

## PENGEMBANGAN LKPD BIDANG DATAR BERBASIS BUDAYA PADANG DENGAN MODEL PEMBELAJARAN MISSOURI MATHEMATICS PROJECT

Emilia Sofwani<sup>1)</sup>, Ellis Mardiana Panggabean<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Pendidikan Matematika FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 2022

<sup>2)</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,  
Indonesia Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 2022

Email : [emiliasofwani16@gmail.com](mailto:emiliasofwani16@gmail.com), [ellismardiana@umsu.ac.id](mailto:ellismardiana@umsu.ac.id)

### ABSTRAK

Pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD bidang datar berbasis budaya Padang dengan model pembelajaran missouri mathematics project yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan untuk peserta didik di tingkat SMP kelas VII. Penelitian pengembangan ini diadaptasi dari model Plomp yang terdiri dari 5 fase yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi/konstruksi, (4) fase tes, evaluasi dan revisi, dan (5) fase implementasi. Kevalidan LKPD dilihat berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil validasi mencapai kriteria sangat valid dengan skor rata-rata oleh ahli materi 3,73 dan ahli media 3,82. Kepraktisan LKPD dilihat berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan hasil kepraktisan mencapai kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 3,86. Keefektifan LKPD dilihat berdasarkan tes hasil belajar dan hasil keefektifan mencapai kriteria sangat efektif dengan persentase ketercapaian peserta didik 81,81%.

**Kata Kunci:** pengembangan, LKPD, bidang datar, budaya padang, Missouri mathematics project

### Abstract

*In this development research, the aim is to produce a flat field worksheet based on the Padang culture with a missouri mathematics project learning model that meets the valid, practical, and effective criteria for use for students at the seventh grade junior high school level. This development research was adapted from the Plomp model which consists of 5 phases, namely (1) initial investigation phase, (2) design phase, (3) realization/construction phase, (4) test phase, evaluation and revision, and (5) implementation phase. The validity of the LKPD is seen based on the results of expert validation and the validation results reach very valid criteria with an average score of 3.73 by material experts and 3.82 media experts. The practicality of the LKPD was seen based on the results of the student response questionnaires and the practical results reached the very practical criteria with an average score of 3.86. The effectiveness of the LKPD is seen based on the learning outcomes test and the effectiveness results reach the very effective criteria with the percentage of student achievement of 81.81%.*

**Keywords:** development, LKPD, flat field, field culture, Missouri mathematics project

## 1. PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini memberikan dampak negatif dalam kebudayaan Indonesia. Salah satunya seperti dalam permainan tradisional. Dimana sebagian dari anak-anak sudah tidak lagi melakukan permainan tradisional seperti engklek, congkak, kelereng, petak umpet dan masih banyak lagi. Anak-anak lebih memilih bermain permainan yang ada di gadget atau handphone mereka. Jika hal itu terus berlanjut maka kebudayaan yang ada di Indonesia akan punah dengan seiring berjalannya waktu.

Maka sebagai seorang pendidik, pendidikan dan kebudayaan perlu dihubungkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat melakukan pembelajaran kontekstual melalui kebudayaan yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran serta peserta didik juga dapat menambah wawasan mengenai budaya yang ada di Indonesia. Pendidikan kebudayaan dan pendidikan berbasis kebudayaan merupakan kebutuhan yang tidak dapat disangkal (Diana et al., 2012). Pentingnya kesadaran budaya harus mendarah daging dalam jiwa masyarakat sebanyak mungkin dan pastinya melewati jalur pendidikan. Di fase inilah, pendidikan berbasis kebudayaan merupakan sarana yang paling efektif untuk menginformasikan budaya itu sendiri tentang ciri-cirinya yang sebenarnya dan melestarikan nilai-nilai intelektual lokal supaya masyarakat tidak terlepas dari asalnya. Maka sebaiknya pendidik perlu mengembangkan materi pembelajaran dengan pembelajaran kontekstual di mana pendidik dapat memanfaatkan budaya yang ada di Indonesia sebagai contoh dalam kehidupan nyata.

