



# Pengembangan LKPD Berbasis Masalah Bilangan Cacah Dengan Konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang SD/MI

Ela Oktavia<sup>1\*</sup>, Karim<sup>2</sup>, Yuni Suryaningsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

<sup>2</sup> Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

<sup>3</sup> Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

[Elaoktavia1021@gmail.com](mailto:Elaoktavia1021@gmail.com)

## Abstract

Mathematics plays an essential role in everyday life, and mastering basic mathematical concepts such as whole numbers is important for students to develop their problem-solving abilities. In addition, cultural values within the community can be understood and appreciated by students. By using a problem-based Student Worksheet (LKPD) integrated with cultural contexts specifically the Banjar culture of the Floating Market students are expected to become more familiar with the local culture around them. Therefore, the aim of this study is to develop a problem-based LKPD on whole number material using the context of the Floating Market at Siring Menara Pandang for Grade IV SD/MI students that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study employed a Research and Development (R&D) method following the ADDIE development model, which includes the phases of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments used were validation sheets, student response questionnaires, and evaluation tests. The validity test was conducted by three validators, consisting of two elementary school teachers and one university lecturer. Practicality was measured through response questionnaires completed by 20 students, while effectiveness was assessed based on evaluation test results. The results showed a validity score of 3.61, categorized as very valid. The student response questionnaire yielded a score of 3.71, categorized as very practical. The evaluation test results indicated an 85% success rate, categorized as effective. Therefore, it can be concluded that the developed problem-based LKPD on whole numbers for Grade IV SD/MI students is valid, practical, and effective. The findings also indicate that this LKPD helps students better understand the concept of whole numbers through a contextual and meaningful approach, as it is directly related to local cultural activities, specifically the Floating Market at Siring Menara Pandang.

**Keywords:** *Problem Based Student Worksheets; Whole Number; Floating Market*

## Abstrak

Peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari dianggap sangat penting dan penguasaan materi matematika dasar seperti bilangan cacah menjadi penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah. Selain itu, nilai-nilai budaya yang ada di Masyarakat dapat dipahami dan dihargai siswa. Dengan menggunakan LKPD berbasis masalah yang dikaitkan dengan kebudayaan khususnya Budaya Banjar Pasar Terapung, diharapkan membuat siswa lebih mengenal kebudayaan yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini ialah untuk menghasilkan LKPD berbasis masalah pada materi bilangan cacah dengan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang kelas IV SD/MI yang valid, praktis, dan

efektif. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ini mengikuti alur ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi, angket respons siswa, dan tes evaluasi. Uji validitas dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua guru dan satu dosen. Uji kepraktisan diperoleh melalui hasil angket tanggapan dari 20 siswa, sedangkan uji keefektifan didasarkan pada hasil tes evaluasi. Hasil uji validitas menunjukkan skor sebesar 3,61 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Angket respons siswa menghasilkan skor 3,71 dengan kategori sangat praktis. Adapun hasil tes evaluasi menunjukkan persentase 85% yang termasuk dalam kategori efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa LKPD materi bilangan cacah berbasis masalah untuk siswa kelas IV SD/MI ini tergolong valid, praktis, dan efektif. Dari hasil penelitian di dapatkan bahwa LKPD ini membantu siswa memahami konsep bilangan cacah melalui pendekatan yang kontekstual dan bermakna, karena dikaitkan langsung dengan aktivitas budaya lokal yang mereka kenal yaitu Pasar Terapung Siring Menara Pandang.

**Kata Kunci:** *Materi Bilangan Cacah; LKPD Berbasis Masalah; Pasar Terapung*

## 1. PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting baik yang terdapat dalam bidang pendidikan serta dalam penerapan sehari-hari. Semua siswa harus mempelajari matematika sejak sekolah dasar, karena materi ini akan membantu pola pikir mereka agar dapat dikembangkan secara logis dan analitis. Hal ini penting agar siswa dapat mengelola informasi dalam lingkungan yang selalu berubah dan kompetitif (Astuti dkk., 2018).

