

Pengembangan LKPD Berbasis Budaya Melayu dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Canva*

Nur Azura Lubis¹, Risna Mira Bella Saragih², Khoiruddin Matondang³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Al Washliyah Medan, Indonesia

Article Info

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis budaya melayu pada materi himpunan kelas VII yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan pengembangan Research and Development (R&D) model 4-D. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Beringin yang berjumlah 32 siswa. Analisis nilai LKPD dari para validator diperoleh indeks sebesar 0,96 untuk ahli materi dengan kategori tinggi atau sangat valid, nilai indeks dari ahli media sebesar 0,96 dengan kategori tinggi atau sangat valid, dan nilai indeks dari ahli bahasa sebesar 0,93 dengan kategori tinggi atau valid. Klasifikasi angket guru memenuhi kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 4,8 dari skor maksimal 5,00 dan hasil angket peserta didik memenuhi kriteria kuat atau praktis dengan persentase 86,09% yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis budaya melayu memiliki kualitas praktis. Keefektifan diperoleh dari hasil perhitungan N-gain diperoleh rata-rata sebesar 0,77 dengan kategori tinggi sehingga penggunaan LKPD berbasis budaya melayu efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords:

LKPD
Budaya Melayu
PBL
Canva

ABSTRACT

This research aims to produce a valid, practical, and effective Malay culture-based Student Worksheet (LKPD) on the set theory material for seventh-grade students. The study uses the 4-D Research and Development (R&D) model. The subjects of this research were 32 students from the seventh grade of SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. The analysis of the LKPD scores by the validators resulted in an index of 0.96 from the material expert, categorized as high or very valid, an index score of 0.96 from the media expert, also categorized as high or very valid, and an index score of 0.93 from the language expert, categorized as high or valid. The teacher's questionnaire classification met the criteria of "very good" with an average score of 4.8 out of a maximum score of 5.00. The student questionnaire results met the criteria of "strong" or practical with a percentage of 86.09%, indicating that the Malay culture-based LKPD has practical quality. The effectiveness was obtained from the N-gain calculation, with an average of 0.77, categorized as high, showing that the Malay culture-based LKPD is effective in improving student learning outcomes.

Corresponding Author:

Nur Azura Lubis
Program Studi Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas AL-Washliyah Medan, Indonesia
Email: azuralubisnr@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (ubabuddin, 2019). Ada empat indikator yang dikemukakan oleh Polya dalam Cahya & Siregar, (2023) sebagai penanda keahlian pemecahan permasalahan, diantaranya ialah : (1) Mengerti permasalahan, (2) Membangun rancangan, (3) Merealisasikan rancangan (4) Menguji ulang solusi. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa betapa pentingnya kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah matematis.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dengan Ibu Susiana, S.Pd selaku guru matematika di kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Beringin, diperoleh bahwa prestasi belajar siswa masih rendah terlihat dari hasil nilai siswa serta proses dalam menyelesaikan soal matematika. Rata-rata hasil nilai ulangan harian matematika siswa adalah 70, sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran matematika adalah 75.

Permasalahan lain yang terlihat adalah siswa sulit memahami materi yang telah disampaikan guru, kurang memahami simbol dalam matematika dan sulit menyelesaikan soal-soal masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan fakta tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika siswa pada umumnya masih rendah. Rendahnya prestasi belajar siswa ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran di sekolah masih perlu ditingkatkan. Di Indonesia, pembelajaran bersifat behavioristik dengan penekanan transfer pengetahuan dan hukum latihan. Guru mendominasi kelas dan menjadi sumber utama pengetahuan, kurang memperhatikan aktivitas siswa, interaksi siswa dan konstruksi pengetahuan (Maharani et al., 2022). Dari perolehan tanya jawab dengan Ibu Susiana, S.Pd terdapat beberapa kendala lain yang ditemukan. Diantaranya adalah selama proses pembelajaran matematika hanya berpusat pada guru saja. Sehingga dalam hal ini guru hanya berperan sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator (Nilam et al., 2023). Akibat dari pembelajaran tersebut siswa mengalami kesulitan dalam menangkap dan memecahkan masalah matematika yang diajarkan guru. Bahkan terkadang guru harus mengulang beberapa kali materi yang sebelumnya dibahas hanya untuk menjelaskan konsep materi agar siswa dapat menghubungkan dengan konsep materi yang sedang dipelajari.

