



Pengembangan LKPD Berbasis *Realistic Mathematics Education* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 03 Tiumang

Eka Filahanasari¹⁾, Nurul Hidayah Fitriyani²⁾, Suci Rahma Putri³⁾

¹⁻³⁾ Universitas Dharma Indonesia, Sumatera Barat, Indonesia

Corresponding E-mail: ekafilahanasari@undhari.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 13-07-2022

Revised: 28-09-2022

Accepted: 01-10-2022

ABSTRACT

This study aims to describe the development steps and saw the feasibility of a student worksheet that is used as a learning media. This type of research was development research with development procedures using the ADDIE model. The development procedure consisted of analysis, validation of performance gaps, product design, validation of media experts and material experts, individual trials, group trials, and implementation. Subjects were students of class VI.B SDN 03 Tiumang. The other instruments were validation sheets for media and material experts, teacher assessment sheets, student assessment sheets. Results of the research found the student worksheet learning media developed was valid in terms of the media expert's assessment which score percentage of material validation was 82,3%. Student worksheet learning media developed practically reviewed assessment of teacher questionnaire was a score of 3,75 and the average score of student assessment questionnaire of 3,625. Student worksheet learning media developed was effectively reviewed from pre-test score 50,5 and post-test 72,75. The results test sample paired obtained a value of significance of as much as 0.00 which means there was significant influence by the presence of the uses of student worksheet learning media.

Keywords:

Learning Media

Student Worksheet

Realistic Mathematics Education

Polygon

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan langkah pengembangan dan menjelaskan kelayakan dari produk modul yang digunakan sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian adalah pengembangan model ADDIE. Prosedur pengembangan terdiri dari analisis materi, kebutuhan, desain produk, validasi ahli media dan materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok dan implementasi dengan setiap tahapnya melalui proses evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas SDN 03 Tiumang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi, lembar penilaian guru, lembar penilaian peserta didik dan soal tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian modul ini dinyatakan valid dengan presentase sebesar 82,3% dikategorikan sangat valid. Modul ini dapat dikatakan praktis dapat ditinjau dengan hasil penilaian guru sebesar dan peserta didik sebesar . Sedangkan untuk efektivitas modul ini dapat terlihat berdasarkan tinjauan hasil belajar pre-test dan post-test dengan perolehan nilai pretest 50,5 dan hasil rata-rata posttest 72,75. Hasil uji *paired sample test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dengan adanya penggunaan media LKPD tersebut.

How to cite:

Filahanasari, E., Fitriyani, N.H., Putri, S.C. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Realistic Mathematics Education pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 03 Tiumang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 133-142. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.118119>



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang memberikan atau mengarahkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sekelompok orang dengan melalui pengajaran atau pelatihan dibawah bimbingan orang lain yang sangat dibutuhkan oleh manusia (Triwiyanto, 2015). Trahati (2015) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membangun jati diri yang baik dan mengembangkan kemampuan diri secara sadar dan terprogram yang bermanfaat dalam menjalani kehidupan. Revolusi industri 4.0 dan keterampilan abad 21 menyisakan permasalahan mendasar pada pengimplementasian kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik terpadu (Desyandri et al., 2021). Peran guru sangat diperlukan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat suasana di dalam kelas akan lebih menyenangkan dan peserta didik pun juga merasa senang.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik salah satunya dapat berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar kerja peserta didik adalah bahan ajar yang biasanya disiapkan oleh pendidik untuk membantu dan membantu proses belajar peserta didik baik secara kelompok maupun secara individu dalam membangun sendiri pengetahuan mereka (Sari & Lepiyanto, 2016). Dengan adanya LKPD diharapkan peserta didik dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menuangkan ide kreatifnya serta dapat menumbuhkan peserta didik dalam berfikir kritis. LKPD dikatakan dapat menumbuhkan peserta didik dalam berfikir kritis karena dengan adanya beberapa tugas dan materi yang disajikan di dalamnya maka akan membuat peserta didik tersebut aktif dalam memahami suatu materi pembelajaran serta penyelesaian masalah dengan cara mencarinya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 03 Tiumang pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sudah dilengkapi dengan bahan ajar berupa buku tema peserta didik dan buku modul yang dipegang oleh guru kelas serta modul pengayaan yang diberikan kepada peserta didik sebagai pegangan mereka dalam pembelajaran. Namun juga terlihat penggunaan LKPD belum sepenuhnya maksimal karena lembar kerja peserta didik berupa soal-soal latihan pada satu pertemuan saja jadi belum dilengkapi dengan materi yang dipelajari. Di dalam pembelajaran Peserta didik terlihat masih sulit memahami suatu materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, mereka terlihat kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Hal ini sejalan dengan berdasarkan wawancara guru kelas IV dalam pembelajaran matematika peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi yang diajarkan, kesulitan tersebut misalnya peserta didik lama dalam memahami materi yang diajarkan jadi guru harus mengulang-ulang kembali materi tersebut sampai akhirnya peserta didik mengerti. Selain itu juga dilakukan wawancara dan berdiskusi dengan guru kelas IV terkait kebutuhan terhadap pengembangan LKPD yaitu sebenarnya guru sudah mencoba membuat LKPD namun penggunaan LKPD ini hanya digunakan satu

