

Pengembangan LKPD Berkarakteristik Budaya Lokal pada Materi SPLDV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP

Latifa Destami*, Baidowi, Ni Made Intan Kertiyani, Sripatmi
Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: latifadestami12@gmail.com

Dikirim: 06-03-2025; Direvisi: 11-03-2025; Diterima: 12-03-2025

Abstrak: Penelitian ini dilakukan guna mengetahui kevalidan dan keefektifan LKPD berkarakteristik budaya lokal pada materi SPLDV dalam meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (KBKM) siswa. Dimana subjeknya adalah siswa kelas VIII pada salah satu SMP di Lombok Utara. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) bermodel 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian ini memiliki 3 tahapan penelitian yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) dengan menggunakan data kualitatif serta kuantitatif melalui analisis data yaitu analisis kelayakan LKPD melalui lembar penilaian atau validasi, dan analisis keefektifan LKPD melalui angket respon dan hasil *posttest* siswa. Adapun, hasil yang diperoleh yakni: (1) LKPD valid dengan rata-rata skor dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi yakni 0,93 berkriteria sangat valid, (2) LKPD efektif dengan persentase rata-rata skor hasil angket respon siswa sebesar 94,61% berkriteria sangat efektif dan hasil penilaian *posttest* diperoleh persentase ketuntasan siswa mencapai 82,8% dan rata-rata tiap indikator kemampuan berpikir kreatif sebesar 81% dan berkategori sangat kreatif. Maka dapat disimpulkan LKPD berkarakteristik budaya lokal pada materi SPLDV valid dan efektif dalam meningkatkan KBKM siswa SMP.

Kata Kunci: LKPD; budaya lokal; kemampuan berpikir kreatif

Abstract: This research was conducted to determine the validity and effectiveness of student worksheets with local cultural characteristics in SPLDV materials in students' mathematical creative thinking abilities (KBKM). Where the subject was class VIII student at one of the junior high schools in North Lombok. The type of research was a 4D model of Research and Development (R&D) developed by Thiagarajan. This research has 3 stages of research, namely the stage of define, design, and development using qualitative and quantitative data through data analysis, namely the feasibility analysis of student worksheets through assessment or validation sheets, and the analysis of the effectiveness of student worksheets through response questionnaires and posttest results student. Meanwhile, the results obtained are: (1) student worksheets was valid with an average score from the validation results by media experts, material experts, and practitioners, namely 0.93 with very valid criteria, (2) student worksheets was effective with an average percentage of student response questionnaire results of 94.61% with very effective criteria and the results of the posttest assessment obtained a percentage of student completeness reaching 82.8% and an average of each indicator of creative thinking ability of 81% and is categorized as very creative. So it can be concluded that student worksheets with local cultural characteristics in the SPLDV material is valid and effective in improving the KBKM of junior high school students.

Keywords: student worksheets; local culture; creative thinking ability

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting yakni matematika (Sundayana, 2015). Pemberian pembelajaran tersebut bertujuan agar para peserta didik mampu menganalisis suatu kejadian secara kritis dan logis (Dermawan & Ramadhan, 2024). Namun dalam praktiknya terutama di lingkungan sekolah, pembelajaran tersebut belum mencapai potensi maksimal dikarenakan masih banyaknya kendala (Prasetia, 2016). Salah satu kendalanya adalah cara pandang peserta didik terhadap matematika (Ulantina et al., 2023). Peserta didik sering kali memandang matematika sebagai topik/materi yang abstrak sehingga tidak berkaitan dengan keseharian (Sari et al., 2024). Namun pada kenyataannya, matematika dengan kehidupan sangatlah berkaitan. Salah satu penyebab timbulnya persepsi seperti ini yakni karena kurang menariknya media pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik. Padahal dengan media, tingkat keefektifan kegiatan pembelajaran dapat meningkat sehingga dapat mempercepat siswa dalam memahami materi pembelajaran (Hariyanti et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru matematika di SMPN 1 Kayangan, diketahui bahwa hanya terdapat 4 dari banyaknya siswa di dalam satu kelas yang memiliki minat tinggi terhadap matematika. Hal ini dapat dibuktikan melalui banyaknya siswa yang kurang terlibat atau cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran ketika diberikan materi oleh guru. Selanjutnya diperoleh juga informasi bahwa guru hampir tidak pernah menggunakan media lain dan sering kali hanya menggunakan media berupa buku paket dalam pemberian materi pembelajaran. Selain itu, ditemukan juga fakta bahwa guru matematika di SMPN 1 Kayangan pernah menghubungkan topik/materi perbandingan dengan budaya setempat, dimana peserta didik diminta untuk membuat peta yang berisi tempat wisata yang ada di Pulau Lombok. Diakui oleh guru bahwa siswa terlihat lebih kreatif dan tidak mudah bosan. Mereka bersemangat karena telah mengetahui tempat-tempat itu sendiri, sehingga merasa bahwa pembelajaran matematika benar-benar berguna di kehidupan sehari-hari atau bermakna. Dengan begitu, adanya pengintegrasian kearifan lokal ke dalam pembelajaran di sekolah dapat menjadi ide kreatif dan membuat pelaksanaan pembelajaran lebih menarik. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih memperhatikan kebutuhan serta latar belakang sosial budaya dari peserta didik namun dengan tetap memenuhi persyaratan kurikulum yang berlaku (Tafonao, 2018).