Menurut Wardhani dkk. (2023) Pembelajaran matematika tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga terintegrasi dengan mata pelajaran lain. Salah satu materi dasar yang esensial adalah bilangan cacah, yang sering digunakan dalam situasi sehari-hari seperti jual beli. Namun, banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami operasi hitung bilangan cacah, Unaenah dkk. (2022) dan Asriningtyas dkk. (2024) melakukan penelitian dan menemukan sejumlah siswa yang masih kesulitan dalam memahami bilangan cacah. Ini di dukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Wardani (2023) bahwa ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam operasi penjumlahan bilangan cacah.

Siswa dituntut harus aktif dalam mempelajari media pembelajaran terbaru dan menarik, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Wandari dkk., 2018). LKPD ialah serangkaian lembar yang harus dikerjakan oleh siswa. Petunjuk instruksi dalam mengerjakan tugas tentunya telah disediakan dan siswa tinggal mengikutinya hingga selesai. Media pembelajaran seperti ini harus menyesuaikan dengan pencapaian kompetensi dasar apabila LKPD tidak mengacu jelas maka siswa tidak mendapatkan keuntungan yang signifikan (Lase & Lase, 2020). LKPD juga masih ditemukan dengan rincian keterangan yang kurang jelas, begitu juga dengan pendapat Hamidah dkk. (2017) yang memberikan pendapat tentang LKPD merupakan lembar tugas siswa yang dilengkapi dengan petunjuk dan langkah-langkah untuk mencapai kompetensi dasar tertentu. Oleh karena itu, pengembangan LKPD yang lebih terstruktur dan relevan dengan konteks sangatlah penting. Selain itu menurut Hariyadi dkk. (2023)

mengemukakan bahwa dengan menyertakan konteks budaya dalam LKPD, pembelajaran yang bermakna bagi siswa dapat tercipta.

LKPD dapat dijadikan keefektifan bagi budaya lokal yang perlu diintegrasikan pada siswa sekaligus memperkenalkan kearifan dan keberagaman budaya di Indonesia. Menurut Ramadanti dkk. (2023) budaya didefinisikan sebagai perilaku individu dan kelompok manusia dalam konteks kehidupan masyarakat. Penggunaan budaya dalam pembelajaran inovatif sangat penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna secara nyata. Salah satu ikon budaya lokal dari Banjarmasin, Kalimantan Selatan, adalah Pasar Terapung Siring Menara Pandang, yang mencerminkan hubungan yang erat antara kehidupan Masyarakat dengan sungai. Penerapan budaya dalam pembelajaran matematika telah membantu meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa ketika materi pendidikan dikaitkan dengan nilai-nilai dan praktik budaya lokal, siswa lebih mampu memahami dan menerapkan konsep matematika dalam situasi kehidupan nyata (Santoso dkk., 2025). Maka LKPD matematika dengan konteks budaya lokal khususnya di tempat peneliti berada, selain membantu siswa dalam memahami materi dan tujuan lainnya adalah membantu melestarikan ciri khas dan budaya lokal.

Dalam penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan LKPD, sejumlah peneliti telah melakukan berbagai kajian, di antaranya adalah Hisni dkk. (2022) dengan berfokus kepada pengembangan LKPD dengan konteks budaya Banjar untuk merangsang siswa dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, studi yang dilaksanakan Mahlina dkk. (2022) yang berfokus Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Etnomatematika Pasar Terapung agar menunjang agar mampu menghubungkan konsep pada materi aritmatika sosial. Selanjutnya penelitian Garini dkk. (2021) yang berfokus pada pengembangan LKPD dengan konteks lingkungan lahan basah yang mengangkat tema pasar terapung, LKPD yang dikembangkan telah dinyatakan valid. Dari berbagai hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian tersebut menunjukkan pengembangan LKPD dengan konteks budaya dan lingkungan lokal, seperti budaya Banjar dan pasar terapung, mampu merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka menghubungkan konsep matematika dalam aktivitas harian.

