

Penerapan Media Pembelajaran LKPD Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Roviana^{1*}, Reza Kusuma Setyansah², Agung Agustin Dwi Putra³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

²Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Madiun

³SMP Negeri 2 Madiun

roviana405@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 3 September 2024

Page: 1399-1406

Article History:

Received: 24-07-2024

Accepted: 29-07-2024

Abstrak : Penggunaan bahan ajar yang mengandung elemen budaya adalah salah satu pengaplikasian budaya dalam pembelajaran. Namun, perangkat pembelajaran yang memanfaatkan budaya lokal peserta didik masih sangat jarang. Perangkat ajar yang menarik serta kontekstual, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan berbantuan budaya lokal sangat diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana LKPD berbasis budaya lokal dapat mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik. Hasil post test pada setiap akhir siklus digunakan sebagai data. Penelitian ini memberikan hasil bahwa dengan menerapkan media berupa LKPD berbantuan budaya lokal mampu memberikan hasil belajar matematika yang baik pada peserta didik. Hal tersebut bisa ditunjukkan dengan fakta ketika peserta didik menerima perlakuan yang sama setiap siklus, nilai hasil belajar matematika mereka meningkat. Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar dapat dilihat dari sebelum diberikan tindakan yakni pada prasiklus, peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 8 anak dengan persentase keefektifan hasil belajar sebesar 25%. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan persentase keefektifan hasil belajar yakni sebesar 31,25% sebanyak 14 anak dengan persentase sebesar 56,25%. Selanjutnya, pada siklus kedua persentase keefektifan hasil belajar matematika peserta didik mengalami kenaikan lagi sebesar 25% menjadi 81,25% sebanyak 26 anak.

Kata Kunci : LKPD; Budaya Lokal; Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Salah satu elemen penting dalam pembentukan setiap individu dan perkembangan masyarakat adalah pendidikan. Secara umum, pendidikan adalah proses pertukaran kemampuan kognitif, psikomotorik, nilai, dan afektif yang ditransfer

dari generasi ke generasi melalui pelatihan, belajar sendiri, atau aktivitas. Menurut (Ramadan dkk., 2019) pendidikan yakni upaya yang dilaksanakan dengan sadar serta terstruktur guna merealisasikan dan mengoptimalkan kapasitas seseorang supaya mempunyai kekuatan agama, pengelolaan diri, kegemaran, kepandaian, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya dan lingkungan sekitar. Sedangkan menurut (Aminullah dkk., 2022) bahwa metode terbaik untuk meningkatkan kualitas seseorang supaya menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik yaitu melalui pendidikan. Jadi, peran guru dalam pendidikan sangat vital yakni sebagai ujung tombak pendidikan Indonesia.

Indonesia adalah negara dengan kebudayaan yang beragam. Setiap budaya memiliki keunikan sendiri-sendiri sesuai daerahnya. Bentuk kebudayaan ini dapat dilihat dari pakaian adat, bangunan rumah, makanan, alat musik dan bahasa yang digunakan. Pengenalan budaya dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan mengaitkan budaya lingkungan peserta didik dengan materi pembelajaran. Penggunaan unsur budaya dalam kegiatan pembelajaran termasuk cara menghargai dan melestarikan kearifan lokal. Pelajaran dengan menerapkan budaya juga bisa membantu peserta didik membuat konsep matematika yang didasarkan pada kognitif dan elemen dari lingkungan sosial budaya mereka (Norhaliza dkk., 2022).