Salah satu mata pelajaran yang dapat digabungkan dengan budaya adalah mata pelajaran

matematika. Matematika merupakan salah satu contoh mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kebudayaan. Matematika selama ini memberikan dampak dan manfaat dalam kehidupan dari segi ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (Noto et al., 2018). Hal ini terlihat pada pola pelestarian matematika, dimana matematika lahir dan berkembang melalui kehidupan nyata di masyarakat.

Matematika merupakan satu kesatuan dari kebudayaan sebab matematika dan ajarannya menjadikan matematika milik seluruh umat manusia dan oleh karena itu matematika bersifat universal (Ubayanti et al., 2016). Matematika merupakan mata pelajaran dengan karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya (Putra et al., 2020). Hal ini cukup terlihat jelas dari penggunaan matematika, dimana hampir semua ilmu lainnya seperti fisika, kimia, kedokteran, pertanian dan lain-lain selalu memiliki unsur matematika. Artinya matematika memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan nyata dan tanpa peserta didik sadari, secara tidak langsung peserta didik sendiri telah menerapkan konsep dari matematika dalam kehidupan nyata. Misalnya jika peserta didik melakukan permainan tradisional seperti congkak, maka secara tidak langsung peserta didik telah menerapkan konsep dari pembelajaran matematika seperti lingkaran, peluang dan perbandingan. Dengan kata lain matematika dan budaya saling terikat.

Salah satu budaya yang dapat digunakan untuk memberikan contoh nyata dalam proses pembelajaran adalah budaya Padang. Budaya Padang sangat terkenal di mancanegara namun masih ada sebagian dari peserta didik yang belum mengetahui budaya apa saja yang terdapat di Padang. Salah satu contohnya pada materi bidang datar. Kita dapat memanfaatkan bentuk-bentuk yang ada dari rumah adat pagaruyung sebagai contoh nyata dalam memperlihatkan bentuk-bentuk dari bidang datar.

Namun berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Swasta PAB 19 Manunggal masih banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika. Peserta didik masih menganggap bahwa matematika itu abstrak, sulit dan membosankan sehingga peserta didik tidak menyukai pelajaran matematika dan mengakibatkan minat belajar peserta didik minim serta tidak ada motivasi untuk belajar matematika.

Indonesia meraih nilai 386 dari total nilai seluruhnya yaitu 490 dimana tingkat pencapaiannya masih di bawah rata-rata pada kompetensi matematika di studi PISA pada tahun 2015 (Aripin & Purwasih, 2017). Jika hal ini terus berlanjut, pendidikan Indonesia akan terus merosot dan Indonesia tidak akan menjadi negara maju.

Matematika merupakan konsep yang abstrak dan sulit (Syahrin et al., 2016). Aspek pemicu rendahnya hasil belajar matematika merupakan karena sifat matematika yang abstrak, yang oleh sebagian besar peserta didik mengibaratkan matematika rumit, oleh sebab itu matematika sangat jauh dari kehidupan peserta didik (Dahlan & Permatasari, 2018). Dengan kata lain, meskipun matematika dianggap sebagai ilmu yang sempurna dengan kebenaran objektif tetapi matematika masih dianggap sangat jauh dari realitas kehidupan sehari-hari peserta didik. Artinya masih banyak pendidik yang tidak memberikan contoh yang spesifik kepada peserta didik, tidak menerapkannya pada pembelajaran kontekstual, sehingga peserta didik selalu menganggap matematika itu abstrak. Oleh sebab itu, peran pendidik sangat penting dalam mengubah cara berpikir peserta didik tentang matematika dengan merancang pembelajaran matematika yang mampu membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari matematika.

Namun selain tidak menggunakan pembelajaran kontekstual masih banyak pendidik yang kurang tepat dalam memilih gaya mengajar sehingga ini menjadi juga salah satu yang membuat peserta didik tidak tertarik untuk mempelajari matematika. Hal itu juga sesuai dengan pernyataan (Batubara, 2017) menyatakan ketidaksukaan peserta didik terhadap matematika bisa dikarenakan gaya pendidik mengajar yang kurang menarik, metode mengajar pendidik yang monoton hingga pada pribadi pendidik yang kurang menyentuh hati peserta didik.