Disamping itu, keefektifan LKPD berbasis masalah dalam membantu siswa menyelesaikan persoalan sehari-hari telah terbukti. Hal ini sejalan dengan pandangan Azizah dkk. (2023) yang mengungkapkan LKPD berbasis masalah merupakan jenis LKPD yang mencakup kesulitan masalah yang sering terjadi di aktivitas sehari-hari, oleh karena itu siswa dapat memperoleh keterampilan menyelesaikan masalah dengan bantuan mereka.

Dengan memperhatikan kebutuhan tersebut, Penelitian pengembangan LKPD dipilih untuk menyediakan materi pelajaran yang memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa. LKPD ini dirancang untuk siswa kelas IV dengan memadukan materi bilangan cacah dan konteks budaya lokal, yaitu Pasar Terapung Siring Menara Pandang. LKPD diawali dengan pendahuluan tentang Pasar Terapung Siring Menara Pandang, lalu siswa diminta mengerjakan soal yang berhubungan dengan konteks budaya lokal dan di berikan langkah-langkah penyelesaian untuk menjawab soal tersebut. Dengan demikian, penelitian ini berjudul “Pengembangan LKPD Materi Bilangan Cacah dengan Konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang Untuk Siswa Kelas IV SD/MI”. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis masalah pada materi bilangan cacah dengan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang untuk kelas IV SD/MI yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). ADDIE adalah akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang merupakan model yang diperkenalkan dan diterapkan oleh (Branch, 2009). Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif mencakup skor yang tercatat pada lembar validasi yang diisi oleh para validator, skor yang didapat dari angket yang diisi oleh siswa selama uji coba, serta hasil tes evaluasi. Data kualitatif berisi komentar dan saran yang diberikan validator terkait produk LKPD yang telah dikembangkan. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam pengujian kevalidan berupa lembar validasi, lembar angket respons siswa untuk uji kepraktisan, dan hasil tes evaluasi untuk uji keefektifan.

### 1. *Analysis*

Penelitian awal dilakukan dengan berdiskusi dengan guru wali kelas IV. Tahap awal melibatkan analisis yang berkaitan dengan analisis lingkungan dan situasi. Tujuan tahap ini mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar. Pada tahap analisis peneliti melakukan penelitian awal di salah satu Sekolah Dasar di Banjarmasin, yakni sebagai berikut.

- a) Analisis kebutuhan adalah analisis kebutuhan yang diperlukan siswa berkenaan dengan pembelajaran.
- b) Analisis kurikulum adalah analisis kurikulum yang diterapkan di SD Negeri Alalak Utara 3 Banjarmasin.
- c) Analisis karakteristik siswa adalah analisis pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa terkait dengan proses pembelajaran.

## **2. Design**

Kegiatan merancang suatu produk sesuai kebutuhan. Perancangannya termasuk hal-hal berikut.

- a) Perancangan awal. Hal pertama dibuat adalah desain untuk sampul depan dan halaman awal. Desain tersebut memuat elemen visual yang mencerminkan budaya Banjar, seperti ilustrasi pasar terapung, perahu jukung, dan aktivitas jual beli di atas sungai. Aplikasi canva dan microsoft word digunakan untuk membuat desain ini agar terlihat menarik.
- b) Penyusunan instrumen. Pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan instrumen berupa lembar validasi ahli, angket respons siswa, serta tes evaluasi. Lembar validasi ahli dan angket respons siswa diisi oleh para validator dan siswa, sementara tes evaluasi dilaksanakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh tiga orang validator ahli yang dipilih oleh peneliti berdasarkan kriteria keahlian dan pengalaman di bidang pendidikan matematika dan pengembangan perangkat pembelajaran serta guru kelas yang akan diteliti. Para validator diberikan lembar validasi LKPD untuk menilai aspek yang sudah ditentukan. Selain itu, validator juga memberikan saran dan komentar perbaikan yang digunakan peneliti untuk merevisi dan menyempurnakan LKPD sebelum diujicobakan kepada siswa.
- c) Lembar validasi ahli dan angket respons siswa mengandung pertanyaan yang mengangkat konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang dan tes evaluasi dirancang dengan memasukkan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang.
- d) Pemilihan format. Pemilihan format pada LKPD yang dikembangkan didesain semenarik mungkin dengan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang.

