

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PBL BERNUANSAN ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS

Budi Warsito^{1,*}; Sri Tirto Madawistama²; Sukirwan³

^{1,2,3} Pendidikan Matematika, Pascasarjana, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

*correspondence author: [email: bwarsito30@gmail.com](mailto:bwarsito30@gmail.com)

Informasi Artikel

Abstrak

Diterima:
2 Oktober 2025

Revised :
8 Oktober 2025

Accepted:
12 Oktober 2025

Kata kunci:

LKPD, PBL,
Etnomatematika,
Pemecahan
Masalah, Teorema
Pythagoras

Kajian ini bertujuan mengukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dari peserta didik dengan melakukan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis PBL (*Problem Based Learning*) bernuansa etnomatematika budaya kampung kuta yang digunakan untuk mengontekstualkan teorema Pythagoras sehingga peserta didik memahami konsep sisi miring segitiga pada atap rumah adat secara nyata dan bermakna. Kajian ini memakai metode *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE dengan tahapan meliputi; *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Kajian ini menggunakan responden yang berjumlah 32 orang peserta didik kelas VIII A di SMPN 2 Lakbok Tahun Ajaran 2025/ 2026. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi, angket respon, *pretest* dan *posttest*, berdasarkan hasil validasi LKPD memperoleh nilai rata-rata 87% atau pada kriteria sangat valid, kemudian kepraktisan LKPD dengan responden peserta didik memperoleh nilai 88% atau pada kriteria sangat praktis dan respon pendidik memperoleh nilai 85% atau pada kriteria sangat praktis, selanjutnya terjadi peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest* dengan rata-rata nilai *N-gain* adalah 0,71 atau pada kategori tinggi. Maka dengan demikian penggunaan LKPD berbasis PBL bernuansa etnomatematika budaya kampung kuta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. LKPD berbasis PBL bernuansa etnomatematika disarankan untuk diimplementasikan secara luas oleh pendidik sebagai media pembelajaran yang bermakna.

How to Cite: Budi Warsito, Sri Tirto Madawistama & Sukirwan. (2025). Pengembangan LKPD berbasis PBL bernuansa Etnomatematika Budaya Kampung Kuta Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PERISAI: Jurnal Pendidikan dan Riset Ilmu Sains*, 4(3), 238-248. DOI: <https://doi.org/10.32672/perisai.v4i3.3815>

Pendahuluan

Kualitas dari suatu pendidikan adalah hal terpenting demi mencapai tujuan pembelajaran, sebagian kemampuan abad ke 21 yang sangat vital dan perlu di miliki

LPPM - Universitas Serambi Mekkah**Vol. 04 No. 03. Oktober 2025**

oleh seseorang yaitu pemecahan masalah. Dimana kompetensi ini berupa penerapan suatu konsep serta keterampilan dalam memahami serta memilih penyelesaian yang sesuai sehingga persoalan dapat terselesaikan. Selain itu, kemampuan pemecahan masalah memiliki substansi yang mempunyai arti khusus pada pembelajaran matematika, tetapi juga berdampak pada berbagai bidang studi yang lain serta dalam kehidupan sehari-hari (Siswanto, E & Meiliasari., 2024). Kemudian juga keterampilan dalam menyelesaikan masalah memiliki hubungan yang erat dengan konteks nyata dimana bisa diaplikasikan dalam penyelesaian permasalahan dalam dunia nyata. Akan tetapi Kemampuan penyelesaian masalah di Indonesia masih rendah, dan diperkuat oleh penelitian (Rambe, W. A., dkk. 2024), yang menyatakan bahwa peserta didik kurang mampu dalam menerapkan strategi pemecahan masalah.