Agar peserta didik dapat menyukai pembelajaran matematika, pendidik harus membuat rancangan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan peserta didiknya. Salah satunya dapat membuat bahan ajar sendiri agar gaya mengajar pendidik dapat menarik perhatian peserta didik karna pendidik menggunakan gaya mengajar yang sesuai dengan kepribadian pendidik dan peserta didik sehingga terciptanya suasana kelas yang baik, hangat dan kekeluargaan.

Sebagaimana direkomendasikan dalam kurikulum 2013, pembelajaran matematika harus didesain dengan bahan ajar yang membawa pembelajaran mandiri dan membimbing peserta didik untuk mengeksplorasi konsep-konsep melalui penemuan (Ningrum & Mushlihuddin, 2020). Bahan ajar dapat dibuat melalui sistem yang berbeda-beda sesuai dengan keperluan dan karakteristik bahan ajar tersebut (Dachi., 2018). Bahan ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari satu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu (Panggabean, 2015). Dengan kata lain salah satu bahan ajar yang dapat dibuat pendidik untuk membuat peserta didik menyukai matematika, mempelajari konsep matematika secara mandiri, mempelajari matematika secara runtut, sistematis dan terstruktur serta mampu membuat peserta didik

menjadi lebih aktif lagi adalah dengan membuat LKPD. Dimana LKPD merupakan bahan ajar yang disusun secara runtut, sistematis, dan terstruktur agar peserta didik dapat memahami dan mempelajari konsep dari materi pembelajaran secara ringkas, jelas dan padat dengan banyak latihan soal didalamnya yang mampu mengembangkan pengetahuan berpikir peserta didik secara mandiri.

Namun berdasarkan dari observasi yang peneliti lakukan, LKPD yang dimiliki oleh peserta didik saat ini belum dapat membangkitkan rasa ingin belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hal itu karena LKPD yang digunakan oleh peserta didik masih bersifat monoton, kurang kreatif, tidak membuat peserta didik jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik sulit untuk menemukan konsep pembelajaran secara mandiri, serta kurangnya pengimplementasian pembelajaran kontekstual. Padahal kurikulum yang digunakan di SMP Swasta PAB 19 Manunggal adalah kurikulum 2013 dimana kurikulum tersebut memiliki tujuan pembelajaran yang berorientasi kepada pembelajaran kontekstual, peserta didik juga harus dapat menemukan konsep pembelajaran secara mandiri serta peserta didik harus lebih aktif daripada pendidik dalam proses pembelajaran.

Faktor lain yang juga mempengaruhi peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika adalah pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik yang mengakibatkan peserta didik pasif atau tidak aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran mencakup perencanaan pembelajaran yang menentukan proses partisipasi dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai (Khairunisa et al., 2020). Dengan kata lain, pemilihan model pembelajaran juga sangat berpengaruh pada proses pembelajaran peserta didik. Model pembelajaran yang dikembangkan juga harus melibatkan peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Namun pada LKPD yang digunakan oleh peserta didik belum memiliki model pembelajaran sehingga peserta didik pasif atau tidak aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok serta belum membuat peserta didik dapat menemukan konsep pembelajaran secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih pasif maka dari itu pendidik harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik sebelumnya.

Salah satu preferensi model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembangkan LKPD ini adalah model pembelajaran missouri mathematics project. Missouri mathematics project merupakan model pembelajaran dengan konsep pembelajaran terstruktur dimana model pembelajaran ini termasuk ke dalam model pembelajaran efektif yang berorientasi kepada pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan yang di mana kegiatan awalnya adalah membangkitkan motivasi belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran matematika serta tugas pendidik dalam model MMP ini harus menghubungkan materi ajar dengan situasi yang ada di dunia nyata atau secara kontekstual dan harus dapat membuat peserta didik menemukan konsep pembelajaran secara mandiri melalui latihan-latihan yang ada sesuai dengan sintak dari model MMP ini agar terciptanya proses pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dari pada pendidik. Model pembelajaran missouri mathematics project mempunyai lima komponen utama yakni: pendahuluan, pengembangan, latihan terkontrol, kerja mandiri, dan penugasan.