## **3. Development**

Proses menghasilkan sebuah produk berupa LKPD matematika dan tahap ini diteliti oleh tiga validator dan juga dilakukan uji validasi produk LKPD yang akan dikembangkan.

## **4. Implementation**

Menerapkan LKPD berbasis masalah yang sudah divalidasi oleh validator kepada siswa. Pada tahap ini, siswa mengerjakan LKPD yang telah dibagikan kepada mereka. Uji coba penerapan LKPD ini dimaksudkan dengan tujuan menentukan kriteria kepraktisan dan keefektifan dari produk hasil yang dikembangkan. Penentuan kriteria kepraktisan akan ditentukan dengan membagikan angket respons siswa yang akan diisi oleh siswa. Sedangkan untuk mengetahui kriteria keefektifan dilakukan dengan melihat hasil dari tes evaluasi setelah mengerjakan LKPD berbasis masalah tersebut.

## **5. Evaluation**

Berdasarkan hasil dari konsultasi dengan dosen pembimbing, validasi ahli, hasil implemementasi terhadap sekolah, dan dari pengamatan peneliti selama proses penelitian. Kemudian ditarik kesimpulan secara keseluruhan untuk melakukan evaluasi dan

melakukan revisi. Tahap ini dilakukan untuk meningkatkan LKPD berbasis masalah menjadi lebih baik.

Sudijono (2010), skor rata-rata kevalidan dapat diperoleh melalui rumus berikut.

$$\bar{v} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Setelah diperoleh skornya, selanjutnya kriteria kevalidan dapat dilihat pada **Tabel 1**. LKPD dinyatakan valid apabila hasil analisis data memenuhi kriteria valid atau sangat valid.

**Tabel 1.** Standar Kriteria Tingkat Kevalidan

Interval Nilai dari $\bar{x}$	Kriteria
$0 < \bar{x} \leq 1,75$	Tidak Valid
$1,75 < \bar{x} \leq 2,50$	Kurang Valid
$2,50 < \bar{x} \leq 3,25$	Valid
$3,25 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Valid

Rumus untuk menghitung rata-rata kepraktisan yang dikemukakan oleh Sudijono (2010) adalah sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{P}_i}{n}$$

Skor yang diperoleh akan dianalisis berdasarkan **Tabel 2**. Jika hasil analisis memenuhi kriteria praktis atau sangat praktis, maka LKPD dikatakan praktis.

**Tabel 2.** Standar Kriteria Tingkat Kepraktisan

Interval Nilai dari $\bar{x}$	Kriteria
$0 < \bar{x} \leq 1,75$	Tidak Praktis
$1,75 < \bar{x} \leq 2,50$	Kurang Praktis
$2,50 < \bar{x} \leq 3,25$	Praktis
$3,25 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Praktis

Kemudian untuk keefektivan LKPD didapatkan dari skor hasil tes evaluasi siswa setelah menggunakan LKPD. Penskoran yang digunakan menggunakan bentuk skala 0-100. Skor siswa yang tuntas setelah pengerjaan soal LKPD dapat dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono (2010) berikut ini.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Persentase siswa yang tuntas tersebut diinterpretasikan pada kriteria tingkat keefektifan pada **Tabel 3**. LKPD dinyatakan efektif apabila hasil analisis data menunjukkan kriteria efektif atau sangat efektif.

**Tabel 3.** Standar Kriteria Tingkat Kepraktisan

Presentase Ketuntasan	Kriteria
$0\% \leq p < 40\%$	Tidak Efektif
$40\% \leq p < 60\%$	Kurang Efektif
$60\% \leq p < 75\%$	Cukup Efektif
$75\% \leq p < 90\%$	Efektif
$90\% \leq p \leq 100\%$	Sangat Efektif

Penelitian ini melibatkan 20 orang siswa kelas IV SD Negeri Alalak Utara 3 Banjarmasin sebagai subjek penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. *Analysis*

##### a) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui hasil diskusi bersama wali kelas IV dan berdasarkan pada observasi dan pengamatan yang peneliti lakukan. Berdasarkan hasil diskusi dengan wali kelas IV Sekolah Dasar diketahui bahwa siswa sulit untuk memahami materi bilangan cacah dengan baik.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan pengamatan, diperoleh informasi bahwa kebudayaan Banjar adalah kebudayaan yang berada di sekitar siswa di sekolah tempat penelitian dilaksanakan khususnya Pasar Terapung.