Penyebab lain dari rendahnya nilai matematika siswa adalah guru yang masih menggunakan bahan ajar seadanya. Terlihat guru masih menggunakan bahan ajar berupa LKPD konvensional dalam kegiatan belajar mengajar. LKPD tersebut hanya memuat inti-inti dari pembelajaran seperti pengertian, rumus dan langsung ke soal. LKPD yang digunakan tidak memakai pendekatan, sehingga peneliti mengembangkan LKPD berbasis budaya melayu dengan model PBL yang diharapkan agar siswa dapat memahami bagaimana memecahkan masalah yang diberikan. Oleh sebab itu maka peneliti akan mengembangkan LKPD dengan menggunakan pendekatan yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkanlah sebuah model pembelajaran yang tepat. Penerapan metode dan model pembelajaran yang sangat tepat diperlukan demi berhasilnya proses pembelajaran dan usaha guru dalam mendidik siswa di sekolah (Putri et al., 2023). Salah satu model yang tepat untuk digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Ma'wa et al., (2021) *Problem Based Learning* adalah suatu strategi atau model pembelajaran ataupun pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks atau masalah bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Menurut Ruseffendi dalam Ma'wa et al., (2021) metode ini sangat penting dalam matematika, bukan saja bagi mereka yang dikemudian hari akan mendalami atau mempelajari matematika, melainkan juga bagi mereka yang akan menerapkannya dalam bidang studi lain dan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka diperlukan bahan ajar dan konsep pembelajaran yang efektif. Menurut Dermawati et al., (2019) bahan ajar merupakan salah satu sarana penunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Sehingga bahan ajar dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang dimaksud bisa saja berupa buku teks, modul, LKPD dan lain-lain yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi. Salah satu bentuk bahan ajar yang sering digunakan oleh guru dalam mengajar dikelas adalah lembar kerja peserta didik (LKPD)

Berdasarkan informasi di atas, LKPD diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Trianto dalam Effendi et al., (2021) Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah pedoman siswa yang digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif sekaligus sebagai pedoman untuk mengembangkan semua aspek dalam bentuk pembelajaran pedoman untuk menyelidiki atau memecahkan masalah sesuai dengan indikator prestasi belajar yang harus dicapai. Penyusunan LKPD yang berintegrasi terhadap budaya setempat dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran matematika juga bisa diintegrasikan dengan budaya lokal. Terkhusus untuk di Sumatera Utara salah satu budaya yang dapat diintegrasikan adalah budaya Melayu Deli.

Dilihat dari lingkungan masyarakat setempat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merupakan masyarakat dengan suku melayu. Kemudian, sebagian guru juga merupakan masyarakat dengan suku melayu bahkan masih ada beberapa guru yang masih menggunakan bahasa dengan dialek melayu. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru sangat dekat dengan budaya melayu. Menurut Wahyuni dalam Medyasari et al., (2022) salah satu yang dapat menjembatani antara budaya dan pendidikan matematika adalah etnomatematika. Agar tercapainya tujuan pembelajaran matematika yang salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah matematis, maka perlu diberikan inovasi baru terhadap LKPD yang diharapkan dapat mengonstruksi pengetahuan siswa. Penggunaan LKPD berbasis budaya melayu dapat membantu siswa lebih mengenal budayanya sendiri dan dapat menginterpretasikan budaya dalam pembelajaran serta menumbuhkan nilai karakter. Dalam penelitian ini LKPD dirancang berbasis budaya Melayu Deli.