Kenyataannya bahwa didalam bidang pendidikan khususnya matematika pemecahan masalah mempunyai arti penting karena sebagai pendorong utama dalam pembelajaran. Hal ini merupakan faktor yang erat didalam setiap aspek pembelajaran matematika, kemampuan pemecahan masalah harus selalu terikat tanpa adanya pembagian dengan kurikulum matematika (Yarmaina dkk., 2024). Terdapat beberapa indikator pemecahan masalah yang di adaptasi dari George Polya yang merupakan tokoh matematikawan bahwa pemecahan masalah memiliki beberapa indikator diantaranya; Memahami masalah, membuat rencana strategi, membuat penyelesaian, kemudian mengecek kembali. Peserta didik harus memiliki kemampuan memecahkan masalah matematis karena menjadi suatu landasan serta tujuan utama dalam pembelajaran matematika (Rahmmatiya, R., & Miatun, A. 2020). Oleh karena itu, pembelajaran matematika yang aktif adalah hal yang sangat penting karena menjadi stimulus atau pendorong munculnya keterampilan berfikir kritis, kreatif dan analitis. Diantara metode-metode yang ada adalah PBL (*Problem based Learning*), dimana peserta didik diberikan permasalahan yang autentik dan bermakna sehingga mereka mendapatkan esensi dari pembelajaran. (Rahmatiah. 2022). Dengan menggunakan model ini menjadikan pembelajaran berpusat kepada peserta didik sehingga akan membangun keterampilan berfikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dengan demikian dapat membangun kemampuan berfikir tingkat tinggi berupa kemampuan pemecahan masalah. Menurut (Arends, 2012) sintak dari PBL yaitu; Orientasi masalah oleh peserta didik, mengorganisasi kelompok belajar peserta, mengarahkan penyelidikan melalui individu berkelompok, menciptakan dan mempresentasikan hasil dan memeriksa proses pemecahan masalah

Selain strategi pembelajaran yang harus dicermati oleh seorang pendidik, mereka juga dituntut untuk bisa membuat pembelajaran menjadi simpel agar mudah dimengerti oleh peserta didik yaitu melalui aktivitas LKPD yang merupakan media bagi peserta didik dalam pembelajaran guna memudahkan pemahaman suatu materi.

Ada sejumlah riset tentang pengembangan LKPD yang pernah dilaksanakan, (Setiyaningrum, N., & Sari, C. K. 2023) dengan penelitian mengenai LKPD berbantuan PBL pada materi Pola Bilangan kelas VIII SMP. Penelitian serupa juga dilakukan

LPPM - Universitas Serambi Mekkah

Vol. 04 No. 03. Oktober 2025

dengan memperoleh hasil valid, Praktis serta efektif untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan memakai LKPD berbasis PBL pada materi statistika (Asmar, S. E., dkk. 2024). Sama halnya kajian (Abdillah, D. M., & Astuti, D., 2021) tentang LKPD yang dikembangkan pada mata pelajaran matematika di kelas VIII SMP menggunakan pembelajaran PBL. Akan tetapi dari penelitian sebelumnya masih terbatas pada penerapan pembelajaran pada konteks yang bersifat umum serta belum mengintegrasikan aspek etnomatematika secara mendalam.

Padahal, etnomatematika berperan penting dalam menghadirkan konteks nyata yang dekat dengan budaya dan pengalaman peserta didik sehari-hari sehingga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Salah satu etnomatematika yang bisa diintegrasikan kedalam materi teorema Pythagoras adalah budaya kampung kuta di Kabupaten Ciamis. Sejalan dengan (Wijaya, R., dkk. 2023) mengenai eksplorasi budaya kampung kuta dimana terdapat konsep bangun datar seperti segiempat, segitiga, trapesium. Bangunan seperti rumah, pasanggrahan, bale salawa ketika diamati terdapat unsur etnomatematika salah satu unsurnya adalah geometri yang dapat dikaitkan dengan penerapan Teorema Pythagoras.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan pengembangan terhadap LKPD berbasis PBL bernuansa etnomatematika budaya kampung kuta di Kabupaten Ciamis yang berada pada kriteria valid, serta praktis kemudian dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi teorema Pythagoras.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Model penelitian yang dipakai adalah ADDIE dengan tahapan meliputi; *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model pengembangan ADDIE dirasa cocok untuk mengembangkan LKPD pada kajian ini karena selain membuat produk yang valid dan dapat mengukur kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga pada model Pengembangan ADDIE menyediakan langkah-langkah yang sistematis untuk menghasilkan LKPD yang terarah, valid dan efektif, sementara LKPD menjadi media yang konkret untuk memfasilitasi peserta didik dalam melatih dan meningkatkan pemecahan masalah. Maka penerapan model ADDIE dalam pengembangan LKPD berkontribusi langsung terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