Bentuk budaya yang masih sering dijumpai di masyarakat yaitu oleh-oleh khas suatu daerah. Oleh-oleh ini bisa dijumpai ketika melakukan kunjungan atau karyawisata ke suatu daerah untuk dijadikan sebagai buah tangan. Jajanan khas daerah ini biasanya memiliki varian rasa dan produk yang selalu mengalami inovasi namun tidak mengurangi cita rasa asli. Berbagai varian rasa dari jajanan khas ini bisa diintegrasikan dalam pembelajaran seperti pada materi penyajian data. Selain itu, bisa juga terkait kesenian yang ada di suatu daerah bisa dikaitkan dengan materi pembelajaran. Misalnya Kota Madiun terkenal dengan sebutan kota pendekar, guru bisa membuat relevansi antara kesenian pencak silat dengan materi seperti statistika pemusatan data (mean, median, modus). Salah satu konsep belajar kreatif adalah penerapan budaya lokal dalam pembelajaran matematika, konsep ini dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta bermakna karena terdapat konteks nyata yang dijadikan sebagai ilmu (Wandari dkk., 2018). Oleh karena itu, pembelajaran yang berbasis budaya lokal dapat menciptakan belajar yang lebih bermakna sehingga bisa dijadikan sumber belajar secara kontekstual pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses di mana setiap elemen pendidikan bekerja sama untuk mengembangkan kecakapan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah. Budaya lokal peserta didik bisa diterapkan pada pelajaran matematika untuk membantu mereka mengkonstruksi pengetahuannya. Peserta didik dilatih untuk berpikir secara kritis dan penalaran dengan menggunakan matematika, sehingga mereka dapat menyelesaikan masalah sehari-hari (Prayoga dkk., 2022). Pada kegiatan di kelas, seorang guru harus menyediakan perangkat pembelajaran guna membantu peserta didik menelaah materi matematika yang diajarkan dan guru mudah melakukan penilaian (Rahmah dkk., 2021). Pendapat tersebut sesuai dengan gagasan (Sa'diah dkk., 2021) bahwa guru harus membuat perangkat pembelajaran untuk mendorong peserta didiknya menelaah materi serta memberikan bantuan guru supaya tercapainya tujuan pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yakni alat yang

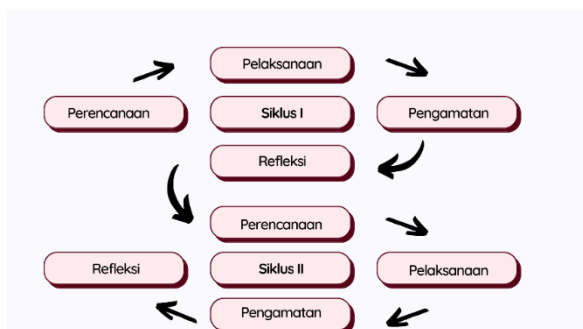
bisa dipakai untuk menerapkan pembelajaran matematika yang menggabungkan budaya lokal peserta didik. Penerapan LKPD berbantuan budaya lokal, dapat diciptakan pembelajaran yang bermakna dimana peserta didik dapat menerapkan pengetahuan mereka ke lingkungan sekitarnya. Menurut (Anggreani, 2021) LKPD memiliki peran sebagai sumber pembelajaran dan alat evaluasi bagi guru. LKPD dapat mendukung peserta didik melaksanakan proses pembelajaran dengan aktif dan mandiri serta meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran. Hasil belajar peserta didik merupakan keahlian yang didapatkan mereka se usai melaksanakan pembelajaran dalam kelas. Oleh karenanya, diharapkan LKPD yang menerapkan budaya setempat mampu mengoptimalkan pencapaian belajar matematika peserta didik.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian Tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran LKPD Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”. Penelitian ini diperlukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media LKPD berbasis budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin. Penelitian tindakan kelas menurut (Azizah, 2021) yaitu jenis penelitian yang dilaksanakan guru atau peneliti dalam kelas dengan menggunakan perlakuan guna mengoptimalkan proses serta capaian belajar. Subjek dari penelitian yang dilakukan yakni peserta didik kelas VII E SMP Negeri 2 Madiun yang berjumlah 32 anak dengan formasi 16 perempuan dan 16 laki-laki. Teknik dalam mengumpulkan data yang digunakan yaitu lembar observasi serta soal *post test* setiap akhir siklus.