Berdasarkan dari sejumlah hasil penelitian, kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif matematis masih terbilang rendah. Martanovi et al., (2017) menjelaskan berdasarkan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 bahwa sebagian besar peserta didik di Indonesia pada semua aspek konten dan kognitif dapat terbilang lemah dan rendah, baik itu sains atau matematika dikarenakan mereka hanya menguasai komputasi sederhana, soal bersifat rutin serta pengetahuan perihal fakta keseharian. Data TIMSS tahun 2015 ini sejalan dengan apa yang terjadi di lapangan, yakni banyaknya siswa yang masih lemah dalam pelajaran matematika khususnya Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (KBKM). Hal ini dapat dilihat dari hasil tes awal KBKM pada kelas VIII-1 SMPN 1 Kayangan sebagai berikut.



Tabel 1. Hasil Tes Awal KBKM

Nilai	Kategori KBKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase
81-100	Sangat Kreatif	1	3,4%
66-80	Kreatif	5	17,2%
56-65	Cukup Kreatif	3	10,3%
41-55	Kurang Kreatif	7	24,1%
0-40	Tidak Kreatif	13	45%

Dari hasil di atas, terlihat bahwa peserta didik yang tidak kreatif dan kurang kreatif memiliki jumlah yang tinggi, sedangkan peserta didik yang kreatif terbilang rendah. Padahal kemampuan kreatif dalam memecahkan masalah baik itu besar maupun kecil, tetap dapat menjadi penentu keunggulan dan kesuksesan seorang individu (Alexander, 2007). Pengembangan berpikir kreatif sangatlah penting, karena dengan hal tersebut seorang siswa menjadi lebih mudah memecahkan permasalahan, baik itu dari jenjang tingkat menengah hingga tinggi (Ermayani et al., 2023).

Dalam pengintegrasian matematika berbasis budaya, media pembelajaran berperan penting dikarenakan dapat menumbuhkan minat dan daya tarik peserta didik. Salah satu contohnya yakni dengan Lembar Kerja Peserta Didik atau disebut LKPD (Setiyaningsih et al., 2022). Dalam pelaksanaan pembelajaran LKPD dapat mempermudah guru bahkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. LKPD berfungsi untuk menuntun dan menumbuhkan pola berpikir pada siswa (Prabawati et al., 2019). Peneliti mendapatkan informasi bahwa sejauh ini guru matematika di SMPN 1 Kayangan belum pernah mengembangkan LKPD berkarakteristik budaya lokal, karena keterbatasan waktu yang dimiliki para guru dalam merancang dan mengembangkan materi yang dapat dikaitkan dengan budaya lokal.