Kajian ini menggunakan responden yang berjumlah 32 orang peserta didik kelas VIII A di SMPN 2 Lakhok Tahun Ajaran 2025/ 2026 berlokasi Jl. Raya Pelajar Ds. Cintajaya Kec. Lakhok-Ciamis Penelitian ini memilih materi teorema Pythagoras. Dengan jumlah responden 32 peserta didik, maka peneliti dapat mengelola data dengan efisien, baik data validasi, angket respon maupun dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Selain itu juga memenuhi syarat minimum ukuran sampel untuk analisis uji *N-gain*.

LPPM - Universitas Serambi Mekkah

Vol. 04 No. 03. Oktober 2025

Pada penelitian ini memakai instrumen berupa angket validasi, angket respon, kemudian *pretest* dan *posttest*. kevalidan LKPD diukur menggunakan instrumen validasi, kepraktisan LKPD diukur menggunakan instrumen angket dari respon pendidik serta peserta didik. Selanjutnya *pretest* dan *posttest* dipakai untuk mengetahui peningkatan pemecahan masalah matematis.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan data kuesioner berupa validasi terhadap pengembangan LKPD yang dinilai oleh validator. Validator yang akan memberikan penilaian adalah guru mata Pelajaran matematika di SMPN 2 Lakkok untuk memberikan masukan praktis dan relevan, kemudian angket respon peserta didik sebanyak 32 orang sebagai responden untuk mengetahui kepraktisan LKPD, selanjutnya *pretest* dan *posttest* dipakai untuk menganalisis data kuantitatif berupa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Validasi yang dinilai oleh validator diukur berdasarkan empat kriteria kelayakan LKPD yang meliputi: (1) isi, (2) penyajian materi, (3) Bahasa, dan (4) tampilan. Lembar validasi diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) dengan pedoman penilaian menggunakan skala likert seperti berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Lembar Validasi

No	Skala Nilai	Skor
1	Sangat Baik (SB)	4
2	Baik (B)	3
3	Kurang (K)	2
4	Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: diadaptasi dari Sugiyono (Ariani, 2022)

Menurut Riduwan (Rahmawati, 2020) rumus perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah melakukan penilaian, hasil penilaian ahli dan respon peserta didik kemudian diinterpretasikan seperti yang disajikan pada Tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Kriteria Skor Validasi Kelayakan Isi, Penyajian Materi, Bahasa dan Tampilan

No	Presentase	Kriteria
1	0%-20%	Sangat Tidak Valid
2	21%-40%	Tidak Valid
3	41%-60%	Cukup Valid
4	61%-80%	Valid
5	81%-100%	Sangat Valid

Sumber: dimodifikasi dari Riduwan (Rahmawati, 2020)

Tabel 3. Kriteria Skor Kepraktisan LKPD

No	Presentase	Kriteria
1	0%-20%	Sangat Tidak Praktis
2	21%-40%	Tidak Praktis
3	41%-60%	Cukup Praktis
4	61%-80%	Praktis
5	81%-100%	Sangat Praktis

Sumber: dimodifikasi dari Riduwan (Rahmawati, 2020)

Berikutnya yaitu peningkatan pemecahan masalah matematis peserta didik didapatkan dari *pretest* dan *posttest* dengan analisis *N-gain* (Meltzer, 2003:153):

$$N - Gain = \frac{S_{Post\ test} - S_{Pre\ test}}{S_{maks} - S_{Pre\ test}}$$

Table 4. Klasifikasi Nilai *N-gain*

Nilai	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,30 > g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan LKPD menggunakan model penelitian ADDIE dengan hasil seperti berikut:

Analisis (Analisis)

