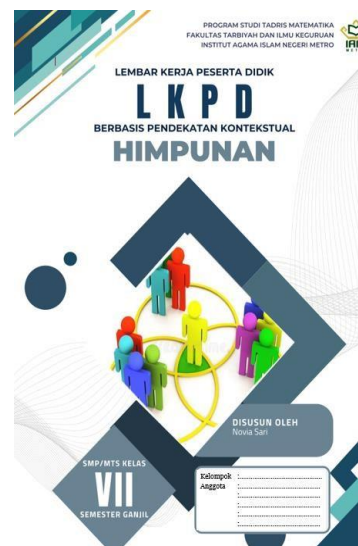
Tabel 6. Komentar dan saran Ahli Media

Validator	Komentar dan saran
Media 1	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ukuran huruf untuk materi dibuat lebih besar dan letaknya dipindah 2) Terdapat ukuran tulisan yang berbeda dalam satu subjudul 3) Tambahkan peta konsep 4) Setiap subjudul baru pada halaman baru
Media 2	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pada daftar isi jarak spasi lebih dilebarkan 2) Pada daftar pustaka ukuran font standar 3) Cover dibuat menggambarkan materi

Hasil perbaikan berdasarkan kritik dan saran validator ahli media disajikan dalam Gambar 12 dan gambar 13.

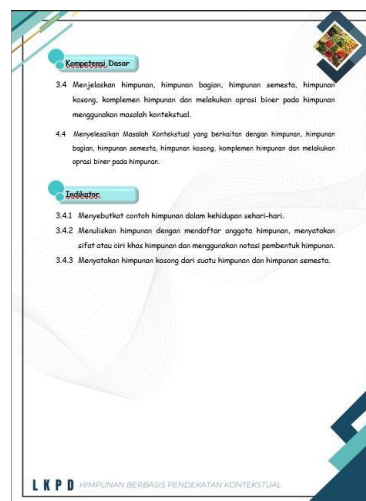


Sebelum Revisi

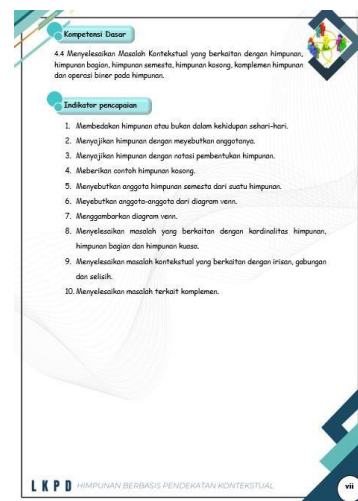


Setelah Revisi

Gambar 12. Perbaikan susunan tata letak dan perbaikan gambar



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar 13. Perbaikan ukuran tulisan yang berbeda

Setelah perbaikan selesai, langkah selanjutnya ialah melakukan uji coba produk dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan proses pengisian angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dihasilkan terhadap produk yang telah dikembangkan. Dalam tahapan uji coba produk melibatkan 26 peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 3 Batanghari, diketahui rata-rata persentase keseluruhan sebesar 88% dan termasuk dalam kriteria “sangat praktis”.

Hasil dari validasi ahli materi memiliki nilai rata-rata sebesar 72% yang menunjukkan kriteria “valid”. Dengan demikian LKPD ini layak digunakan sebagai bahan ajar oleh peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Batanghari. Sementara itu, hasil dari validasi ahli media memiliki rata-rata sebesar 89% yang menunjukkan kriteria “sangat valid”. Dengan demikian, LKPD ini layak digunakan sebagai bahan ajar oleh peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Batanghari. Hal ini dikarenakan LKPD ini disajikan berwarna, dan menarik.