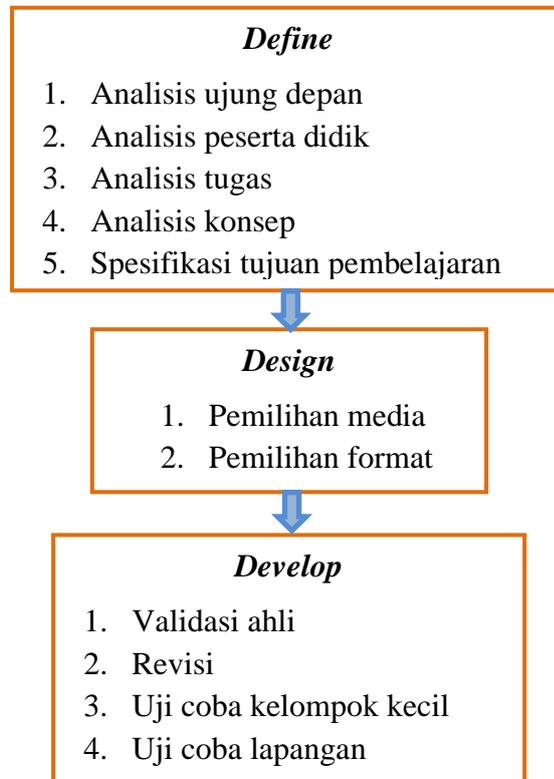
Menurut Pratama et al., (2024) salah satu materi yang relevan dengan kehidupan yakni materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Namun, berdasar dari wawancara bersama guru matematika SMPN 1 Kayangan didapatkan realita bahwa para siswa sering mengalami kendala saat melakukan penyelesaian masalah dalam bentuk soal cerita, serta masih terdapat siswa yang kurang mampu dalam memodelkan permasalahan matematika menjadi PLDV dan menyelesaikan permasalahan terkait SPLDV. Maka diharapkan inovasi terkait pengembangan LKPD berkarakteristik budaya lokal pada materi SPLDV dapat memberi kemudahan dalam proses belajar sehingga kemampuan berpikir kreatif menjadi meningkat. Berdasarkan hal di atas, maka peneliti bermaksud untuk memberikan solusi permasalahan di SMPN 1 Kayangan dengan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berkarakteristik Budaya Lokal pada Materi SPLDV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP” dengan rumusan masalah berupa, apakah LKPD berkarakteristik budaya lokal pada materi SPLDV valid dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP, dengan tujuan penelitian untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan LKPD berkarakteristik budaya lokal pada materi SPLDV dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini berupa *Research and Development* (R&D) dengan Model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Terdapat 3 tahapan pada penelitian ini yaitu



tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), serta pengembangan (*develop*). Adapun tahap penyebaran (*disseminate*) tidak digunakan karena keterbatasan biaya, tenaga, dan waktu. Berikut tahapan-tahapan penelitian pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan 2 data yakni data kuantitatif yang berasal dari skor validator, persentase keefektifan dari angket respon yang disebarkan kepada peserta didik, dan juga hasil *posttest*. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil validasi dari validator berupa saran dan komentar sebagai pertimbangan dalam proses revisi. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas VIII-4 di SMPN 1 Kayangan tahun ajar 2024/2025 pada uji coba kelompok kecil berjumlah 20 orang, dan VIII-1 di SMPN 1 Kayangan tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 29 orang untuk uji coba kelompok besar. Objek dari penelitian ini yaitu LKPD berkarakteristik budaya lokal materi SPLDV yang efektif bagi siswa dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Penggunaan teknik analisis data memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat validasi LKPD yang telah dimaksimalkan menurut validator ahli media, materi, dan praktisi. Adapun rumus yang digunakan untuk kevalidan LKPD dalam penelitian ini yakni dengan rumus *Aiken*:

$$V_{vt} = \frac{\sum s}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan:

$$s = r - l_0$$

l_0 = Skor penilaian validitas yang terendah

c = Skor penilaian validitas yang tertinggi

r = Skor yang diberikan oleh validator

n = Banyaknya validator

Tabel 2 di bawah menunjukkan kriteria validitas. Berdasarkan penilaian para ahli, LKPD yang dikembangkan terbukti valid ketika mendapat nilai minimal 0,61 pada kriteria valid.