##### b) Analisis Kurikulum

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa SD Negeri Alalak Utara 3 Banjarmasin menggunakan Kurikulum Merdeka. LKPD yang dikembangkan ini mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP), sesuai dengan ketentuan pada kurikulum merdeka.

##### c) Analisis Karakteristik Siswa

Dilakukan analisis karakteristik siswa untuk memahami sifat dan tingkat pemahaman matematika mereka. Dari hasil analisis, diketahui bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis kelompok, terutama melalui kegiatan diskusi. Setiap kelas terdiri dari sekitar 20 siswa.

Berdasarkan hasil analisis, siswa di sekolah tempat penelitian berusia sekitar 7-11 tahun, sesuai dengan usia anak SD. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak SD yang berumur sekitar 7-11 tahun termasuk ke dalam operasi konkrit. Berdasarkan Juwantara (2019), ketika siswa menghadapi masalah abstrak yang dijelaskan secara verbal tanpa adanya objek nyata, mereka cenderung terlihat kesulitan dan mungkin tidak mampu untuk menyelesaikan dengan baik.

## 2. Design

### a) Perancangan Awal

Perancangan awal mencakup pembuatan desain sampul depan LKPD serta desain isi LKPD. Sampul depan dibuat menggunakan aplikasi grafis canva dengan kertas berukuran A4 serta tema huruf *Minnie Play* dan *Accidental Fun*. Sampul depan LKPD dilengkapi gambar aktivitas di Pasar Terapung sebagai representasi budaya lokal Banjar lalu terdapat gambar Menara Pandang serta elemen dekoratif bertema jukung. Desain sampul depan ditunjukkan pada **Gambar 1**.



**Gambar 1.** Sampul Depan

### b) Penyusunan Instrumen

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen, berupa lembar validasi, angket respons siswa, dan tes evaluasi dengan berfokus pada konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang.

Lembar validasi dan angket respons siswa mengandung pertanyaan yang mengangkat konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang dan tes evaluasi dirancang dengan memasukkan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang.

### c) Pemilihan Format

LKPD pada materi bilangan cacah dirancang dengan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang. Format disajikan secara ilustratif menampilkan gambar berbagai macam kebudayaan Banjar, seperti Pasar Terapung, kue khas Banjarmasin dan buah khas Banjarmasin. Pembelajaran diawali dengan memberikan suatu permasalahan awal untuk menemukan konsep materi operasi bilangan cacah. Kemudian setelah menyelesaikan permasalahan tersebut, siswa diberikan soal berdasarkan konsep yang telah mereka pelajari. Dalam LKPD tersebut, siswa menganalisis permasalahan yang muncul dalam aktivitas sehari-hari dengan memanfaatkan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang.

### 3. Development

#### a) Pembuatan Sampul Depan

Sampul depan bertujuan untuk membuat LKPD lebih menarik dengan menampilkan judul dan identitas peneliti dengan pilihan warna yang menarik.

#### b) Tampilan Isi

Tampilan isi pada LKPD ini dikombinasikan dengan kegiatan-kegiatan yang berbasis masalah dengan menggunakan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang.

#### c) Proses Validasi

Sebelum uji coba dilakukan, LKPD yang telah dikembangkan diserahkan ke tim validator untuk mengukur kriteria kevalidan LKPD. Tim validator terdiri dari tiga ahli, yaitu seorang dosen pendidikan matematika dan dua guru kelas IV. Komentar atau saran yang diberikan oleh validator mengenai kekurangan produk akan menjadikan sebagai acuan untuk memperbaiki LKPD agar dapat diterapkan. Setiap validator diberi label menjadi  $V_1$ ,  $V_2$ , dan  $V_3$ . Adapun hasil analisis dari lembar validasi akan memberikan skor untuk menguji kevalidan LKPD dilakukan sebagaimana ditunjukkan pada **Tabel 4.** berikut.