Model siklus yang diterapkan dalam penelitian ini yakni Kurt Lewin, dimana pada model ini dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Semua tahapan dilakukan dalam dua siklus pembelajaran.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Kegiatan utama yang dilaksanakan pada langkah perencanaan yaitu merancang perangkat ajar yang akan dipakai untuk tindakan di kelas, menyiapkan materi menggunakan *power point*, menyiapkan LKPD, membuat lembar observasi, dan menyiapkan soal untuk ujian akhir siklus. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan tindakan di kelas sesuai sintaks pada metode *Problem Based Learning (PBL)* yakni orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta

didik, membimbing penyelidikan kelompok, menyajikan hasil, dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Pada tahap pengamatan, lembar observasi dipakai untuk mengumpulkan data terkait partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam tindakan yang diajarkan. Pada tahap ini, peneliti atau pengamat dapat melihat kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap refleksi, di mana peneliti memeriksa, mengamati, dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan. Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau keberhasilan selama pelaksanaan siklus pertama, yang akan diperbaiki pada siklus kedua, dan keberhasilan siklus pertama dapat digunakan sebagai referensi untuk perencanaan siklus berikutnya.

Penelitian ini dianggap meningkat atau tuntas apabila skor akhir peserta didik yang memenuhi KKM 75 pada *post test* sama dengan atau lebih dari 80%. Jika skor akhir peserta didik yang memenuhi KKM 75 pada soal *post test* kurang dari 80%, maka penelitian akan dilanjutkan. Hasil observasi juga digunakan untuk menunjukkan kualitas proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis yakni kualitatif dan kuantitatif. Model Miles dan Hubberman, digunakan untuk data kualitatif yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan analisis kuantitatif mencakup perhitungan skor akhir setiap individu dari soalnya yang diberikan di akhir siklus dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Hasil belajar matematika dari peserta didik dinilai meningkat dan tuntas apabila >80% peserta didik dalam kelas mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Rumus berikut dapat digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik.

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah semua peserta didik}} \times 100$$

Untuk menghitung nilai observasi kualitas pembelajaran yang diberikan kepada observer, rumus berikut digunakan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100$$

Keterangan nilai observasi

Nilai 86-100 : Sangat Baik (A)

Nilai 72-85 : Baik (B)

Nilai 60-71 : Cukup (C)

Nilai 45-58 : Kurang (D)

Nilai 0-44 : Gagal (E)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian diawali dengan memberikan *pretest* pada kegiatan prasiklus, selanjutnya diberikan *post test* yang berasal dari refleksi siklus yang telah dilakukan. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar matematika, dan berikut penjabarannya.

Prasiklus

Sebelum siklus penelitian ini dimulai, kegiatan prasiklus telah dilakukan. Prasiklus dilakukan untuk menilai pemahaman peserta didik tentang materi yang

telah dipelajari sebelum perlakuan, sehingga dapat diberikan tindak lanjut untuk peningkatan kedepannya. Tabel berikut menunjukkan hasil nilai prasiklus peserta didik.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Prasiklus

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	8	25%
Tidak Tuntas	24	75%

Berdasarkan data di atas, hanya ada 8 anak yang meraih KKM 75 dengan persentase 25%. Sementara itu, 24 anak yang belum meraih KKM atau tidak tuntas sebesar 75%. Selain itu, berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada kegiatan prasiklus peserta didik masih memiliki hasil belajar yang rendah sehingga peneliti memberikan inovasi berupa LKPD berbasis budaya lokal supaya mereka dapat memahami materi dengan lebih kontekstual.

Siklus I

Menurut data yang didapatkan dari prasiklus, peneliti memutuskan untuk menggunakan LKPD berbasis budaya lokal pada kegiatan siklus. Berikut persentase hasil siklus I yang telah dilaksanakan.

