

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MA Al- Hidayah diperoleh data hasil validasi LKPD dan di uji coba kan produk kepada peserta didik kelas XI, hasil penelitian di susun sesuai dengan tahapan selama proses penelitian. Adapun tahapan yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

##### **1. Analysis (Analisis)**

Tahap awal penelitian pengembangan ini dimulai dengan menganalisis kurikulum dan peserta didik yang ada lingkungan sekolahan. Hasil analisis berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan peserta didik di MA Al-Hidayah.

##### **a. Analisis Peserta Didik**

Analisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika, semua peserta didik mempunyai keterampilan, kebutuhan, kemampuan akademik dan karakteristik ketika belajar matematika. Tujuan analisis ini ialah untuk mengidentifikasi aspek-aspek mana saja yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran. Setiap peserta didik di kelas XI MA Al-Hidayah mempunyai karakteristik belajar yang berbeda-beda. Ada peserta didik

yang dapat langsung memahami isinya, ada pula yang memerlukan penjelasan lebih lanjut dari guru. Selain itu, beberapa peserta didik berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru dan terdapat pula peserta didik yang konsentrasi mencatat materi pelajaran yang diajarkan sambil melihat buku atau papan tulis. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan gaya belajar peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dengan peserta didik diperoleh bahwa mereka menganggap pelajaran matematika itu sulit dan tidak menyenangkan, peserta didik mempersepsikan buku yang digunakannya kurang menarik dan motivasi belajarnya menurun. Selain itu, peserta didik merasa kurang dalam pemberian contoh yang berkaitan dengan lingkungan sekitar sehingga membuat peserta didik bingung dan tidak mampu membayangkannya. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik kurang mempunyai motivasi untuk belajar secara mandiri dengan materi yang relevan dengan pembelajaran selanjutnya. sehingga akibatnya peserta didik kurang memahami konten yang disajikan dan hanya mengandalkan instruksi pengajar, serta dianggap memiliki kemandirian belajar yang rendah.

#### **b. Analisis Kurikulum**

Kurikulum yang di terapkan di MA Al-Hidayah khususnya kelas XI adalah kurikulum 2013 pada saat pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti juga berdasarkan kurikulum 2013 dan bahan ajarnya adalah program linear. Analisis yang dilakukan dengan menetapkan KI dan KD

pada kurikulum yang berlaku. Berdasarkan KD dan silabus pada matematika tingkat SMA, materi program linear diajarkan dikelas XI pada Semester ganjil. Materi yang diajarkan meliputi sistem pertidaksamaan linear dua variabel, model matematika dan nilai optimum fungsi objektif. Materi program linear dipilih karena materi tersebut berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, sehingga memudahkan pemahaman dan penjelasan apabila ada visualisasi secara nyata.

Media pembelajaran yang dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari berupa transaksi jual beli yang diolah sedemikian rupa agar media ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari program linear. Selain untuk keperluan pengembangan media pembelajaran, analisis kurikulum juga bertujuan untuk mengetahui apa saja yang diprioritaskan oleh kurikulum terhadap pembelajaran. Kurikulum 2013 juga bertujuan untuk mengembangkan dan menguasai keterampilan agar masyarakat Indonesia menjadi individu dan warga negara yang kreatif, produktif dan inovatif. Adapun kompetensi Inti (KI) diambil dari buku paket matematika kurikulum 2013 sebagai berikut:

- 1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya.
- 2) Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- 3) Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu

pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan perdaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

- 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi dasar juga disesuaikan dengan buku paket kurikulum 2013 sebagai berikut:

3.2 Menjelaskan program linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual.

4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua variabel.

Indikator pencapaian kompetensi adalah sebagai berikut:

3.2.1. menjelaskan pengertian sistem pertidaksamaan linear dua variabel

3.2.2 menjelaskan nilai optimum fungsi objektif

4.2.1 memecahkan masalah yang berkaitan dengan sistem pertidaksamaan linear dua variabel

4.2.2 menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear

tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Diharapkan peserta didik mampu menunjukkan sikap jujur , tertib, dan mengikuti aturan pada saat proses belajar berlangsung.
2. Diharapkan peserta didik mampu menunjukkan sikap cermat dan teliti dalam menyelesaikan masalah-masalah program linear.
3. Melalui pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu menjelaskan pertidaksamaan linear dua variabel
4. Diharapkan peserta didik dapat membentuk model matematika dari suatu permasalahan kontekstual
5. Diharapkan peserta didik mampu dalam menyelesaikan permasalahan nilai optimum.