Untuk menciptakan sebuah LKPD yang menarik dibutuhkanlah teknologi dalam proses perancangannya. Di era digital sekarang, tidak dapat dihindari bahwa penggunaan teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan mutu atau kualitas belajar mengajar. Guru yang berperan sebagai fasilitator juga dituntut untuk dapat menguasai dan menerapkan media berbasis teknologi. LKPD akan semakin optimal jika dilengkapi dengan media *e-learning* seperti *canva*. *Canva* adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019). *Canva* adalah alat desain grafis yang mudah digunakan dan diakses secara online yang memungkinkan para pengguna untuk membuat berbagai macam materi visual seperti poster, presentasi, infografis, kartu dan masih banyak lagi. *Canva* juga merupakan *flatform* desain grafis yang mana *tools* dan fitur nya akan membuat pengguna pemula dapat membuat desain dengan sangat mudah. Penggunaan aplikasi *Canva* dianjurkan

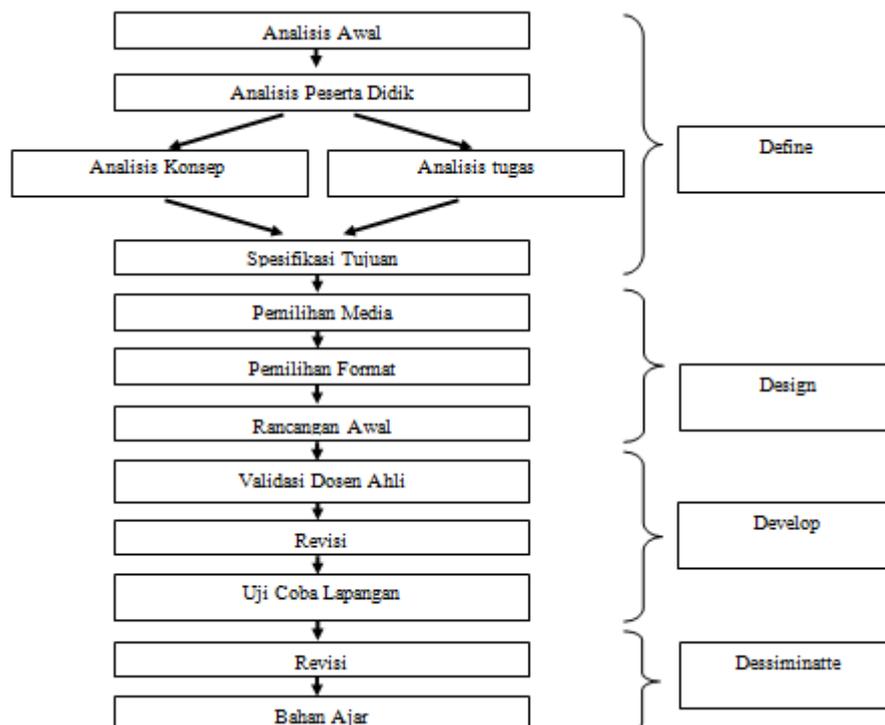
mengingat dalam kurikulum merdeka terdapat unsur digitalisasi sehingga mendorong guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam menggunakan berbagai platform yang tersedia di dunia maya untuk kebutuhan belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development / R&D*). Sugiyono, (2020: 3) menyatakan bahwa “Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu”. Sejalan dengan itu Sugiyono, (2020:418) menyatakan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin kelas VII Semester 1 tahun pelajaran 2024/2025. SMP Negeri 3 Tanjung Beringin termasuk suatu satuan pendidikan yang diterapkan pada jenjang SMP tepatnya di Dusun II Desa Mangga Dua, Kecamatan Tanjung Beringin, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatera Utara.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D. Model ini diciptakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974:5). Di dalam pengembangan model 4-D terdapat empat tahapan diantaranya yaitu: Mendefinisikan (*Define*), mendesain (*Design*), mengembangkan (*Develop*) dan menyebarkan (*Disseminate*). Model pengembangan 4-D dipilih untuk penelitian ini karena tahapan-tahapannya sangat jelas, ringkas, dan mudah dipahami setiap langkahnya. Dengan menggunakan model pengembangan 4-D, tujuan peneliti untuk menghasilkan LKPD berbasis budaya melayu sesuai dengan kebutuhan agar dapat memperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun prosedur atau langkah penelitian pengembangan penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1. Desain Penelitian