Berlandaskan dari penjabaran masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan LKPD bidang datar berbasis budaya Padang dengan model pembelajaran Missouri mathematics project guna mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam kategori jenis penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan diadaptasi oleh model pengembangan Plomp (Visscher-Voerman, Gustafson, & Plomp, 1999) yang terdiri atas 5 fase. Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta PAB 19 Manunggal dari bulan Maret sampai April 2022.

Subjek pada uji coba terbatas ini terdiri dari 11 siswa kelas VII SMP Swasta PAB 19 Manunggal.

Model plomp terbagi atas 5 fase pengembangan yaitu: (1) fase investigasi awal (preliminary investigation), (2) fase desain (design), (3) fase realisasi/konstruksi (realization/construction), (4) fase tes, evaluasi, revisi (test, evaluation and revision), dan (5) fase implementasi (implementation).

Pada fase investigasi awal peneliti menggali definisi masalah (analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis konsep), pengumpulan informasi, dan perencanaan kegiatan

sebagai sumber bahan untuk membuat produk LKPD. Kemudian pada fase desain, peneliti merancang RPP dan mendesain LKPD yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis yang ada pada fase investigasi awal dan produk yang dihasilkan akan dinamakan prototipe 1. Selanjutnya pada fase realisasi/konstruksi ini digunakan untuk merealisasikan produk pengembangan yang telah di desain pada fase desain sebelumnya yaitu dengan merealisasikan prototipe 1.

Pada fase tes, evaluasi, dan revisi dilakukan untuk menghasilkan LKPD yang valid bagi peserta didik. Fase tes digunakan untuk memvalidasi LKPD kepada validator ahli yang kemudian fase evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli dan fase revisi dilakukan berdasarkan fase evaluasi. Sehingga pada fase ini akan menghasilkan LKPD yang valid digunakan untuk uji coba kepada peserta didik.

Pada fase implementasi yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil dan pada uji coba ini akan menghasilkan LKPD yang praktis dan efektif. Kepraktisan dilihat berdasarkan angket respon peserta didik dan keefektifan dilihat berdasarkan tes hasil belajar peserta didik.

**Instrumen Penelitian, dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian digunakan untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari LKPD yang dikembangkan. Nilai kevalidan LKPD dilihat berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli, nilai kepraktisan LKPD dilihat berdasarkan angket respon peserta didik, dan nilai keefektifan dilihat berdasarkan lembar tes hasil belajar yang terdiri dari 10 soal pilihan berganda.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data terdiri atas 3 yaitu teknik analisis validasi, teknik analisis praktis, dan teknik analisis efektif. Teknik analisis validasi dikategorikan menjadi 4 kategori. Skor rata-rata yang diperoleh kemudian dimasukkan kedalam kategori valid seperti terdapat pada Tabel 1 yang diadaptasi dari (Widoyoko 2012).

**Tabel 1.** Kriteria Pengkategorian Validasi

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

Teknik analisis praktis dikategorikan menjadi 4 kategori. Skor rata-rata yang diperoleh kemudian dimasukkan kedalam kategori praktis seperti terdapat pada Tabel 2 yang diadaptasi dari (Widoyoko 2012).

**Tabel 2.** Kriteria Pengkategorian Kepraktisan

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

Teknik analisis efektif dikategorikan menjadi 4 kategori. Skor rata-rata yang diperoleh kemudian dimasukkan kedalam kategori efektif seperti terdapat pada Tabel 3 yang diadaptasi dari (Sudijono 2014).

**Tabel 3.** Kriteria Pengkategorian Keefektifan

Interval Skor	Kategori
$p > 80$	Sangat Efektif
$60 < p \leq 80$	Efektif
$40 < p \leq 60$	Kurang Efektif
$p \leq 40$	Tidak Efektif

LKPD dikatakan valid untuk digunakan dalam uji coba jika skor kevalidan LKPD memiliki kategori minimal valid. Dengan demikian, hasil analisis data yang tidak memenuhi kategori minimal valid dalam penelitian ini akan dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk sebelum diujicobakan.

LKPD dikatakan praktis untuk digunakan dalam uji coba jika skor kepraktisan LKPD memiliki kategori minimal praktis. Dengan demikian, hasil analisis data yang tidak memenuhi kategori minimal praktis dalam penelitian ini akan dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk sebelum diujicobakan.