Tabel 2. Kriteria Validitas

No.	Nilai	Kriteria
1	0,81-1,00	Sangat valid
2	0,61-0,80	Valid
3	0,41-0,60	Cukup valid
4	0,21-0,40	Kurang valid
5	0,00-0,20	Tidak valid

Teknik analisis data perihal keefektifan dapat dilihat melalui hasil peserta didik terhadap angket respon dan *posttest* yang dilakukan pada akhir pertemuan. Rumus untuk menghitung skor angket respon peserta didik yaitu:

$$E = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Persentase efektivitas

Skor yang diperoleh = Skor yang didapatkan dari penilaian angket respon

Skor maks = Skor maksimum angket respon peserta didik

Klasifikasi skor tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif, seperti yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Efektivitas

Persentase efektivitas	Kriteria efektivitas
$81,00\% \leq E \leq 100,00\%$	Sangat efektif, atau dapat dipergunakan tanpa revisi
$61,00\% \leq E < 81,00\%$	Efektif, atau dapat dipergunakan namun perlu sedikit revisi
$41,00\% \leq E < 61,00\%$	Kurang efektif, atau perlu revisi besar, disarankan tidak dipergunakan
$21,00\% \leq E < 41,00\%$	Tidak efektif, atau disarankan tidak dipergunakan
$0,00\% \leq E < 21,00\%$	Sangat tidak efektif, atau tidak bisa dipergunakan

LKPD yang dikembangkan terbilang efektif jika tercapainya persentase efektivitas minimal 61,00% dengan kriteria efektif atau dapat dipergunakan namun perlu adanya sedikit revisi.

Hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif dihitung dengan rumus :

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

Keterangan:

Skor yang diperoleh = Skor yang didapatkan dari pengerjaan tes kemampuan berpikir kreatif

Skor maks. = Skor maksimum tes kemampuan berpikir kreatif

Kategori kemampuan berpikir kreatif memiliki beberapa tingkat yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kategori Kesanggupan Berpikir Kreatif Peserta Didik

No.	Skor	Kategori
1	81 –100	Sangat Kreatif
2	66 –80	Kreatif
3	56 –65	Cukup Kreatif
4	41 –55	Kurang Kreatif
5	0 – 40	Tidak Kreatif

Persentase ketuntasan peserta didik di kelas sehingga memenuhi efektivitas media pembelajaran menggunakan rumus :

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

x = Jumlah peserta yang mendapatkan nilai ≥ 75

n = Jumlah peserta didik di kelas

Dalam penelitian ini, keefektifan LKPD dicapai jika $\geq 75\%$ siswa di kelas tersebut mendapat nilai di atas KKM yakni 75 dan kategori tingkat kemampuan berpikir kreatif minimal mencapai skor 66% pada kategori kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan dari kegiatan pengembangan LKPD berkarakteristik budaya lokal pada materi SPLDV:

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini berawal dari melakukan analisis awal ujung depan guna mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran serta yang melatarbelakangi perlunya pengembangan media. Analisis ini dijalankan melalui wawancara bersama guru matematika di SMPN 1 Kayangan, yang mana hasilnya adalah: (1) Media pembelajaran di SMPN 1 Kayangan berfokus pada buku paket, (2) Media pembelajaran seperti LKPD jarang digunakan, (3) Di dalam satu kelas hanya ada empat peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap matematika, hal ini terlihat dari lebih banyaknya jumlah siswa yang pasif saat pembelajaran berlangsung dan ketika menerima materi pembelajaran, (4) Guru pernah mengaitkan materi matematika dengan budaya lokal, diakui bahwa siswa terlihat lebih aktif, kreatif, dan tidak cepat bosan, (5) Metode belajar yang digunakan masih konvensional yaitu seperti ceramah dan penugasan. Pada analisis ujung depan juga diperoleh fakta bahwa dalam tes awal kesanggupan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII-I masih tergolong rendah.