**Tabel 4.** Skor Penilaian LKPD dari Seluruh Aspek

Aspek	Banyak instrumen n	Total Skor Penilaian ke- $i$			Rata-rata Total Semua Validator	Kriteria
		$V_1$	$V_2$	$V_3$		
Format	5	20	20	15	3,61	Sangat Valid
Kelayakan Isi	10	36	37	31		
Kelayakan Bahasa	9	32	33	30		
Kebudayaan	4	16	16	15		
Media	6	23	23	21		
Total Skor		127	129	112		
Total Instrumen Penilaian	34					
Rata-rata per Validator		3,74	3,79	3,29		

Rata-rata total penilaian dari validator sebesar 3,61 dengan kriteria “**Sangat Valid**”, diperoleh berdasarkan data yang disajikan pada **Tabel 4.**

#### d) Proses Revisi

Produk LKPD dalam penelitian ini yang dikembangkan dan diproses oleh para validator ahli melalui proses validasi. Setelah mendapatkan masukan dan saran dari mereka, peneliti kemudian melakukan revisi terhadap produk tersebut. Sejumlah saran dan komentar tercantum pada lembar validasi yang telah dinilai oleh tiga validator. Saran tersebut disampaikan dijadikan dasar dalam merevisi produk yang dikembangkan. Saran yang diberikan adalah perbaikan kesalahan ejaan pada LKPD dan tes evaluasi, karena sebelum tahap revisi masih banyak terdapat kesalahan-kesalahan ejaan pada LKPD dan tes evaluasi. Selain itu, terdapat saran untuk mengingatkan kembali siswa materi nilai tempat pada materi penjumlahan di bagian langkah 1, karena sebelum tahap revisi tidak menambahkan materi nilai tempat. Kemudian, terdapat saran untuk menambahkan urutan nomor pengerjaan pada langkah perkalian agar memudahkan siswa dalam menjawab, karena sebelum tahap revisi pada langkah pengerjaan perkalian tidak ada langkah-langkah urutan pengerjaan.

Berdasarkan saran dari validator, LKPD akan direvisi menjadi lebih baik. Karena LKPD yang telah direvisi telah memenuhi kriteria valid, mereka tidak divalidasi lagi. Draft I dibuat setelah menerima masukan dan saran dari dosen pembimbing dan disesuaikan dengan saran tersebut.

#### 4. Implementation

Tahap ini dilakukan dengan tujuan agar bahan ajar yang telah dikembangkan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, LKPD diujicobakan di dalam kelas dan digunakan dalam pembelajaran yang ditujukan kepada siswa. Setelah proses validasi selesai dan produk dinyatakan layak untuk diujicobakan, tahap *Implementation* dimulai. Untuk draft I yang telah melalui tahap revisi disebut sebagai draft II. Kemudian draft II diujicobakan kepada siswa selama pembelajaran di kelas. Uji coba lapangan dengan 20 siswa dari kelas IV SD Negeri 3 Banjarmasin. Pada tahap ini juga dibagikan lembar angket respons siswa setelah menggunakan draft II untuk mengetahui respons siswa dan menilai tingkat kepraktisan produk. Selain itu, siswa juga menjawab tes evaluasi untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan tujuan diperoleh skor siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan produk.

Adapun hasil analisis respons siswa terhadap LKPD yang dikembangkan menunjukkan angka 3,71 yang termasuk dalam kriteria “**Sangat Praktis**” ini berarti LKPD tersebut telah memenuhi kriteria praktis, dilihat seperti pada **Tabel 5** berikut.

**Tabel 5.** Penilaian Kepraktisan di Ukur Berdasarkan Skor

Jumlah Siswa	Banyak Instrumen	Total Skor Rata-rata Kepraktisan	Rata-rata Total Skor Kepraktisan	Kriteria
20	14	74,28	3,71	Sangat Praktis

Maka dari itu, LKPD dapat dikatakan valid sebagai alat pendukung mahasiswa dalam pembelajaran Matematika.