Pada tahap define dilaksanakan melalui kegiatan analisis awal dengan melihat ketersediaan perangkat yang digunakan sekolah, melakukan wawancara dengan menanyakan kesulitan yang dialami guru dalam merancang LKPD. Selanjutnya dilakukan analisis karakteristik peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tahap design dilaksanakan dengan membuat desain prototype LKPD yang diawali dengan penyusunan instrumen, pemilihan media, dan pemilihan format. Kemudian dilanjutkan dengan tahap develop yang meliputi kegiatan validasi dan uji coba produk. Pelaksanaan validasi ahli, melibatkan satu dosen dan seorang guru matematika. Hasil validasi dianalisis untuk melihat kevalidan dari LKPD. Revisi dan validasi ulang dilakukan jika LKPD belum valid hingga diperoleh LKPD yang memenuhi kriteria minimal valid. Terakhir, pada tahap disseminate dilakukan melalui seminar hasil dan pembuatan artikel untuk dipublikasikan pada jurnal atau prosiding.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dan beberapa pengujian oleh beberapa ahli. Pengujian yang pertama dilakukan adalah uji validitas yang dilakukan oleh dosen ahli. Uji validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan dari produk yang diuji.

Informasi yang didapatkan selanjutnya digunakan sebagai bahan revisi LKPD yang telah dikembangkan sehingga memperoleh produk akhir yang valid. Selanjutnya dilakukanlah uji praktikalitas berupa angket respon guru matematika dan peserta didik. Informasi yang didapatkan untuk mengetahui LKPD berbasis budaya melayu yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pengujian yang berikutnya adalah lembar validasi ahli yang dilakukan oleh guru ahli materi, dosen ahli media, dan dosen ahli bahasa menggunakan lembar penelitian untuk menilai validitas perangkat pembelajaran LKPD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil pengembangan berupa LKPD. Hasil penelitian pada setiap tahapan model 4D diuraikan menjadi beberapa bagian.

1. Tahap *Define*

Pada tahap awal dilakukan analisis-awal akhir pada guru SMP Negeri 3 Tanjung Beringin melalui wawancara dan dokumentasi. Hasil wawancara dan dokumentasi dari sekolah diperoleh informasi bahwa: 1) kurangnya fasilitas bahan ajar (LKPD) kelas VII untuk belajar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar termasuk pada pembelajaran matematika. 2) guru hanya menggunakan bahan ajar seadanya berupa buku paket dan LKPD yang telah disediakan.

Pada tahap kedua *define* dilakukan analisis peserta didik. Kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan subjek penelitian. Siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Beringin merupakan subjek dalam penelitian. Analisis dilakukan dengan mengamati kegiatan proses pembelajaran dan wawancara dengan guru sekolah mengenai karakteristik peserta didik. Kemampuan kognitif yang heterogen menjadikan salah satu pertimbangan untuk menerapkan model PBL yang diasumsikan cocok untuk diimplementasikan pada LKPD berbasis budaya melayu. Pemanfaatan masalah kontekstual menjadikan pengetahuan bagi siswa untuk melatih kemampuan berpikir dalam menemukan suatu konsep.

Tahap ketiga dilakukan analisis tugas bertujuan merinci tugas yang akan dikerjakan siswa berdasarkan Kompetensi Inti (KI). Tahap selanjutnya menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan KI dan Kompetensi Dasar (KD). Berdasarkan hasil tahap *define* yang dilakukan, akan dikembangkan LKPD sebagai sumber belajar yang berkonteks budaya melayu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada tahap keempat *define* dilakukan analisis konsep. Pada Tahap ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi, merinci dan menyusun materi Himpunan. Hasil analisis tahap *define* secara keseluruhan akan digunakan sebagai basis atau pondasi untuk melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap *design*.