Selanjutnya, dilakukan analisis peserta didik untuk memperoleh gambaran perihal karakteristik. Tahap ini dilakukan dengan cara wawancara guru, diperoleh informasi bahwa terdapat empat rombongan belajar kelas VIII di SMPN 1 Kayangan dengan total 122 peserta didik. Adapun jumlah peserta didik kelas VIII-1 adalah 29 orang, dengan peserta didik laki-laki berjumlah 13 orang dan Perempuan 16 orang. Selain itu dari hasil wawancara dengan peserta didik juga didapatkan keterangan bahwa mereka pernah mengaitkan mata pelajaran matematika dengan budaya lokal yakni pada materi perbandingan. Diakui oleh peserta didik bahwa pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan mudah dipahami sehingga hasil belajarpun



meningkat, mereka juga mengungkapkan bahwa mereka pernah menggunakan media pembelajaran berupa LKPD cetak, dan diakui bahwa media tersebut lebih memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan analisis tugas guna untuk mengidentifikasi beberapa tugas utama peserta didik yang disajikan dalam bentuk produk LKPD. Tugas yang diberikan kepada peserta didik menggunakan LKPD berkarakteristik budaya lokal disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka. Pada tahap berikutnya dilakukan analisis konsep guna mengidentifikasi beberapa konsep penting yang disusun dalam bentuk LKPD. Adapun, diantaranya perihal target pembelajaran yang perlu dicapai peserta didik kelas VIII pada mata ajar matematika dengan dapat menyelesaikan SPLDV melalui beberapa metode.

Analisis terakhir yang dilakukan di tahap pendefinisian yakni merumuskan tujuan pembelajaran sebagai acuan pengembangan LKPD yaitu: (i) Mampu membedakan bentuk PLDV dan yang bukan bentuk PLDV, (ii) Mampu menyusun PLDV berdasarkan masalah keseharian, (iii) Mampu menyusun SPLDV berdasarkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, (iv) Mampu menyelesaikan permasalahan kontekstual terkait SPLDV dengan metode substitusi dan grafik, (v) Mampu menyelesaikan permasalahan kontekstual terkait SPLDV dengan metode eliminasi maupun gabungan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini diawali dengan pemilihan media, peneliti melakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil analisis yang menjadi acuan dan faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yang dibuat yaitu media cetak berupa LKPD berkarakteristik budaya lokal yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Tahap pemilihan format pada penelitian ini diisi dari LKPD yang akan disusun dengan merancang *template*, background, tulisan, dan beberapa gambar budaya lokal yang dimunculkan dalam LKPD. LKPD yang dikembangkan terdiri dari judul, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, petunjuk penggunaan, materi, serta latihan soal. Rancangan awal LKPD yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Rancangan Awal LKPD

3. Pengembangan (*Develop*)

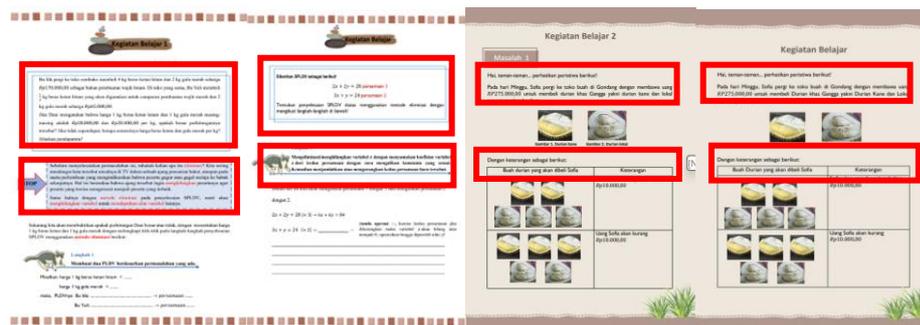
LKPD yang telah dirancang atau dibuat selanjutnya divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan guna menilai apakah produk sudah atau belum valid untuk digunakan dalam pembelajaran. LKPD yang telah melewati tahap pengembangan (*develop*) kemudian divalidasi kepada validator ahli. Angket diberikan kepada validator guna untuk memberi penilaian, komentar, dan saran terhadap LKPD

berkarakteristik budaya lokal yang dikembangkan. Validator pada penelitian ini, yakni dari 1 dosen pendidikan matematika dan 1 guru matematika. Pada bagian akhir validasi, validator memberi kesimpulan terakit dengan kelayakan LKPD secara menyeluruh guna untuk diuji cobakan. Adapun hasil perhitungan penilaian oleh validator perihal LKPD berkarakteristik budaya lokal dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi LKPD oleh Ahli