pertemuan saja dalam pembelajaran, serta dalam proses pembelajaran peserta didik hanya menggunakan modul pengayaan untuk mengerjakan latihan-latihan soal sebagai lembar kerja. Dimana lembar kerja tersebut belum dilengkapi dengan gambar yang menarik serta materi di dalamnya belum memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman berdasarkan permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Analisis kebutuhan juga diperoleh dengan penyebaran angket peserta didik kelas IVB yang berjumlah 21 peserta didik di SDN 03 Tiumang. Hasil menunjukkan sebagian besar peserta didik membutuhkan suatu LKPD sebagai bahan ajar yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran matematika. Selain itu mereka juga membutuhkan suatu LKPD yang menarik dengan tampilan yang memiliki berbagai warna agar mereka senang jika melihatnya sehingga tidak menjadikan pembelajaran membosankan. Sejalan dengan Septian (2019) dalam penelitiannya menemukan masalah bahwa sebenarnya guru sudah membuat LKPD namun LKPD tersebut masih ada kekurangan yang dirasakan oleh guru terkait isi LKPD tersebut, yaitu isi dari LKPD tersebut belum mengaitkan langsung permasalahan sesuai dengan keseharian peserta didik, belum ada perpaduan gambar dan tulisan di dalam LKPD tersebut kurang menarik perhatian peserta didik yang membuat peserta didik sulit memahami materi serta kurang minat dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk pengembangan LKPD adalah model *Realistic Mathematics Education*. Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* merupakan suatu konsep pembelajaran yang digunakan untuk membantu dan mendorong peserta didik dalam membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Istiana et al., 2020). Model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* uga salah satu model yang mengangkat pada konteks kehidupan nyata sebagai sumber belajarnya. Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* membawa peserta didik ke dunia nyata dengan menggunakan pengalaman sehari-hari, sehingga pembelajaran yang di pelajari di dalam kelas masih berkaitan dengan dunia nyata (Rosyada et al., 2019). Model *Realistic Mathematics Education* adalah suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengawali dari sesuatu yang nyata sehingga peserta didik dapat melibatkan diri langsung dalam proses pembelajaran yang bermakna (Faidah et al., 2019).

Jadi dengan adanya LKPD di padukan dengan model *Realistic Mathematics Education* yaitu bertujuan sebagai salah satu bahan ajar yang berkualitas dengan adanya sintaks RME dengan sasaran tujuan menciptakan solusi serta pembelajaran yang mudah dipahami karena dipadukannya pembelajaran dengan masalah oleh guru lalu mereka menyelesaikan masalah tersebut dengan caranya mereka sendiri serta mampu menyelesaikan masalah sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang digunakan. Prosedur penelitian dalam ADDIE meliputi lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dilakukan secara sistematis.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Tiumang pada kelas IVB dengan jumlah peserta didik 20 orang. Penelitian dilakukan sebanyak tiga pertemuan mulai tanggal 16-20 juni 2022.