### **c. Analisis Materi**

Analisis materi yang akan disajikan dalam LKPD yaitu materi program linear kelas XI dan dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang disesuaikan. Setelah itu materi program linear akan disusun berdasarkan indikator-indikator yang dipilih dan bersumber dari bahan ajar yang digunakan pada sekolah tersebut serta beberapa sumber lainnya untuk melengkapi materi program linear.

Materi program linear yang diajarkan mengidentifikasi tentang sistem pertidaksamaan linear dua variabel, model matematika dan nilai optimum fungsi objektif. Dilaksanakannya perancangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal serta instrumen-instrumen pendukung dalam penelitian setelah materi diidentifikasi. Pada isi kegiatan pembelajaran diawali dengan pengenalan materi agar peserta

didik mengenal materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dan membantu peserta didik mengenali, memahami dan membedakan materi.

Setelah pengenalan materi terdapat penjelasan materi dan terdapat penjelasan singkat materi pembelajaran dan contoh soal. Materi yang disajikan juga berisi contoh soal, tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik dan soal latihan. Soal latihan juga membantu untuk menguji keterampilan dan kemampuan peserta didik. Jika peserta didik sudah menguasai seluruh materi dengan baik maka akan memperoleh hasil yang baik juga.

## **2. Design (Desain)**

Tahapan Desain adalah tahap untuk merancang LKPD Berbasis Kearifan Lokal yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Desain pada penelitian ini ialah pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan pada materi program linear kelas XI.

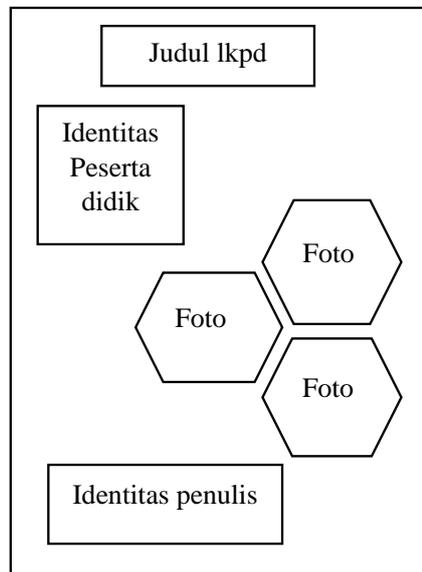
### **a. Rancangan LKPD**

Unsur utama LKPD ada 6 yang dijadikan peneliti sebagai pedoman yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi inti dan kompetensi dasar, informasi pendukung, materi pokok, langkah kerja atau tugas. Pokok bahasan LKPD ini adalah program linear yang dihubungkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari yang di jumpai oleh peserta didik. Rancangan LKPD menggunakan materi program linear Berbasis Kearifan Lokal. Adapun perencanaan awal LKPD berikut:

1) Tampilan Bagian *cover* meliputi:

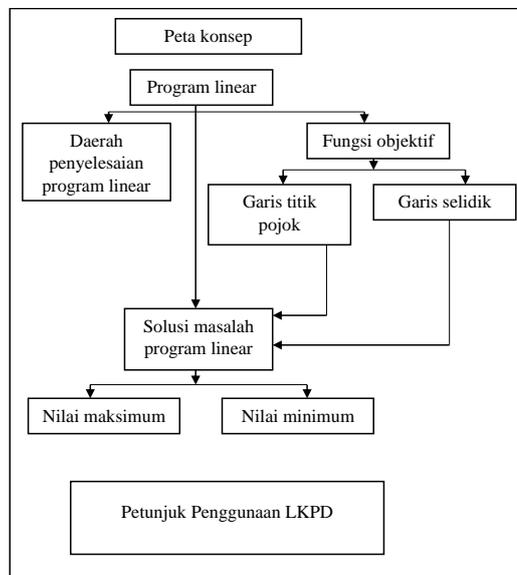
a) Judul LKPD yang di sesuaikan dengan tema