Penilaian	Skor	Kriteria
Ahli media	0,92	Sangat valid
Ahli materi	0,93	Sangat valid
Praktisi	0,94	Sangat valid
Skor Rata-rata Validasi	0,93	Sangat valid

Pada Tabel 5 terlihat hasil rata rata oleh para ahli sebesar 0,93. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa LKPD berkarakteristik budaya lokal sangat valid. Adapun rincian hasil validasi dari ketiga validator adalah (1) validasi ahli media, didapatkan dari media LKPD berkarakteristik budaya lokal dengan hasil penilaian dari validator ahli sebesar 0,92 ber kriteria sangat valid, hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Nurmala et al., (2021) yang melakukan pengujian media pada ahli media untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai bahan ajar di sekolah, (2) validasi ahli materi, dihasilkan dari materi yang sangat baik dengan hasil penilaian oleh ahli materi sebesar 0,93 sehingga materi SPLDV kelas VIII pada media LKPD berkarakteristik budaya lokal sangat valid, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fairuz et al., (2020) yang melakukan pengujian materi pada ahli materi untuk menghasilkan materi media pembelajaran yang layak dan diperoleh hasil validasi dengan kriteria sangat valid (3) validasi oleh praktisi mencapai 0,94 ber kriteria sangat valid, sehingga telah diperoleh LKPD yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa dari permasalahan kontekstual yang dikaitkan dengan budaya lokal yang dikenal oleh siswa itu sendiri hingga kalimat yang digunakan dibuat sederhana mungkin agar sesuai dengan pemahaman siswa kelas VIII SMPN 1 Kayangan. Kemudian, berdasarkan lembar validasi LKPD kepada validator diperoleh beberapa komentar dan saran sebagai perbaikan/revisi untuk LKPD. Adapun, beberapa contoh revisi LKPD yang dilakukan yakni sebagai berikut:



(a) Sebelum Revisi (b) Setelah Revisi (a) Sebelum Revisi (b) Setelah Revisi

Gambar 2. Contoh LKPD Sebelum dan Setelah Revisi

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji percobaan kelompok kecil dengan menyebarkan angket kepada siswa untuk mendapatkan penilaian terhadap keefektifan LKPD oleh peserta didik dan peserta didik dapat memberikan komentar dan saran yang telah disediakan pada lembar angket. Responden terdiri dari 20



peserta didik kelas VIII-4 SMPN 1 Kayangan yang direkomendasikan oleh guru matematika. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh hasil penilaian keefektifan produk LKPD menggunakan angket respon siswa pada semua indikator yakni sangat efektif atau dapat dipergunakan tanpa revisi, dengan persentase sebesar 91,69%. Adapun rincian indikator-indikator tersebut adalah indikator isi sebesar 93,5%, kebahasaan 90%, dan kebermanfaatan 91,56%. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurjanah & Trimulyono (2022) media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat efektif dan mendapatkan respon positif serta persentase sebesar 97,76% termasuk kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil angket respon siswa ini diketahui bahwa LKPD yang dihasilkan peneliti dari indikator kelayakan isi telah sesuai dimana tujuan pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah, materi yang ditampilkan dan langkah-langkah dalam LKPD dapat dipahami dengan mudah oleh siswa, serta pemaparan contoh dan latihan soal yang jelas. Pada indikator kebahasaan, bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia dan simbol matematika yang digunakan jelas sehingga dapat dipahami. Pada indikator kebermanfaatan LKPD dapat digunakan oleh siswa secara mandiri sehingga meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar dan memahami materi Pelajaran. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh media LKPD yang layak atau dapat dipergunakan tanpa revisi pada uji lapangan.