Subjek/Responden Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan 20 orang peserta didik kelas IVB SD Negeri 03 Tiumang.

Prosedur

Tahapan yang pertama yaitu *Analyze* dengan tujuan mengidentifikasi pertimbangan kemungkinan kesenjangan pelaksanaan pembelajaran yang terjadi dilapangan. Analisis yang dilakukan berupa analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik. Tahapan kedua adalah *design* dengan dimaksudkan merancang media pembelajaran yang berupa LKPD berbasis RME. Dalam tahap *design* kegiatannya berupa membuat *flowchart* ataupun *story board*, menyusun lembar evaluasi yang berupa angket penilaian dan menghasilkan strategi pengujian yang cocok (Branch, 2009). Setelah media LKPD didesain dan divalidasi, selanjutnya melakukan tahap *development*, dengan melakukan ujicoba produk. Ujicoba yang dilakukan meliputi uji coba perorangan dan ujicoba kelompok kecil. Subjek pada ujicoba perorangan adalah salah satu guru kelas, sedangkan subjek pada ujicoba kelompok kecil diambil dari 6 orang peserta didik. Selanjutnya tahap *implementation*, peneliti melakukan proses pembelajaran pada satu kelas dengan menggunakan media LKPD. Sebelum LKPD dipraktikkan, peneliti melakukan *pre-test* terlebih dahulu, dan setelahnya dilakukan *post-test*. Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation*, data didapat berdasarkan masukan-masukan selama melakukan 4 tahapan yang telah diterapkan sebelumnya, dengan melakukan evaluasi berupa revisi dari hasil validasi LKPD dan materi sesuai saran dari ahli dan juga melakukan revisi dari hasil penilaian guru sesuai saran yang diberikan.

Teknik Analisis Data

Proses analisis data pada penelitian ini berupa analisis data hasil kevalidan LKPD berdasarkan penilaian ahli media dan materi, analisis hasil kepraktisan LKPD diambil dari angket penilaian guru dan peserta didik, dan analisis hasil keefektifan LKPD diambil dari penilaian tes hasil belajar peserta didik dengan pengujian *pre-eksperimental design*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan atau memodifikasi produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah-masalah yang ada di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan suatu produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis

Realistic Mathematics Education Materi Bangun Datar yang telah dilakukan melalui beberapa tahap agar LKPD ini berfungsi dengan baik di dalam pembelajaran. Produk ini diberikan kepada peserta didik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian LKPD disusun berdasarkan tahapan model ADDIE. Setelah peneliti menyelesaikan tahap *design* peneliti melakukan validasi kepada dosen untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD sebelum diuji coba ke sekolah. Setelah LKPD tersebut dikatakan valid, peneliti menguji coba ke kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Tiumang.

Analyze (analisis)

Analisis masalah dilakukan melalui wawancara guru dengan temuan sebagian peserta didik kurang aktif dalam menyelesaikan soal yang diberikan, sebagian lain hanya mampu mengerjakan soal sesuai dengan contoh soal yang diberikan oleh guru sebelumnya. Selain itu belum adanya media pembelajaran selain buku yang difasilitasi oleh sekolah sebagai penunjang pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis materi yang digunakan yaitu materi bangun datar. Materi ini dipilih karena materi ini dalam dikaitkan dengan keadaan yang sebenarnya dilingkungan peneliti dikarenakan produk yang dikembangkan berbasis RME. Kemudian dilakukan analisis kurikulum yang akan dibutuhkan selama pengembangan produk ini.