2. Tahap *Design*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *design* meliputi pemilihan media dan format. Media yang ditetapkan pada penelitian ini adalah media cetak berupa LKPD berbasis budaya melayu. Media *canva* digunakan untuk menyam paikan tujuan pembelajaran, apersepsi, permasalahan yang terdapat dalam LKPD dan latihan soal. Pada pemilihan format, LKPD didesain sesuai dengan langkah-langkah PBL disusun untuk 3 kali pertemuan. Berikut format LKPD yang dikembangkan terdiri dari sampul depan, Isi materi LKPD, dan latihan soal yang terdapat dalam LKPD.

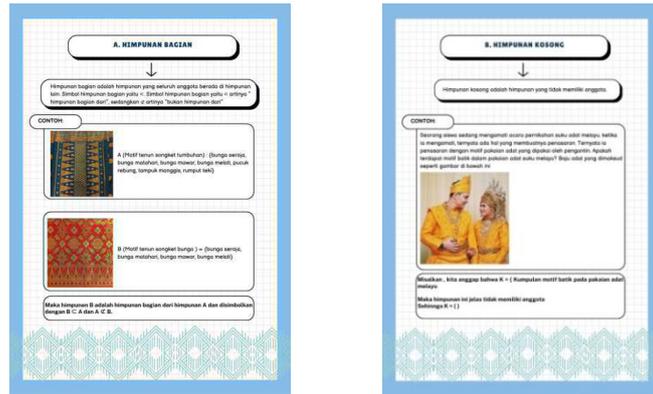
Pada sampul depan dirancang dengan perpaduan warna biru tua dan biru muda. Judul tercantum yaitu Lembar Kerja Peserta Didik Matematika. Terdapat materi yang akan dibahas yaitu himpunan. Serta selanjutnya terdapat kolom identitas siswa. Rancangan sampul depan LKPD yang disajikan dalam Gambar 2.

Gambar 2. Sampul Depan LKPD



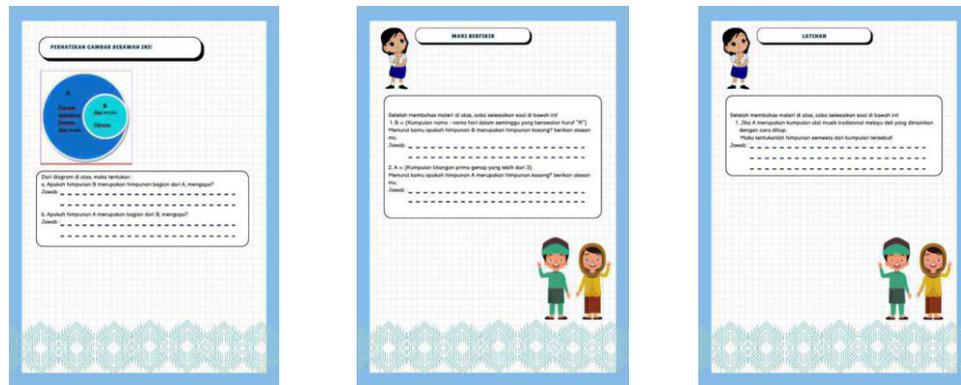
Pada materi LKPD yang membahas materi himpunan merupakan konsep matematika yang memiliki kaitan konsep dengan budaya Melayu Sumatera Utara yang menjadi satu-satunya fokus pembahasan materi. Diawali dengan penjelasan tentang himpunan, yang mana termasuk atau tidak himpunan, jenis-jenis himpunan, dan sifat-sifat operasi dalam himpunan. Berikut *design* materi himpunan LKPD.

Gambar 3. Isi Materi LKPD



Latihan soal dalam lembar kerja peserta didik memiliki pertanyaan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Berikut design Latihan soal LKPD.