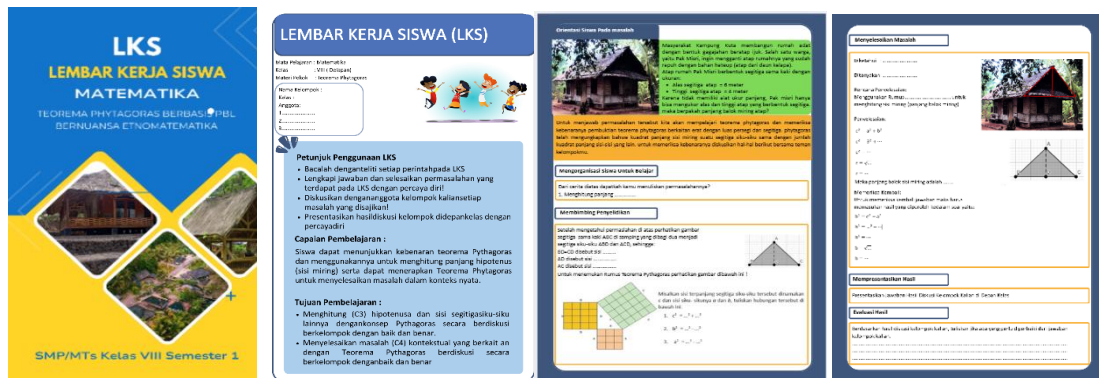
Tahapan ini merupakan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran dimana peserta didik tidak tertarik pada LKPD yang sudah ada. Kemudian, dilakukan analisis karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa mereka berasal dari Kabupaten Ciamis, selain itu hasil *pretest* yang dilakukan menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum guna menentukan bahwa produk yang dihasilkan dapat dipergunakan secara efektif dalam proses pembelajaran dan untuk materi yang diambil yaitu teorema pythagoras.

Design (Perancangan)

Tahapan ini merupakan pembuatan sampul (cover), kata pengantar, daftar isi, petunjuk, identitas, capaian pembelajaran, pengenalan materi prasyarat, lembar kegiatan berdasarkan sintak PBL, soal latihan, lembar refleksi dan kunci jawaban.

Development (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan pengembangan LKPD dimana bagian-bagiannya diketik terlebih dahulu di *MS word*. Kemudian tampilan gambar di dapat pada aplikasi *canva* dan internet. Setelah semua bagian dari LKPD telah jadi maka selanjutnya adalah proses penggabungan dengan memakai aplikasi *canva*.



Gambar 1: Tampilan LKPD

Gambar 1 merupakan beberapa contoh bagian dari lembar kegiatan belajar dengan memakai sintaks PBL di dalam LKPD yang telah dibuat. Aktivitas LKPD berupa penyajian masalah, membuat kelompok untuk belajar, mengarahkan penyelidikan, mempresentasikan karya, serta evaluasi hasil kelompok. Selanjutnya pada tahap ini juga dilakukan validasi untuk memastikan bahwa LKPD yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta guna meningkatkan kualitasnya sebelum diberikan kepada peserta didik, validasi dilakukan oleh guru mata Pelajaran matematika di SMPN 2 Lakkok yang berperan sebagai validator praktisi dengan tujuan memberikan masukan yang relevan terhadap produk yang akan dihasilkan. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ditunjukkan pada table berikut:

Table 5. Perolehan Validasi LKPD

No	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi	87%	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian Materi	88%	Sangat Valid
3	Kelayakan Bahasa	87%	Sangat Valid
4	Kelayakan Tampilan	86%	Sangat Valid
	Rata-rata	87 %	Sangat Valid

Berdasarkan table 5 hasil analisis yang sudah dilakukan oleh validator terhadap LKPD yang meliputi kelayakan isi, penyajian materi, Bahasa dan tampilan memperoleh nilai rata-rata 87% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dari segi kelayakan isi, penyajian materi, Bahasa dan tampilan, maka LKPD yang sudah dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi sesuai pendapat validator. Masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan kualitas dari LKPD sehingga lebih dipahami oleh peserta didik.