Design (Desain)

Kegiatan tahap desain berupa persiapan pembuatan *storyboard*, membuat evaluasi formatif, menghasilkan strategi pengujian, dan memvalidasi LKPD serta instrumen penilaian. Pada tahap ini peneliti merancang *storyboard* yang selanjutnya diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran berupa LKPD berbasis *Realistic Mathematics Education* Materi Bangun Datar. Setelah media LKPD dibuat selanjutnya media divalidasi oleh 3 validator dosen FKIP UNDHARI. Beberapa saran perbaikan terhadap desain LKPD berbasis *Realistic Mathematics Education* Materi Bangun Datar yaitu memperbaiki cover dengan menggunakan benda-benda yang nyata dalam gambarnya, menambahkan sumber pada setiap gambar yang di ambil, tujuan Pembelajaran diperbaiki dan perumusan Indikator menggunakan KKO. Berikut revisi media yang dilakukan peneliti yaitu:



Gambar 1. LKPD sebelum revisi,

LKPD setelah revisi

Hasil validasi setelah perbaikan yang dilakukan oleh validator terlihat : aspek isi dengan hasil 75% dikategorikan valid , aspek bahasa dengan hasil 80% dikategorikan sangat valid, dan aspek kegrafikan dengan hasil 92% dikategorikan valid. Dengan rata-rata persentase 82.3% dengan kategori sangat valid sehingga produk sudah dapat dikatakan layak untuk di uji coba kan.

Development (Pengembangan)

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu ujicoba produk. Ujicoba yang dilakukan sebanyak dua sesi (ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil). Ujicoba perorangan dengan target sasaran 1 orang guru kelas IV. Ujicoba kelompok kecil dengan sasaran 6 peserta didik kelas IV A.. Pemilihan subjek ujicoba kelompok kecil tersebut dengan melalui pertimbangan serta saran guru yang mengajar dikelas tersebut berdasarkan kriteria tertentu.

Tabel 1. Hasil penilaian guru

No.	Aspek	Respon Guru	
		Skor	Klasifikasi
1.	Kemudahan penggunaan	3,8	Sangat Baik
2.	Kemenarikan	3	Baik
3.	Kualitas Isi	3,75	Sangat Baik
Rata-rata		3,52	
Kategori		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 1 diperoleh rata rata skor yaitu 3,52 dengan kategori sangat praktis sesuai dengan kriteria mudah digunakan, menarik, dan kualitas isi.

Tabel 2. Hasil penilaian peserta didik

No.	Aspek	Respon Guru	
		Skor	Klasifikasi
1.	Kemudahan penggunaan	3,5	Baik
2.	Kemenarikan	3,75	Sangat Baik
Rata-rata		3,625	
Kategori		Sangat Baik	

Hasil penilaian peserta didik berdasarkan tabel diatas, diperoleh rata rata aspek kemudahan yaitu 3,5 dan kemenarikan rata rata sebesar 3,75 dengan kategori akhir sangat baik.

Implementasi (Pelaksanaan)

Kegiatan tahapan ini yaitu melakukan proses pembelajaran pada satu kelas dengan menggunakan media LKPD berbasis *Realistic Mathematic Education* yang melibatkan sebanyak 20 peserta didik pada kelas IVB SDN 03 Tiumang Dharmasraya. Rincian penelitian sebagai berikut dimulai pada hari pertama tanggal 16 Juni 2022. Peneliti melakukan proses pembelajaran pendahuluan yaitu peneliti membuka pembelajaran dengan mengawali membaca do'a bersama. Setelah itu guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari hari ini. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya peneliti membagikan soal *pretest* kepada peserta didik untuk melihat kemampuan awal peserta didik mengenai materi yang akan di ajarkan. Setelah melakukan *pretest* peneliti membagikan LKPD dan mulai memasuki pembelajaran pertama yaitu materi persegi (luas persegi dan keliling persegi). Masuk kegiatan inti dimana guru menjelaskan materi pembelajaran berdasarkan langkah-langkah pembelajaran berbasis *Realistic Mathematics Education*. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok lalu diberikan LKPD. Tahap pertama guru memberikan suatu masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari seperti yang tertera pada LKPD yang sudah dibagikan. Tahap kedua peserta didik bersama kelompoknya mencari penyelesaian masalah yang sudah dijelaskan oleh guru, peserta didik diperbolehkan mencari penyelesaian masalah dengan menggunakan cara mereka masing-masing. Tahap ketiga setelah mendapatkan penyelesaian masalah maka peserta didik membandingkan jawaban yang sudah didapat dengan masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka dengan dibimbing oleh guru. Tahap akhir guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari beberapa penyelesaian yang sudah dipresentasikan masing-masing kelompok.