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	18	56,25%
Tidak Tuntas	14	43,75%

Dari data tersebut, diketahui bahwa banyak responden yang mencapai KKM sebanyak 18 anak dengan persentase sebesar 56,25%, sedangkan 14 anak yang tidak tuntas memiliki persentase sebesar 43,75%. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik masih belum mencapai 80%, sehingga peneliti melakukan siklus lanjutan dengan perlakuan yang sama yaitu menggunakan media LKPD berbasis budaya lokal.

Siklus II

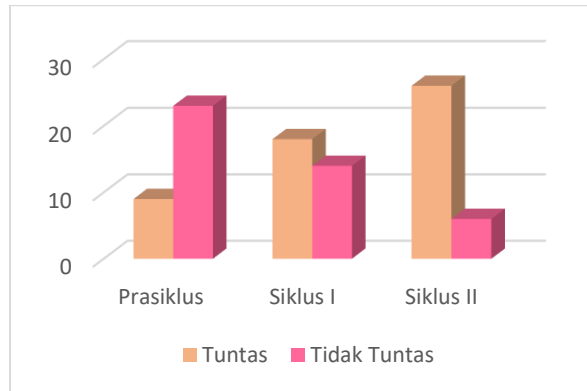
Hasil refleksi pada kegiatan siklus I digunakan untuk memperbaiki siklus II dengan perlakuan yang sama. Tabel berikut untuk mengetahui persentase hasil belajar matematika dengan menggunakan LKPD berbasis budaya lokal pada siklus II.

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	26	81,25%
Tidak Tuntas	6	18,75%

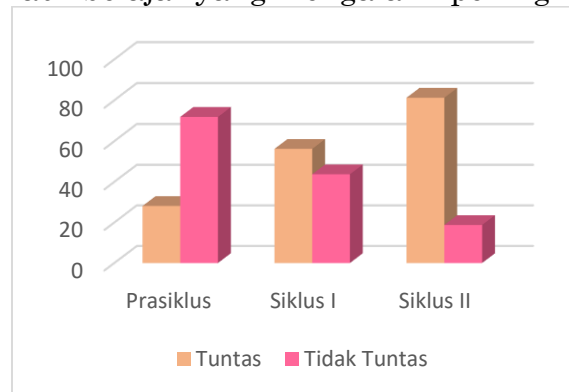
Berdasarkan tabel tersebut, bisa disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan sebesar 25% dari 56,25% menjadi 81,25%, dan persentase hasil belajar matematika peserta didik yang belum mencapai KKM sebesar 18,75%. Oleh karena itu, tujuan penelitian sudah mencapai 80%.

Menurut penelitian yang dilakukan pada kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II, hasil belajar matematika peserta didik meningkat setelah peneliti menggunakan media LKPD berbasis budaya lokal pada pembelajaran matematika. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



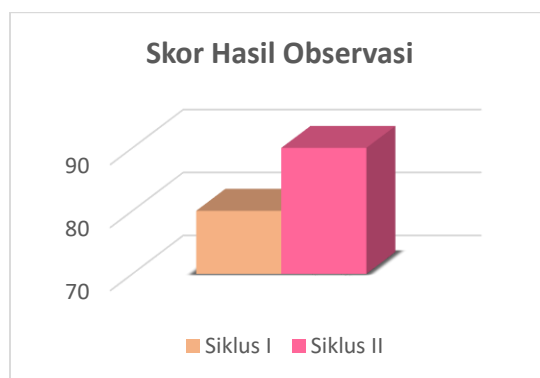
Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Pada diagram batang di atas, hanya ada 8 anak yang mencapai KKM 75 pada kegiatan prasiklus dan 24 anak yang belum tuntas. Pada siklus pertama, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 18 dan yang belum tuntas menjadi 14 anak. Pada siklus kedua, jumlah peserta didik mengalami kenaikan menjadi 26, dan yang belum tuntas menjadi 6 anak. Diagram di bawah ini juga menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar yang mengalami peningkatan.