LPPM - Universitas Serambi Mekkah

Vol. 04 No. 03. Oktober 2025

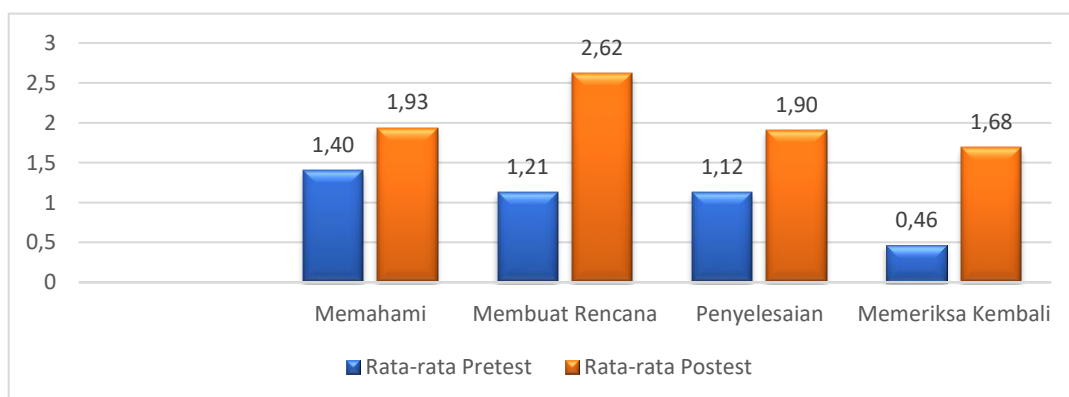
Implementation (Implementasi)

Setelah LKPD diperbaiki sesuai pendapat yang diberikan oleh validator, maka setelah itu adalah tahap penerapan dalam pembelajaran yang dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, dari keempat pertemuan mencakup pemberian *pretest* (tes kemampuan awal) saat pertemuan pertama, pelaksanaan pembelajaran saat pertemuan ketiga dan keempat, kemudian dilanjutkan dengan *posttest* (tes kemampuan akhir), serta pengisian angket respon peserta didik setelah ikut serta dalam pembelajaran pada pertemuan empat, dan angket respon pendidik terhadap LKPD yang diujicobakan pada peserta didik sebanyak 32 orang kelas VIII A SMP Negeri 2 Lakkok. Berikut adalah analisis hasil terhadap kepraktisan dari pengembangan LKPD:

Table 6: Rata-rata Hasil Analisis Kepraktisan LKPD

Analisis	Presentase	Kriteria
Angket Respon Peserta Didik	88%	Sangat Praktis
Angket Respon Pendidik	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan table diatas, diperoleh hasil kepraktisan dari pengembangan LKPD berdasarkan angket respon peserta didik senilai 88% dan angket respon pendidik senilai 85% dengan kriteria sangat praktis, sehingga LKPD mudah dipahami oleh pendidik dan peserta didik. Selanjutnya untuk mengukur kemampuan Pemecahan masalah maka dilakukan uji normalitas *N-gain* agar terlihat peningkatannya. Adapun peningkatan nilai berdasarkan dari setiap indikatornya pemecahan masalah bisa dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 2: Hasil Analisis Indikator Pemecahan Masalah

Dengan menggunakan rubrik skorsing soal pemecahan masalah dimana untuk indikator memahami memperoleh nilai maksimal 2, membuat rencana memperoleh nilai maksimal 4, penyelesaian memperoleh nilai maksimal 2, dan memeriksa kembali memperoleh nilai maksimal 2 dengan jumlah skor maksimal secara keseluruhan adalah 10. Maka, berdasarkan gambar 2 diatas terjadi rata-rata peningkatan di setiap indikator. Peningkatan sebesar 0,53 terjadi pada indikator

LPPM - Universitas Serambi Mekkah

Vol. 04 No. 03. Oktober 2025

memahami masalah, peningkatan sebesar 1,5 terjadi pada indikator membuat rencana, peningkatan sebesar 0,78 terjadi pada indikator penyelesaian dan peningkatan sebesar 1,21 terjadi pada indikator memeriksa kembali. Selanjutnya untuk mengetahui *N-gain* maka dilakukan analisis terhadap nilai dari pretest dan posttest seperti tabel berikut:

Table 7. Rata-rata *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	Kategori
4,12	8,15	0,71	Tinggi

Berdasarkan table 6 diatas menunjukan nilai dari rata-rata posttest lebih besar daripada rata-rata pretest. Terlihat bahwa kemampuan Pemecahan masalah mengalami peningkatan sesudah memakai LKPD pada proses pembelajaran. Peningkatan yang terjadi setelah di ukur dengan menggunakan *N-gain* yaitu sebesar 0,71 atau dengan kategori tinggi. Maka LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi Teorema Phytagoras. Kemudian selain itu bahwa peserta didik menjadi terbiasa memakai keterampilan berfikir kritis, dengan menggunakan kemampuan tersebut peserta didik akan mampu untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks nyata (Sidiq dkk., 2021). Kemudian produk yang diciptakan pada penelitian ini berbentuk LKPD berbasis PBL bernuansa Etnomatematika budaya kampung kuta pada materi teorema phytagoras layak untuk diterapkan.

Evaluation (evaluasi)

Gambaran menyeluruh dari tahapan penelitian ini menunjukan adanya kelebihan dan kekurangan yang masih memerlukan perbaikan:

1. Ketika melakukan *Analisis* (analisis); peneliti hanya melakukan pengamatan di satu kelas yaitu kelas VIII A SMPN 2 Lakbok, hal ini memang sesuai rencana awal kajian tetapi hanya memberikan data yang terbatas karena pada satu kelas. Maka agar lebih optimal pengamatan seharusnya dilaksanakan pada satu tingkat di sekolah tersebut.
2. Pada tahap *design* (Perancangan); Tahapan ini merupakan pembuatan sampul (cover), kemudian juga pemilihan gambar dengan konteks relevan terhadap LKPD yang akan dikembangkan. Selanjutnya pada bagian isi LKPD yaitu kata pengantar, daftar isi, cara penggunaan, identitas, capaian pembelajaran, pengenalan materi prasyarat, lembar kegiatan berdasarkan sintak PBL, soal latihan, lembar refleksi dan kunci jawaban.
3. Ketika *development* (pengembangan); dari LKPD setelah divalidasi oleh validator mendapatkan saran sehingga rancangan awal penelitian menjadi tidak sesuai. Melalui pendapat perbaikan tersebut, LKPD direvisi terlebih dahulu setelah itu baru dilaksanakan uji coba. Pengembangan LKPD dapat di implementasikan jika memperoleh hasil praktis saat uji coba lapangan. Selanjutnya pengembangan

LKPD yang sudah diujicobakan di lapangan mendapatkan hasil dengan kategori sangat praktis maka LKPD dapat diterapkan.

4. Pada tahap *Implementation* (Implementasi); kepraktisan dari LKPD dan kemampuan pemecahan masalah dan adalah fokus utama penelitian ini, dengan menggunakan pengembangan LKPD sebagai alat media untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Kemudian pengembangan LKPD berbasis PBL dengan nuansa etnomatematika mengacu pada budaya kampung kuta. kesimpulan dari pengembangan ini bahwa LKPD memiliki kriteria kepraktisan sehingga bisa di akses, dipakai, dan dimanfaatkan oleh peserta didik tanpa memandang latar belakangnya. Selama pemahaman terhadap budaya kampung kuta, yang mereka miliki cukup.

Evaluasi keseluruhan tahapan pengembangan menunjukkan bahwa LKPD berbasis PBL bernuansa etnomatematika budaya kampung kuta yang dibuat, serta instrumentnya telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Kemudian kajian ini menghasilkan produk berupa LKPD dari tahapan penelitian pengembangan model ADDIE sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dinyatakan tuntas.

Selanjutnya berdasarkan analisis peningkatan dengan menggunakan uji N-gain terhadap peningkatan kemampuan pemecahan hasilnya menunjukkan bahwa LKPD yang sudah dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. (Cahya.N, & Siregar., H., 2023) dalam penelitiannya yang mengungkapkan penggunaan LKPD dari pengembangan yang dilakukan hasilnya dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah, dari 32 peserta didik yang mengikuti *posttest* mendapatkan nilai sebesar 94,11% pada kemampuan pemecahan masalah.