- b) Identitas peserta didik
- c) Identitas penulis
- d) Foto Pasar Terapung

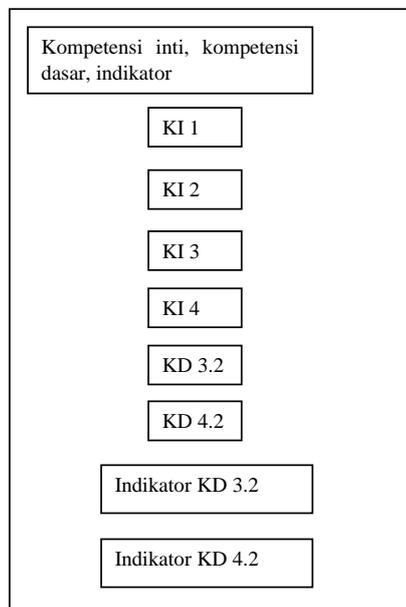


2) Bagian pendahuluan meliputi:

- a) Peta konsep
- b) Petunjuk Penggunaan LKPD

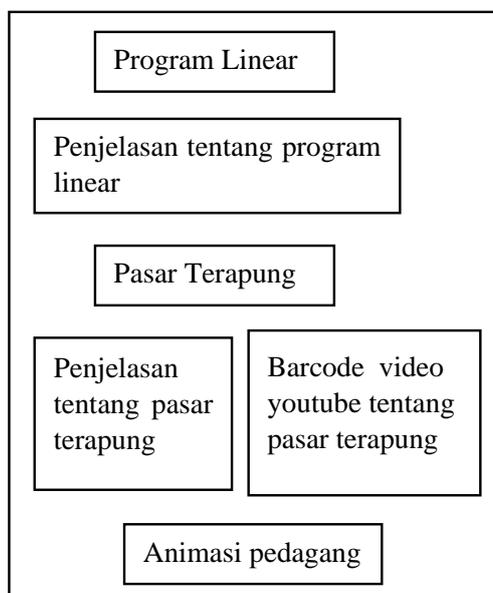


- c) Kompetensi inti
- d) Kompetensi dasar
- e) Indikator



3) Bagian isi meliputi:

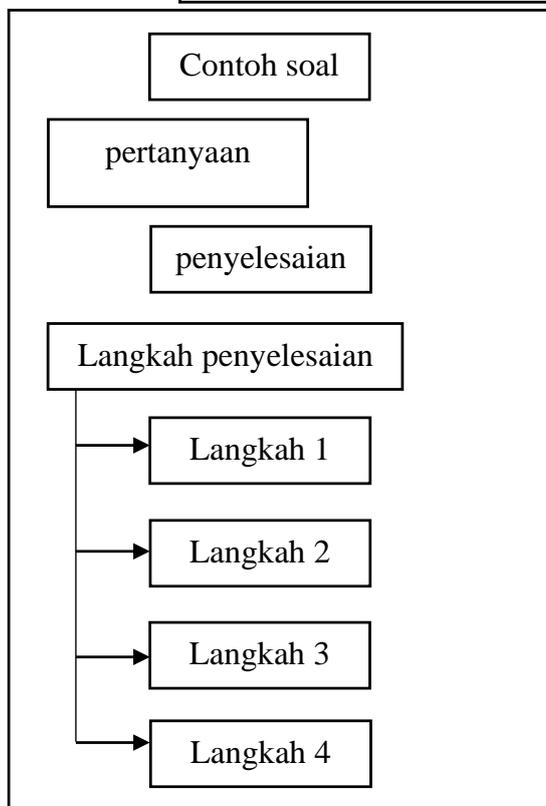
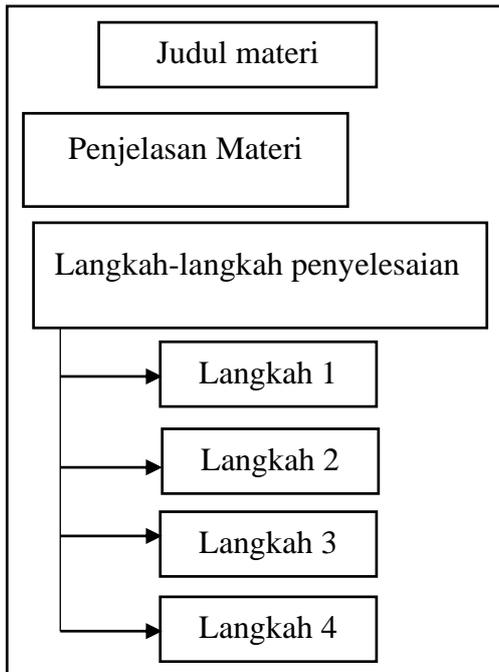
- a) Materi Program Linear