Dalam uji efektifitas peneliti menggunakan data yang di ambil dari pemberian pretest terlebih dahulu kepada peserta didik guna melihat pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya pada akhir pertemuan dilakukan tes kembali yaitu dengan memberikan *posttest* kepada peserta didik guna melihat hasil nilai setelah diberikan materi yang

ada di dalam LKPD. Hasil tes diperoleh data *pretest* dan *posttest* peserta didik memperoleh rata-rata *pretest* 50,5 dan nilai *posttest* 72,75. Dari data tersebut nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*. Untuk mengetahui keefektifan dari LKPD berbasis Realistic Mathematics Education materi bangun datar, dilakukan dengan uji statistic dengan menggunakan bantuan SPSS 20. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *uji paired samples test* diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh hasil belajar dengan menggunakan media LKPD berbasis *realistic mathematic education*. Selanjutnya dapat dikatakan bahwa media LKPD yang telah dikembangkan dapat dikategorikan efektif.

Pembahasan

Kualitas media LKPD berbasis RME ini ditinjau dari tiga hal yaitu penilaian kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Pembahasan dari ketiga hal tersebut dijelaskan sebagai berikut

Analisis Kevalidan

Analisisnya berdasarkan hasil angket validasi media dan materi diperoleh media LKPD berbasis *realistic mathematic education* sudah valid dan layak untuk digunakan. Media dapat disimpulkan valid jika media tersebut memenuhi komponen-komponen produk yang dikembangkan terdapat konsistensi internal didasarkan pada rasional teoritik yang kuat (Plomp & Nieveen, 2010).

Berdasarkan hasil penilaian 3 validator tersebut, LKPD berbasis *Realistic Mathematics Education* materi bangun datar mempunyai persentase penilaian 82,3% . Kemudian setelah dianalisis menghasilkan yakni : hasil kelayakan isi mempunyai kategori valid dengan skor 75% yang menyatakan materi yang disajikan sudah sesuai KD, LKPD sesuai dengan pembelajaran *Realistic Mathematics Education*. Hasil dari aspek bahasa mempunyai kategori sangat valid dengan skor 80% yang menyatakan bahasa yang digunakan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan bahasa yang digunakan sudah sesuai EBI. Hasil dari aspek kegrafikaan mempunyai kategori sangat valid pada validasi akhir dengan skor 92%. Rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut memiliki skor 82,3% dengan kategori sangat valid . Sesuai dengan ketegori penilaian berada pada range 75-100 yang termasuk dalam kategori valid. Maka berdasarkan hasil validitas oleh tim ahli sudah dapat dikatakan valid sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Analisis Kepraktisan

Berdasarkan dari kriteria praktis yaitu aspek kemudahan dalam penggunaan, aspek kesesuaian materi, aspek daya tarik maka uji praktikalitas LKPD dilakukan dengan dua cara yaitu penilaian dari respon guru dan lembar penilaian angket dari respon peserta didik. Lembar penilaian praktikalitas respon guru dilakukan oleh Ibu Martalena,S.Pd,SD sedangkan penilaian angket respon peserta didik dilakukan oleh 20 peserta didik kelas IV B SD Negeri 03 Tiumang. Dalam kamus besar bahasa Indonesia praktikalitas merupakan suatu hal yang bersifat praktis atau efisien. Praktis merupakan tingkat keterpakaian perangkat pembelajaran (Triwahyuni, 2017). Jadi media dapat disebut praktis apabila para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis produk yang dikembangkan dapat digunakan atau

diterapkan dilapangan atau masyarakat luas dengan tingkat keterlaksaaannya pada kategori “praktis” yang dilihat dengan menggunakan skala likert 1-4 dan diperkuat dengan hasil penilaian validator yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil praktikalitas LKPD yang diperoleh dari lembar praktikalitas yang diisi oleh guru yang mencakup kemudian setelah di analisis mempunyai kategori sangat praktis dengan nilai persentase rata-rata 3,75 dan hasil angket respon peserta didik yang diisi oleh 6 peserta didik pada uji coba kecil yang mencakup 10 pertanyaan kemudian setelah dianalisis mempunyai kategori sangat praktis dengan nilai persentase rata-rata 3,625. Sehingga hal ini mengindikasikan bahwa LKPD berbasis *Realistic Mathematics Education* sangat praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis keefektifan