Pada uji coba lapangan, keefektifan LKPD berkarakteristik budaya lokal dapat terlihat dari respon angket yang telah disebar serta perolehan nilai siswa dari soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang diberikan setelah menggunakan LKPD dengan diikuti sebanyak 29 peserta didik kelas VIII-1 di SMPN 1 Kayangan. Berdasarkan hasil, penilaian keefektifan produk LKPD menggunakan angket respon pada semua indikator sangat efektif dengan persentase sebesar 94,61%. Adapun rincian indikator-indikator tersebut adalah indikator isi sebesar 96,55%, kebahasaan 92,24%, dan kebermanfaatan 95,04%. Hasil penilaian keefektifan produk LKPD berdasarkan nilai *posttest* peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Hasil *Posttest* Siswa

Jumlah peserta tuntas	24
Jumlah peserta didik tidak tuntas	5
Jumlah peserta didik mengikuti tes	29
Persentase ketuntasan (%)	82,8%

Uji coba ini, keefektifan LKPD dapat tercapai apabila minimal persentase ketuntasan peserta didik sebesar 75%. Dan berdasarkan hasil yang dilakukan kepada 29 siswa kelas VIII-1 di SMPN 1 Kayangan, didapatkan bahwa lebih dari 75% mendapatkan nilai melebihi KKM yaitu sebesar 82,8%. Hasil ini memperlihatkan bahwa LKPD berkarakteristik budaya lokal terbilang efektif guna memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini juga selaras dengan apa yang telah dilakukan Rewatus et al., (2020) perihal efektifitas media pembelajaran, yang diperoleh dari persentase ketuntasan hasil tes belajar sebesar 77% sehingga kriteria menjadi terpenuhi. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan tercapainya ketuntasan peserta didik di kelas membuktikan media yang dikembangkan dikatakan efektif. Adapun peserta didik yang tidak tuntas 2 diantaranya mendapatkan nilai 65,62 sedangkan 3 lainnya mendapatkan nilai 67,70. Berdasarkan penyelesaian soal *posttest* yang diberikan oleh kelima peserta didik ini, diperoleh hasil bahwa para



peserta didik sudah memberikan penyelesaian yang terarah namun kurang tepat, hingga sudah tepat namun belum memberikan penyelesaian masalah dengan beberapa cara atau metode sesuai dengan perintah yang diberikan. Artinya kelima peserta didik ini hanya memberikan satu metode penyelesaian dalam menjawab beberapa soal *posttest*. Kemudian selama proses pembelajaran menggunakan produk LKPD yang dikembangkan, terdapat beberapa kondisi yang ditemukan diantaranya para peserta didik ini hanya mampu menguasai satu metode penyelesaian terkait SPLDV meskipun dibantu oleh teman kelompoknya, sehingga ini berpengaruh terhadap soal *posttest* yang dikerjakan. Selain itu, kelima peserta didik ini cenderung tidak membaca dengan runtut langkah demi langkah yang harus dikerjakan pada LKPD. Mereka merasa langkah-langkah pada LKPD terlalu panjang dan sulit dipahami, sehingga sering kali meminta teman kelompoknya untuk menjelaskan kembali dengan kalimat yang lebih sederhana

Selain itu, dari hasil *posttest* peserta didik diperoleh hasil pada keempat indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis (KBKM), dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 7. Data Hasil *Posttest* Peserta Didik Berdasarkan Indikator KBKM

Indikator KBKM	Persentase
Kelancaran	96,12%
Keluwesan	95,11%
Kebaruan	33,04%
Elaborasi	99,13%
Rata-rata keseluruhan	81%
Kategori KBKM	Sangat kreatif

Dari hasil perhitungan pada Tabel 7 didapatkan bahwa hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis yakni sebanyak 96,12% mampu diraih pada indikator kelancaran, keluwesan sebesar 95,11%, kebaruan sebesar 33,04%, dan elaborasi 99,13%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu meraih rata-rata sebanyak 81% berkategori sangat kreatif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Febrianingsih (2022) yang mengukur kemampuan berpikir kreatif dengan hasil tes ≥ 81 sehingga KBKM siswa dinyatakan meningkat. Selanjutnya disajikan data nilai *posttest* peserta didik pada Tabel 8 untuk mengetahui kategori KBKM siswa.