Uji coba produk dilakukan pada kelas VII-2 SMP Negeri 3 Batanghari yang berjumlah 26 peserta didik. Pada saat uji coba peneliti membentuk secara acak peserta didik menjadi lima kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 5-6 peserta didik. Proses uji coba dilakukan seperti proses pembelajaran pada umumnya yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, setelah tahap uji coba diakhiri dengan peserta didik diberikan angket yang berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan LKPD yang dikembangkan. Terdapat uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kepraktisan LKPD yang dikembangkan. Peserta didik antusias saat mengetahui bahwa LKPD yang akan digunakan dalam pembelajaran terdapat warna, serta menyajikan materi himpunan dengan pendekatan kontekstual. Antusias peserta didik terlihat dari semangat dalam mengerjakan permasalahan yang disajikan dalam LKPD, peserta didik aktif berdiskusi bersama rekan satu kelompok.

Tahap uji coba bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan LKPD. Hasil analisis dari angket respon peserta didik pada tahap uji coba memperoleh persentase skor total sebesar 88% dengan kriteria kepraktisan “sangat praktis”. Setelah uji coba produk, tahap selanjutnya adalah revisi produk. Berdasarkan hasil uji coba produk, diketahui bahwa respon peserta didik menunjukkan kriteria “sangat praktis”. Karena LKPD yang dikembangkan sudah dalam kriteria “sangat praktis”, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD tersebut selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang layak digunakan oleh peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama et al., (2018) bahwa pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis kontekstual memiliki

kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa LKPD berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan pada kelas VII-2 SMP Negeri 3 Batanghari dapat disimpulkan valid dan praktis dalam mendukung pembelajaran siswa berdasarkan hasil validasi ahli.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldiyah, E. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pengembangan Sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 67.
- Alfiana, L., & Rachmani Dewi, N. (2021). Kajian Teori: LKPD Berbasis Kontekstual pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *PRISMA*, 4, 275–281.
- Alosius Ama Tondo, A., Pramudita Irianti, N., & Setiawan, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Bilangan Kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 5(1), 118.
- Amanah, A., Zulkarnain, I., & Kamaliyah, K. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Aritmetika Sosial. *JURMADIKTA*, 2(2), 2.
- Anggraini, L., Refianti, R., & Adha, I. (2021). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Konteks Lubuklinggau Ditinjau Dari Segi Kevalidan. *Journal of Mathematics Science and Education*, 3(2), 84.
- Azmarita, T., Helmi, H., & Azis, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Luar Kelas Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi Sains XI MIPA SMAN 8 Maros. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 15(1).
- Cahyo Putro, P., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 132.
- Feriandi, Y., & Indrakusuma Haris, and A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X. *Jurnal of Computer and Information Tecnology*, 3(1), 7.
- Fransisca, S., & Noratama Putri, R. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 73.

- Hodiyanto, H., Yudi, D., & R S Putra, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 323–324.
- Indra Sukma, K., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1021.
- Maryanti, I., 'Afifah, N., Saleh Nasution, I., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mengalami Interaksi Komunikasi Dan Refleksi(MIKIR). *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6385.
- Pratama, Y., Caswita, C., & Syarifuddin. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2), 78.
- Pujiastuti, H., Haryadi, R., & Solihati, E. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Aljabar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 63.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 2–3.
- Riestyan Rachmantika, A., & Wardono, W. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Jurnal Unnes*, 2, 438.
- Sarni, E., Helminsyah, H., & Junita, S. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus air Kelas V SDN 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2).
- Sugiyanto, Y., Hasibuan, M. H. E., & Anggereni, E. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kontekstual Pada Materi Ekosistem Kelas VII SMPN Tanjung Jabung Timur. *Edu Sains*, 7(1), 24.
- Sugiyanto, Y., Hasibuan, M. H. E., & Anggereni, E. (2020). Pengembangan Media Smart Trigo Untuk Pembelajaran Trigonometri. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 940.
- Suhandi, S., & Sari, A. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Kontekstual Terintegrasi Nilai Keislaman Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2), 131.
- Yetti, Y., & Afriyani, A. (2021). Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Metaphorical Thinking Untuk Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pembelajaran MIPA*, 2(1), 36.