Pada kajian yang sudah dilaksanakan peneliti berharap bahwa LKPD yang dikembangkan dapat memberikan manfaat serta pemahaman dalam pendidikan matematika pada penggunaan model PBL dan konsep dari etnomatematika, selain itu pembuatan LKPD memberikan kontribusi yang pasti terhadap ilmu pengetahuan matematika bahwa LKPD ini dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan mengaitkan konteks nyata berupa budaya kearifan lokal. kemudian kajian dapat memberikan peluang untuk kajian selanjutnya mengenai implelementasi dari model pembelajaran yang kreatif dan inovatif lainnya pada konteks matematika

Kesimpulan

Pengembangan LKPD yang sudah dilakukan dengan penerapan model ADDIE untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa LKPD tersebut dapat diterapkan karena memperoleh hasil dengan kategori sangat valid serta sudah melakukan revisi berdasarkan pendapat para ahli.

LPPM - Universitas Serambi Mekkah

Vol. 04 No. 03. Oktober 2025

LKPD dapat memberikan manfaat dan mempermudah bagi pendidik ketika menyampaikan materi, kemudian dalam penggunaannya peserta didik tidak mendapatkan kesulitan. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD yang di hasilkan mempunyai kriteria kepraktisan. Selanjutnya dari *pretest* dan *posttest* yang sudah dilaksanakan memperoleh hasil peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan uji *N-gain* yaitu sebesar 0,71 atau dengan kategori tinggi maka pengembangan LKPD berbasis PBL bernuansa etnomatematika budaya kampung kuta pada proses pembelajaran terbukti berhasil untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

Daftar Pustaka

- Abdillah, D. M., & Astuti, D. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem-based learning (PBL) pada topik sudut. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 190–200. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i2.36444>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (M. Ryan (ed.); 4th ed.). McGraw-Hill.
- Asmar, S. E., Armiaati, A., Arnawa, I. M., & Yarman, Y. (2024). PENGEMBANGAN MODUL AJAR MATEMATIKA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS VII SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 304. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i1.8368>
- 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>
- Destania, Y., & Riwayati, S. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Teorema Pythagoras. *05(02)*, 949–962.
- Meltzer, D. E. (2003). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 11259–1268.
- Setiyaningrum, N., & Sari, C. K. (2023). LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING: UPAYA Mendukung Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Pola Bilangan. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 202. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.5819>
- Rahmmatiya, R., & Miatun, A. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DITINJAU DARI RESILIENSI MATEMATIS SISWA SMP. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 187–202. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/teorema/article/view/3619>.

LPPM - Universitas Serambi Mekkah**Vol. 04 No. 03. Oktober 2025**

- Rahmatiah (2022). Implementasi Model problem Based Learning (PBL) Dalam meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia V UPT SDN 11 Kabupaten Soppeng. 1(2). 190-112.
- Ridwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rambe, W. A., Musdi, E., Suherman, S., & Asmar, A. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 394. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8538>
- Sidiq, Y., Ishartono, N., Dessty, A., Prayitno, H. J., Anif, S., & Hidayat, M. L. (2021). Improving elementary school students' critical thinking skill in science through hots-based science questions: A quasi-experimental study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(3), 378-386. <https://doi.org/10.15294/JPII.V10I3.30891>
- Siswanto, E., & Meiliasari. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Pada pembelajaran Matematika: *Systematic Literature Review*. JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Sekolah). 8(1). 45-59.
- Wijaya, R., Zakiah, N. E., & Sunaryo, Y. (2023). EKSPLORASI KONSEP-KONSEP BANGUN DATAR PADA BUDAYA KAMPUNG KUTA. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 509-523.
- Yarmaina, Y., Musdi, E., Syafriandi, S., & Yerizon, Y. (2024). LKPD BERBASIS MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN SOFTWARE G-SUITE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 645. <https://doi.org/10.24127/ajpm>