Gambar 4. Latihan Soal LKPD



3. Tahap Develop

Pada tahap ini Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat pada tahap sebelumnya akan dimodifikasi dan dikembangkan. Atas dasar penilaian dan saran ahli, lembar kerja peserta didik (LKPD) harus terus disempurnakan. Proses validasi dilakukan oleh 2 orang validator. Validator dipilih adalah dosen dan guru mata pelajaran matematika. Adapun penilaian validator terhadap LKPD meliputi aspek materi, media, dan bahasa. Hasil validasi kemudian disarikan dan dilakukan analisis untuk mengetahui kriteria validasi produk yang dikembangkan pada penelitian. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi LKPD Oleh Ahli Materi

Butir	Penilai		s1	s2	Σs	n(c-1)	V
	I	II					
butir 1-19	94	91	75	72	147	152	0,967105

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kualitas LKPD Berdasarkan ahli materi memperoleh nilai Indeks aiken untuk materi sebesar 0,967. Sesuai dengan interval bahwa $v > 0,8$ memiliki kategori “tinggi atau sangat valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa kualitas LKPD masuk dalam kategori tinggi atau sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi LKPD Oleh Ahli Media

Butir	Penilai		s1	S2	Σs	n(c-1)	V
	I	II					
Butir 1-12	58	59	46	47	93	96	0,96875

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kualitas LKPD Berdasarkan ahli media memperoleh nilai Indeks aiken untuk materi sebesar 0,968. Sesuai dengan interval bahwa $v > 0,8$ memiliki kategori “tinggi atau sangat valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa kualitas LKPD masuk dalam kategori tinggi atau sangat valid.

Tabel 3. Hasil Validasi LKPD Oleh Ahli Bahasa

Butir	Penilai		s1	S2	Σs	n(c-1)	V
	I	II					
Butir 1-10	47	48	37	38	75	80	0,9375

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kualitas LKPD Berdasarkan ahli bahasa memperoleh nilai Indeks aiken untuk materi sebesar 0,937. Sesuai dengan interval bahwa $v > 0,8$ memiliki kategori “tinggi atau sangat valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa kualitas LKPD masuk dalam kategori tinggi atau sangat valid.

Hasil validasi LKPD berdasarkan para ahli kemudian diujicobakan kepada siswa. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Beringin yang berjumlah 32 orang. Lembar angket dibagikan dan diisi oleh peserta didik dan guru setelah LKPD diselesaikan peserta didik. Angket respon yang diisi peserta didik memiliki 4 aspek yaitu: kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, dan kegrafikan. Sedangkan Angket respon yang diisi oleh guru matematika memiliki 2 aspek yaitu kemudahan, dan keterbantuan. Hasil respon disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan	4,8	Sangat Baik
2	Keterbantuan	4,8	Sangat Baik
	Rata-rata	4,8	Sangat Baik

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan Isi	4,4	Sangat Baik
2	Penyajian Materi	4,2	Sangat Baik
3	Kebahasaan	4,3	Sangat Baik
4	Kegrafikaln	4,4	Sangat Baik
	Rata-rata	4,3	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, respon guru terhadap Kemudahan dan Keterbantuan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya Melayu menunjukkan kategori sangat Baik dengan skor rata-rata 4,8 dari skor maksimal 5,00. Dengan memenuhi kategori tersebut Maka lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya melayu tidak perlu direvisi. Dari respon siswa setelah menggunakan LKPD menunjukkan kategori sangat Baik dengan skor rata-rata 4,3 dari skor maksimal 5,00 yang menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya melayu memiliki kualitas praktis.

Dari uji cobal produk yang dilakukan peneliti dengan jumlah siswa 32 orang, Maka diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat keefektifan LKPD berbasis budaya melayu. Tujuan pemberialn *pretest* dan *posttest* ini untuk melihat ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. Berikut adalah hasil perhitungan ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan perhitungan N-gain:

Tabel 6. Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* dengan Menggunakan SPSS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	32	.56	.92	.7724	.10216
Ngain_persen	32	55.56	91.67	77.2355	10.21563
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N – Gain score di atas, diperoleh nilai Rata-rata N – gain score untuk kelas VII 4 sebesar 0,77 atau 78% dan termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya melayu sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Produk hasil penelitian ini berupa LKPD berbasis budaya melayu dengan model *Problem Based Learning*. Kevalidan LKPD berbasis budaya melayu terlihat pada penilaian dari dua validator, ditemukan bahwa ahli materi memberikan indeks sebesar 0,96 yang masuk dalam kategori tinggi atau sangat valid. Ahli media memberikan nilai indeks sebesar 0,96 yang juga tergolong dalam kategori tinggi atau sangat valid. Sedangkan ahli bahasa memberikan nilai indeks sebesar 0,93 yang memiliki kategori tinggi atau valid. LKPD yang telah diuji oleh para ahli mendapatkan hasil bahwa LKPD berbasis budaya melayu dengan model *problem based learning* yang telah

dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi atau dapat dikatakan bahwa kevalidan lembar kerja peserta didik yang dikembangkan valid, sehingga dapat digunakan dengan layak dalam pembelajaran di sekolah.

Hasil angket respon guru menunjukkan bahwa LKPD berbasis budaya melayu dinilai sangat Baik dalam hal Kemudahan dan Keterbantuan pembelajaran, dengan skor rata-rata mencapai 4,8 dari skor maksimal 5,00. Sementara itu, angket respon peserta didik mengenali Kelayakan isi, Penyajian materi, Kebahasaan, dan kegrafikan juga menunjukkan kategori kuat atau praktis, dengan skor rata-rata sebesar 86,09%. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis budaya melayu memiliki kualitas praktis dalam penggunaannya.

Efektivitas produk yang telah dikembangkan, yaitu LKPD berbasis budaya melayu, dapat dinilai dari perhitungan N-gain yang menghasilkan rata-rata sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan LKPD berbasis budaya melayu efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa kekuatan dan kelancaran dalam bertindak dan berpikir untuk penyusunan artikel ini.
2. Teristimewa untuk kedua orang tua, ayahanda Abdul Gani Lubis dan ibunda Rini Soedarsono yang sangat luar biasa telah berjuang memenuhi keinginan peneliti untuk mengenyam bangku perkuliahan, selalu memberikan dukungan, doa, dan restu dalam segala hal.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Jamil, M.A, selaku Rektor Universitas Al-Washliyah Medan.
4. Bapak Iskandar Zulkarnain, S.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Al-Washliyah Medan.
5. Ibu Meida Rabia Sihite, S.Pd, M.Hum selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Al-Washliyah Medan.
6. Ibu Nur Rahmi Rizqi, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika di Universitas Al-Washliyah Medan.
7. Ibu Risna Mira Bella Saragih, M.Pd sebagai dosen Pembimbing I saya yang telah banyak membantu untuk membimbing dan memberikan pengarahan sistematis tentang penulisan artikel ini.
8. Bapak Khoiruddin Matondang, M.Pd sebagai dosen Pembimbing II saya yang telah banyak membantu untuk membimbing dan memberikan pengarahan sistematis tentang penulisan artikel ini.
9. Ibu Jihan Hidayah Putri, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang sudah banyak memberi bantuan selama perkuliahan.
10. Febrian Evan, S.M, suami tercinta yang selalu memberikan dukungan, waktu, ide, motivasi, dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi dan artikel, dengan sabar membantu dan menemani penulis dalam proses pengerjaan skripsi dan artikel.
11. Sahabat tersayang dan terbaik Khairin Nawangsih dan Nurintan Salim yang tiada hentinya member dukungan, masukan serta bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.

REFERENSI

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Astawan, N., & Sadwika, I. N. (2020). Afiks Derivasional Verba Bahasa Lampung: Sebuah Kajian Morfologi Generatif. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa* ..., 8, 173–191. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3873837>
- Boangmanalu, A. M., Irvan, & Nasution, M. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terintegrasi. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 10–16.
- Borges, M. C., Chachá, S. G. F., Quintana, S. M., Freitas, L. C. C., & Rodrigues, M. L. V. (2014). Problem-based learning. *Medicina (Brazil)*, 47(3), 301–307. <https://doi.org/10.11606/issn.2176-7262.v47i3p301-307>
- Cahya, N., & Siregar, B. H. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis PBL Bernuansa Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3229–3243. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2923>
- Choirudin, C., Ningsih, E. F., Anwar, M. S., Sari, I. R., & Amalia, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Etnomatematika Pada Situs Purbakala Pungung Raharjo. *Pi: Mathematics Education Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.21067/pmej.v3i1.3755>
- Dermawati, N., Suprpta, & Muzakkir. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 74–78.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarto, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hasan, R., Lukitasari, M., Utami, S., & Anizar, A. (2019). The activeness, critical, and creative thinking skills of students in the Lesson Study-based inquiry and cooperative learning. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(1), 77–84. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i1.7328>
- Helyandari, B. H., Hikmawati, H., & Sahidu, H. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika

- Peserta Didik Ma Darul Hikmah Darek Tahun Pelajaran 2019/2020. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.20414/konstan.v5i1.46>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Khairunnisa, Salamah, S., & Ginting, B. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Balai Adat Melayu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), 1–12. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/20703>
- Lestari, N. D. (2018). Penerapan Kurikulum 2013, Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Neraca*, 2(1), 68–79.
- Loka, S. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52.
- Ma'wa, A., Hapipi, H., Turmuzi, M., & Azmi, S. (2021). Pengembangan LKPD berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 631–640. <https://doi.org/10.29303/griya.v1i4.114>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maharani, I., Saragih, R. M. B., & Wahyuni, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Anchored Instruction Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Siswa Kelas XI SMA Al-Maksum Cinta Rakyat. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 1(1), 18–21. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v1i1.165>
- Medyasari, L. T., Zaenuri, Z., Dewi, N. R., & ... (2022). Etnomatematika Melayu Dalam Mendukung Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar ...*, 1994, 610–614. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/1609%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/1609/1022>
- Nilam, N., Fitri, R., & Selaras, G. H. (2023). Meta-analisis Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 4(2), 69. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i2.65774>
- Nismalasari, Santiani, & Rohmadi Mukhlis. (2016). Application of Learning Cycle Learning Model To Science Process Skills and Student Learning Outcomes on the Subject of Harmonic Vibration. *Science Edu*, 4(2), 74–94. <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/edusains/article/view/511>
- Nugraha, R. P., Angraini, R. D., & Siregar, S. N. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Dan Model Pbl Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 1913. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.6572>
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8151>
- Pertiwi, F. A., Luayyin, R. H., & Arifin, M. (2023). Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis. *JSE: Jurnal Sharia Economica*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>
- Purnaningsih, W., Relmasari, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Hasil Belajar Tematik Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 367–375.
- Putri, J. H., Rahmadani, S., Mariani, S., Simamora, M. I., & Simamora, M. I. (2023). Analisis Kesalahan Siswa Pada Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Yang Memuat Nilai Mutlak. *Journal on Education*, 5(4), 10951–10959. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2015>
- Rahmi, A., & . B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Lectora Inspire Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 114. <https://doi.org/10.24114/jevte.v1i2.29382>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rizqi, N. R., Putri, J. H., & Hasibuan, I. S. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Istana Maimun Di Sumatera Utara. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 101–109. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2519>
- Roslina, I. (2019). Pengembangan LKPD Matematika dengan Model Learning Cycle 7E Berbantuan Mind Mapping. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 10–22. <https://doi.org/10.14421/jppm.2019.11.10-22>
- S, M., & Bare, Y. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Perubahan dan Pelestarian Lingkungan Hidup dengan Model Discovery Learning di SMAS Katolik ST Gabriel Maumere. *BIOEDUSCIENCE: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 84–89. <https://doi.org/10.29405/j.bes/3284-893298>
- Salsabilah, A. P., & Kurniasih, M. D. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Ditinjau dari Efikasi Diri pada Peserta Didik SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(02), 138–149. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v12i02.18429>
- Saragih, R. M. B., & Simamora, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 189–196. <https://doi.org/10.47662/farabi.v4i2.250>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Triningsih, k D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Selama ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Edukatif, 1(1), 18–27.
- Uny, F. (1994). *Luas Poligon Pada Geometri Hiperbolik Menggunakan Model*. 1–10.