Gambar 3. Diagram Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Gambar diagram menunjukkan bahwa 8 anak dengan persentase 25% mencapai KKM 75 pada kegiatan prasiklus, sementara 24 anak dengan persentase 75% tidak dapat mencapai KKM. Selanjutnya, pada siklus I peneliti mulai menerapkan LKPD berbasis budaya lokal dalam pembelajaran. Peserta didik yang mencapai KKM mengalami kenaikan menjadi 18 anak sebesar 56,25%, sementara peserta didik yang belum mencapai KKM sebesar 43,75%. Setelah melaksanakan siklus kedua, capaian hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 81,25% yang didapatkan oleh 26 anak, sedangkan yang belum mencapai KKM masih 6 anak dengan persentase 18,75%. Kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti bisa ditunjukkan dengan kenaikan hasil belajar peserta didik. Gambar di bawah ini menunjukkan hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh guru dengan posisi sebagai pengamat.



Gambar 4. Skor Observasi Kegiatan Pembelajaran

Menurut gambar tersebut, bisa dilihat bahwa hasil pengamatan observer pada kegiatan pembelajaran telah meningkat. Hasil observasi pada siklus pertama mendapatkan skor 80 dan dikategorikan sebagai Baik (B). Namun, selama siklus kedua skornya meningkat menjadi 90 yang menempatkannya dalam kategori Sangat Baik (A). Hasil ini menunjukkan bahwa peneliti memperbaiki kegiatan pembelajaran siklus II, sehingga skor hasil observasi meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada kelas VII E SMP Negeri 2 Madiun dengan menggunakan media LKPD berbasis budaya lokal, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik meningkat. Persentase ketuntasan pada aktivitas prasiklus masih rendah yakni sebesar 25%, hal ini disebabkan karena peneliti belum memberikan perlakuan berupa LKPD berbasis budaya lokal. Ketika guru menerapkan media LKPD berbasis budaya lokal pada siklus pertama, hasil belajar mengalami kenaikan sebesar 56,25%, namun dikarenakan persentase hasil belajar belum mencapai 80%, peneliti melanjutkan siklus kedua. Persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan hasil belajar pada siklus kedua adalah 81,25%. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media LKPD berbasis budaya lokal mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik kelas VII E di SMP Negeri 2 Madiun.

Saran yang dapat penulis berikan yaitu sebagai guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna salah satunya dengan memberikan LKPD dengan menerapkan budaya tempat tinggal peserta didik agar mampu menghadirkan pembelajaran lebih kontekstual dan peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Penerapan LKPD berbasis budaya mampu memaksimalkan hasil belajar peserta didik karena memberikan pembelajaran yang disesuaikan dengan budaya mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya atas kelancaran penelitian ini. Kedua penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 2 Madiun yang bersedia dan membantu terwujudnya penelitian. Selanjutnya terima

kasih kepada dosen dan guru pamong yang telah memberikan saran serta bimbingannya kepada penulis dalam proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aminullah, A., Witar, H., Misna, M., & Elihami, E. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Budaya Maserempulu Tema Keragaman Negeriku di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 25–30. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3171>
- [2] Anggreani, C. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bermuatan Budaya Lokal untuk Anak Usia Dini. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3500–3508. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.882>
- [3] Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- [4] Norhaliza, N., Nurmeidina, R., & Djamilah, S. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS ETNOMATEMATIKA BANJAR MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA. *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education (HJRME)*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.36269/hjrme.v5i2.980>
- [5] Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 99–108. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44777>
- [6] Rahmah, A. N., Zulkarnain, Z., & Hutapea, N. M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 125–138. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.304>
- [7] Ramadan, R., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2019). PENGUKURAN TINGKAT KESIAPAN IMPLEMENTASI E-LEARNING (E-LEARNING READINESS) DI SMA N 2 SINGARAJA MENGGUNAKAN MODEL CHAPNICK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 258. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i2.18683>
- [8] Sa'diah, H., Karim, K., & Suryaningsih, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Matematika SMP. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 1(2), 54. <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v1i2.4097>
- [9] Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i2.232>