Menurut Amirudin (Dalam Trisnawati & Prasetyo, 2020) Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dari tingkat pencapaian hasil belajar. Lembar efektifitas digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan LKPD yang dikembangkan saat pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar efektifitas berupa lembar soal dimana soal tersebut berupa soal esay yang berjumlah 5 butir soal. Dengan melakukan *pretest* diawal dan *posttest* diakhir untuk melihat seberapa efektif penggunaan LKPD tersebut dengan hasil rata-rata *pretest* 50,5 dan hasil rata-rata *posttest* 72,75. Hasil uji *paired sample test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dengan adanya penggunaan media LKPD tersebut.

SIMPULAN

Media LKPD berbasis *Realistic Mathematic Education* yang dirancang telah memenuhi kriteria kelayakan yaitu valid, praktis dan efektif. Hasil validasi didapat bahwa materi dan media telah “valid” dengan persentase rata-rata 82,3%. Kemudian telah memenuhi kriteria praktis yang ditinjau dari penilaian guru dengan perolehan skor sebesar 3,75 dan penilaian peserta didik dengan skor rata-rata sebesar 3,625 termasuk dalam kategori sangat praktis. Kemudian memenuhi kriteria keefektifan yang ditinjau dari hasil tes hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Dengan hasil nilai *pretest* 50,5 dan hasil rata-rata *posttest* 72,75. Hasil uji *paired sample test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dengan adanya penggunaan media LKPD tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Branch, R. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer: USA
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Faidah, N., Masykur, R., Andriani, S., & Haerlina, L. (2019). Realistic Mathematics Education (RME) Sebagai Sebuah Pendekatan pada Pengembangan Modul Matematika Berbasis Teori Multiple Intelligences Howard Gardner. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3),

328–332. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4396>

Istiana, M. E., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2020). Pengaruh Realistic Mathematics Education terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(3), 423–430. <https://doi.org/10.30738/union.v8i3.8446>

Rosyada, T. A., Sari, Y., & Cahyaningtyas, A. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 116. <https://doi.org/10.30659/pendas.6.2.116-23>

Faidah, N., Masykur, R., Andriani, S., & Haerlina, L. (2019). Realistic Mathematics Education (RME) Sebagai Sebuah Pendekatan pada Pengembangan Modul Matematika Berbasis Teori Multiple Intelligences Howard Gardner. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 328–332. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4396>

Plomp, T., & Nieveen, N. (2010). *An Introduction to Educational Design Research*. SLO Netherlands Institute for Curriculum Development. Netzdruk : Enschede

Rosyada, T. A., Sari, Y., & Cahyaningtyas, A. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 116. <https://doi.org/10.30659/pendas.6.2.116-23>

Sari, K. P., & Taufina, T. (2020). Validitas Lkpd Berbasis Rme Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 37. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i1.17802>

Trahati, Melia Rimadhani. 2015. “Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap”. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Trianto.(2011). Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara

Triwiyanto.2014.Pengantar Pendidikan.Jakarta:Bumi Aksara

Triwahyuni, W. (2012). Assesment Pembelajaran Berbasis Portofolio di Sekolah. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 288–297. <https://doi.org/10.26418/jvip.v2i1.370>

PROFIL SINGKAT

Eka Filahanasari kelahiran 07 januari 1993. Penulis telah menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Matematika Universitas Jambi pada tahun 2016 kemudian dilanjutkan studi S2 Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2018. Pekerjaan saan ini penulis yaitu sebagai tenaga dosen pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dharmas Indonesia yang bertepatan di Kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat mulai 2018 hingga saat ini.