Tabel 8. Data Nilai *Posttest* Peserta Didik

Nilai	Kategori KBKM	Jumlah Peserta Didik	Persentase
81-100	Sangat Kreatif	24	82,8%
66-80	Kreatif	3	10,34%
56-65	Cukup Kreatif	2	6,9%
41-55	Kurang Kreatif	0	0%
0-40	Tidak Kreatif	0	0%

Pada Tabel 8 diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pada KBKM peserta didik setelah penggunaan media LKPD berkarakteristik budaya lokal, yakni persentase jumlah peserta didik dengan kategori sangat kreatif dari 3,4% menjadi 82,8%, persentase jumlah peserta didik dengan kategori kurang kreatif dari 24,1% turun menjadi 0%, dan persentase jumlah peserta didik dengan kategori tidak kreatif dari 45% turun menjadi 0%. Berdasarkan rangkaian tahapan penelitian, produk LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan efektif berdasarkan pedoman atau penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa LKPD berkarakteristik budaya lokal valid dan efektif dalam peningkatan KBKM seorang siswa. Hasil penilaian kevalidan LKPD berkarakteristik budaya lokal oleh ahli media sebesar 0,92 berkriteria sangat valid, kemudian oleh ahli materi sebesar 0,93 dengan kriteria sangat valid, dan oleh praktisi sebesar 0,94 berkriteria sangat valid juga. Sehingga didapatkan skor rata-rata validasi sebesar 0,93 berkriteria sangat valid.

Hasil penilaian keefektifan LKPD berkarakteristik budaya lokal menggunakan angket respon peserta didik memperoleh persentase 94,61% yang berada pada kriteria sangat efektif, dan berdasarkan hasil penilaian *posttest* peserta didik diperoleh persentase dengan rata-rata KBKM sebesar 81% berkategori sangat kreatif, serta persentase ketuntasan peserta didik mencapai 82,8%. Oleh karena itu, LKPD berkarakteristik budaya lokal pada materi SPLDV dapat disimpulkan sebagai media belajar yang layak dalam meningkatkan KBKM siswa kelas VIII SMPN 1 Kayangan karena telah memenuhi kriteria sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, K. D. (2007). *Effects Instruction in Creative Problem Solving on Cognition, Creativity, and Satisfaction Among Ninth Grade Students in an Introduction to World Agricultural Science and Technology Course*. 1–246. <https://ttu-ir.tdl.org/handle/2346/18066>
- Dermawan, D. A., & Ramadhan, A. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal of Education*, 03(01), 381–390. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- Ermayani, Y., Prayino, S., Hikmah, N., & Sripatmi, S. (2023). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau dari Perbedaan Gender. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1239–1244. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1464>
- Hariyanti, S., Arjudin, A., & Baidowi, B. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Mataram. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/10.29303/jm.v3i1.2275>
- Martanovi, C., Coesamin, M., & Asnawati, R. (2017). Efektivitas Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending ditinjau dari Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 5(4), 549–560. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/13061>
- Munandar, U. (1997). Mengembangkan Inisiatif dan Kreativitas Anak. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 2(2), 31–42.
- Prabawati, R., Yanto, Y., & Mandasari, N. (2019). Pengembangan LKS Berbasis PMRI Menggunakan Konteks Etnomatematika pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 2(2), 73–79. <https://doi.org/10.31539/judika.v2i2.870>



- Prasetia, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 257–266.
- Pratama, M. P., Sripatmi, S., Salsabila, N. H., & Hikmah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 9-17.
- Sari, T. P., Sridana, N., Novitasari, D., & Prayitno, S. (2024). LKPD Etnomatematika Berbasis Problem Solving pada Materi Transformasi Geometri untuk Siswa Kelas IX SMP. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 425–432.
- Setyaningsih, A., Yuwono, M. R., & Wijayanti, S. (2022). Analisis Kelengkapan LKPD sebagai Media Pembelajaran Matematika Peserta Didik. *WIDYA DIDAKTIKA - Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.54840/juwita.v1i2.68>
- Sundayana, W. (2015). Readiness and competence of senior high school english teachers to implement curriculum 2013. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 5(1), 28–35. <https://doi.org/10.17509/ijal.v5i1.828>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Ulantina, Y. A., Sridana, N., Lu'luilmaknun, U., & Soepriyanto, H. (2023). Efektivitas LKPD Berbasis Budaya Lokal dalam Materi Himpunan Kelas VII di SMPN 9 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2302–2307. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1782>