LKPD dikatakan efektif digunakan oleh peserta didik jika skor keefektifan LKPD memiliki kategori minimal efektif. Dengan demikian, hasil analisis data yang tidak memenuhi kategori minimal efektif dalam penelitian ini akan dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan revisi LKPD agar dapat menghasilkan LKPD yang dapat digunakan oleh peserta didik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan LKPD dengan menggunakan model pengembangan Plomp terdiri atas fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi/konstruksi, fase tes, evaluasi, dan revisi, dan fase implementasi. Sebelum mengembangkan LKPD yang terlebih dahulu dilakukan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP, dan LKPD yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dikembangkan sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 dan memuat prinsip-prinsip penyusunan RPP yang termuat dalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses. Proses pembelajaran dalam RPP dikembangkan berdasarkan model pembelajaran missouri mathematics project dengan memuat langkah-langkah pembelajaran pendahuluan, pengembangan, latihan terkontrol, kerja mandiri, dan PR yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. LKPD yang dikembangkan akan dibuat berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran Missouri mathematics project.

LKPD yang dikembangkan mengacu pada pengertian LKPD berisi materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan berupa lembaran-lembaran tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik sesuai dengan pencapaian kompetensi dasar (Panggabean, 2021),

LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi materi bidang datar yang disusun berdasarkan sintak dari model pembelajaran missouri mathematics project. Tujuan penggunaan LKPD ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik dan membantu peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran secara mandiri dan dapat menyelesaikan masalah matematika melalui pembelajaran kontekstual.

Penilaian kevalidan LKPD dilakukan oleh 2 dosen pendidikan matematika dan 1 guru matematika. Hasil validasi terhadap RPP, dan LKPD dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini.

**Tabel 4.** Hasil Validasi LKPD dan RPP

Validator	Skor Produk yang Divalidasi	
	LKPD	RPP
1	3,85	4,00
2	3,75	3,78
3	3,85	3,80
Skor Total Rata-rata	3,82	3,86

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa RPP dan LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid. Maka, RPP dan LKPD yang dikembangkan dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu dengan melakukan tes kepraktisan LKPD.

Selanjutnya, penilaian kepraktisan LKPD dilakukan dengan angket respon peserta didik yang terdiri dari 11 siswa di SMP Swasta Pab 19 Manunggal. Hasil angket respon peserta didik terhadap LKPD dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini.

**Tabel 5.** Hasil Angket Respon Peserta didik Terhadap LKPD

No.	Nama Siswa	Rata-Rata Skor
1	Alfia	3
2	Muhammad Suwardi	3
3	Rayhan Ramadan	3,4
4	Rendi Syahputra	3,9

5	Sandhini Delfi	3,6
6	Shandy	3,8
7	Silvia	3,7
8	Siti Aisyah	3,6
9	Sri Handayani	3,7
10	Suci Ulandari	3,7
11	Teguh Wijaya	3,4
<b>Rata-rata Seluruh Skor</b>		<b>3,52</b>

Hasil analisis pada Tabel 5 menunjukkan bahwa skor rata-rata angket respon peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan menghasilkan nilai 3,52 dimana nilai tersebut termasuk kedalam kategori sangat praktis.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis penilaian kevalidan dan kepraktisan LKPD maka LKPD yang dikembangkan dapat diujicobakan langsung kepada peserta didik pada proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil uji coba maka peneliti dapat mengambil penilaian keefektifan LKPD berdasarkan tes hasil belajar setelah peserta didik selesai menggunakan LKPD yang dikembangkan pada proses pembelajaran matematika. Hasil tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini

**Tabel 6.** Hasil Tes Belajar Peserta Didik Menggunakan LKPD yang Dikembangkan

No	Nama Siswa	Jumlah Nilai	Keterangan
1	Alfia	90	TERCAPAI
2	Muhammad Suwardi	100	TERCAPAI
3	Rayhan Ramadan	91	TERCAPAI
4	Rendi Syahputra	69	T.TERCAPAI
5	Sandhini Delfi	94	TERCAPAI
6	Shandy	96	TERCAPAI
7	Silvia	100	TERCAPAI
8	Siti Aisyah	96	TERCAPAI
9	Sri Handayani	64	T.TERCAPAI
10	Suci Ulandari	95	TERCAPAI
11	Teguh Wijaya	65	T.TERCAPAI
<b>Rata-rata</b>		87,27	
<b>Persentase Ketercapaian Peserta Didik</b>		81,81%	

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa hanya 3 dari 11 peserta didik yang tidak tercapai pada uji coba terbatas. Namun meskipun ada 3 peserta didik yang tidak tercapai tetapi berdasarkan persentase ketercapaian peserta didik memperoleh nilai 81,81% yang dimana hal tersebut termasuk kedalam kategori sangat efektif.

#### 4. KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa LKPD yang memiliki ciri khas yaitu menggunakan budaya Padang sebagai contoh dan di desain dengan sintak dari model pembelajaran missouri mathematics project. Selain itu, hasil pengembangan LKPD ini telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Pada aspek kevalidan, penilaian validator terhadap LKPD yang dikembangkan memperoleh nilai 3,82 dimana nilai tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid. Pada aspek kepraktisan berdasarkan angket respon peserta didik memperoleh nilai 3,52 dimana nilai tersebut termasuk kedalam kategori sangat praktis. Pada aspek keefektifan berdasarkan hasil tes belajar memperoleh nilai 87,27 dengan persentase ketercapaian peserta didik 81,81% dimana hal tersebut termasuk kedalam kategori sangat efektif.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aripin, U., & Purwasih, R. (2017). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Alternative Solutions Worksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, e-ISSN: 2089-8703. 6(2), 225-233.
- Batubara, I. H. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Autograph dan Geogebra di SMA Freemethodist Medan*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, ISSN: 2089-8592. 6(1), 97-104.
- Dachi, S. W. (2018). *Upaya Pengembangan Materi Ajar Berbasis Media Instructional dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU*. *Jurnal EduTech*, ISSN: 2442-6024. 4(2), 69-73.
- Dahlan, J. A., & Permatasari, R. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, e-ISSN: 2549-4937. 2(1), 133-150.
- Diana, N. *Manajemen Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Lampung*. Vol XII, 183-208.
- Khairunisa, U., Azis, Z., & Sembiring, M. B. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik dengan Model Problem Based Learning Berbasis Higher Order Thinking Skills*. *Journal of Mathematics Education and Science*, ISSN: 2579-6550. 6(1), 56-61.
- Ningrum, P. I., & Mushlihuiddin, R. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Strategi REACT Pada Materi Trigonometri di SMK PAB 3 Medan Estate T. P 2019 / 2020. 1*, 180-185.
- Noto, M. S., Firmasari, S., & Fatchurrohman, M. (2018). *Etnomatematika pada sumur purbakala Desa Kaliwadas Cirebon dan kaitannya dengan pembelajaran matematika di sekolah*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(2), 201-210. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i2.15714>
- Panggabean E. M. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar dengan Strategi REACT pada Mata Kuliah Struktur Aljabar I di FKIP UMSU*. *Jurnal EduTEch*, ISSN: 2442-6024. 1(1).
- Putra, B. M., Salahudin, M., & Oya, A. (2020). *Proses Berfikir Mahasiswa dalam Pengajaran Soal Matematika Tipe Post Solution Posing Ditinjau dari Gaya Kognitif Field Dependent dan Field Independent*. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, e-ISSN: 2775-1864. 01(01), 18-23.
- Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidik*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Syahrin, M. A., Turmudi, T., & Puspita, E. (2016). *Study ethnomathematics of aboge (alif, rebo, wage) calendar as determinant of the great days of Islam and traditional ceremony in Cirebon Kasepuhan Palace*. *AIP Conference Proceedings*, 1708(2016). <https://doi.org/10.1063/1.4941172>
- Ubayanti, C. S., Lumbantobing, H., & Manurung, M. M. H. (2016). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Sero (Set-Net) : Budaya Masyarakat Kokas Fakfak Papua Barat*. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pembelajarannya* (Vol. 1, Issue 1).
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.