Sedangkan data uji keefektifan diperoleh dari skor tes evaluasi siswa ketika menggunakan LKPD. Hasil belajar ketika penggunaan LKPD tersebut mengacu pada standar KKTP yang berlaku di sekolah tersebut adalah 60. Adapun hasil ketuntasan siswa dapat dilihat seperti pada **Tabel 6.** berikut.

**Tabel 6.** Hasil Ketuntasan Siswa di Analisis

Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Tuntas	17	85
Tidak Tuntas	3	15
Total	20	100

Ditunjukkan bahwa 17 dari 20 orang siswa telah mencapai kategori “Tuntas” yang berarti 85% siswa telah memenuhi KKTP yang ditetapkan. Berdasarkan tabel 3 mengenai kriteria penilaian keefektifan, 85% termasuk dalam skala  $75\% \leq P < 90\%$  yang termasuk dalam kriteria efektif. Sehingga LKPD dapat dinyatakan dengan perkembangan yang telah memenuhi kriteria keefektifan.

### 5. Evaluation

Pada tahap evaluasi fleksibel bisa dilakukan di semua tahapan. Tahap ini mencakup revisi semua tahapan sebelumnya untuk memastikan bahwa LKPD yang dikembangkan akan menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan uji validitas, memperoleh skor 3,61 yang menunjukkan kriteria sangat valid terhadap LKPD berbasis masalah dengan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan lembar angket respons siswa memperoleh skor sebesar 3,71 yang menunjukkan kriteria sangat praktis. Kemudian berdasarkan hasil tes evaluasi diketahui bahwa lebih dari 85% siswa dalam setiap aktivitas berhasil mencapai nilai  $\geq 60$  atau sesuai dengan KKTP yang berlaku di SD Negeri Alalak Utara 3 Banjarmasin. Oleh karena itu, keefektifan LKPD dapat dinyatakan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Maka, LKPD ini dikembangkan dan terbukti efektif, praktis, serta valid.

Asrar dkk. (2023) dan Harahap dkk. (2022) dalam mengembangkan suatu LKPD berbasis masalah yang mencapai kriteria valid, praktis, dan efektif menghasilkan hasil yang sesuai dengan tujuan. Sedangkan Basri dkk. (2020) menggunakan LPKD berbasis masalah telah dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami konsep materi melalui situasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, Mahlina dkk. (2022) melakukan penelitian dan ditemukan bahwa LKPD yang dikembangkan dapat membantu siswa belajar matematika dengan membuat hubungan antara konsep matematik dan kehidupan sehari-hari, terutama dengan budaya di sekitar mereka.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena mengembangkan LKPD bilangan cacah berbasis budaya lokal khas Banjarmasin Pasar Terapung Siring Menara Pandang. LKPD ini memperhatikan situasi sehari-hari dan pelestarian budaya lokal, yang jarang dibahas secara khusus dalam penelitian sebelumnya. Siswa mendapat manfaat tambahan dari pembelajaran kognitif dan afektif karena pembelajaran matematika mendorong mereka untuk mengenal, menghargai, dan mencintai budaya daerah mereka.

#### 4. SIMPULAN

Kesimpulan diambil berdasarkan penjelasan pembahasan sebelumnya, sebagaimana akan menjabarkan proses pengembangan LKPD Berbasis Masalah dengan Materi Bilangan Cacah pada siswa SD konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang dilakukan dalam lima tahapan. Tahapan tersebut *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* untuk dapat memperbaiki produk LKPD. Hasil pengembangan LKPD berdasarkan hasil analisis validitas yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan memperoleh skor 3,61 dalam kategori sangat valid. Berdasarkan analisis kepraktisan, memperoleh skor 3,71 dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan analisis efektivitas, memperoleh skor 85% dalam kategori efektif. Sehingga, hasil akhir penelitian pengembangan LKPD memperoleh hasil dari produk yang efektif, praktis, dan valid.

Setelah pelaksanaan penelitian selesai, beberapa saran dapat dipaparkan peneliti sebagai berikut, guru dapat menggunakan LKPD yang sudah valid, praktis, dan efektif sebagai perangkat ajar untuk materi bilangan cacah. Selanjutnya, karena LKPD ini memiliki kekurangan seperti penelitian tentang pengembangan LKPD harus dilakukan menggunakan metode penilaian yang berbeda. Selain itu, penelitian tentang pengembangan LKPD pada materi pembelajaran matematika lainnya juga diperlukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis masalah dengan konteks Pasar Terapung Siring Menara Pandang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, beberapa saran untuk penelitian mendatang dapat diusulkan.

Pertama, pengembangan LKPD dapat diperluas ke materi matematika lain seperti pecahan, pengukuran, atau geometri. Kedua, penggunaan konteks budaya lokal dari daerah lain perlu dicoba agar lebih adaptif terhadap keragaman budaya. Ketiga, uji coba LKPD sebaiknya dilakukan dalam skala lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitasnya. Keempat, metode penilaian dapat divariasikan, seperti melalui observasi, wawancara, atau analisis peningkatan hasil belajar. Lalu, pengembangan LKPD digital atau interaktif disarankan agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa masa kini.

Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan dapat memperkuat inovasi pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan relevan bagi siswa di berbagai daerah.

## 5. REFERENSI

- Asriningtyas, O. S., Kartinah, K., Agustini, F., & Nurhayati, S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa SD Kelas IV pada Mata pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 492–497.
- Astuti, R. W., Sesanti, N. R., & Farida, N. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bercirikan Penemuan Terbimbing Pada Materi Teorema Pythagoras. *Seminar Nasional FST 2018*, 704–705.
- Azizah, A., Zulkarnain, I., & Amalia, R. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Masalah Dengan Konteks Lingkungan Lahan Basah Pada Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Jurmadikta*, 3(1), 46–55.
- Basri, B., Tayeb, T., Abrar, A. I. P., Nur, F., & Angriani, A. D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Aljabar. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 173–182.
- Garini, A. D., Karim, K., & Suryaningsih, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial Berbasis Masalah Matematika Kontekstual Dengan Konteks Lingkungan Lahan Basah Pada Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *Jurmadikta*, 1(3), 1–9.
- Hamidah, Noer, S. H., & caswita. (2017). Pengembangan LKPD Berbasis Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1–10.
- Hariyadi, N. S., Zulkarnain, I., & Amalia, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Pola Bilangan Berbasis Masalah Kontekstual Budaya Banjar Kelas VIII SMP/MTS. *Jurmadikta*, 3(3), 11–22.
- Hisni, M., Ansori, H., & Sari, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurmadikta*, 2(1), 23–30.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Mahlina, O., Ansori, H., & Suryaningsih, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pasar Terapung Pada Materi Aritmatika Sosial Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurmadikta*, 2(3), 1–10.
- Ramadanti, L. A. K., Mufliva, R., Ayuningrum, I., & Hanifah, E. M. I. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan Konteks Budaya Lokal pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Dwija Cendikia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 370.
- Santoso, H. S., Agustin, A. S., & Kurniasih, A. W. (2025). Systematic Literature Review: Implementasi Budaya dalam Matematika pada Kurikulum Merdeka untuk

- Mencapai Pembelajaran yang Bermakna. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 123–133.
- Sudijono, A. (2010). Pengantar Statistik Pendidikan. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Unaenah, E., Noviantik, D., & Ariq, M. (2022). Analisis Kesulitan Bilangan Cacah Di Kelas VI Sekolah. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 185–191.
- 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), 47–55.
- Wardani, R. K. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Gayamsari Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1, 35–443.
- Wardhani, S. P., Aghneta, P. C., Tsaniya, K. S., Nafis, O. Z., Haq, N. M. D., ul, Aminatun, S., & Murtini, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PBL Dengan Bantuan Media Kartu Angka Pada Materi Bilangan Cacah Kurang dari 10.000 Kelas IV SDN Karangayu 01. 639–643.