b) Pengenalan buah khas kearifan lokal

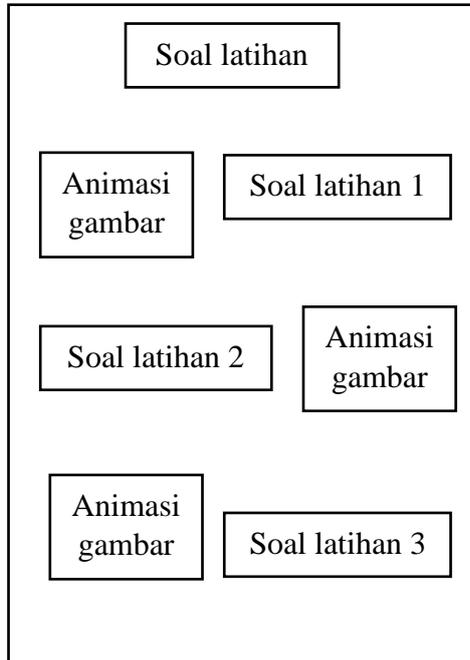
Buah-buahan khas Kalimantan	
Buah kasturi & Penjelasannya	Foto buah kasturi
Buah ramania & Penjelasannya	Foto buah ramania
Buah kapul & Penjelasannya	Foto buah kapul
Buah mundar & Penjelasannya	Foto buah mundar
Buah manau & Penjelasannya	Foto buah manau
Buah lahung & Penjelasannya	Foto buah lahung

- c) Memahami dan menyelesaikan sistem pertidaksamaan linear dua variabel
- d) Memahami dan menyelesaikan model matematika
- e) Memahami dan menyelesaikan nilai optimum dengan metode garis selidik
- f) Memahami dan menyelesaikan nilai optimum dengan metode uji titik pojok

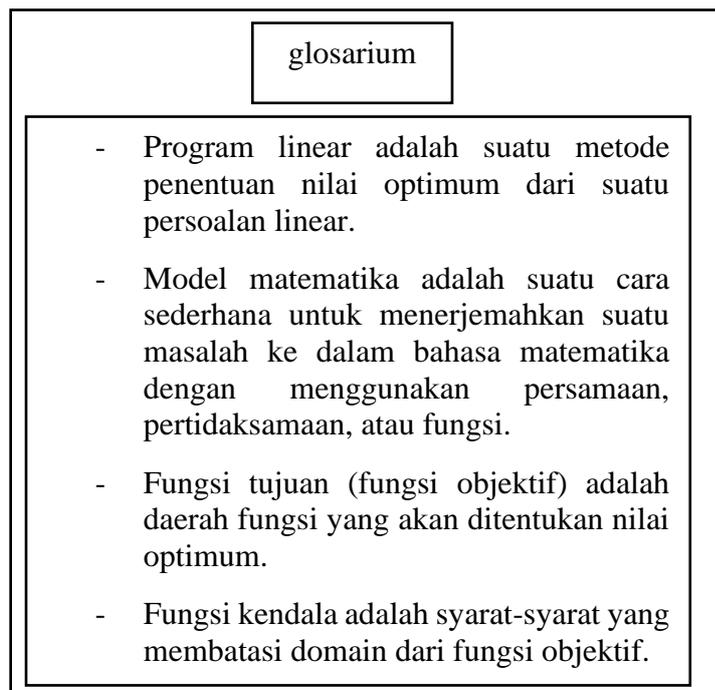


4) Bagian akhir meliputi:

a) Soal Latihan



b) Glosarium



### **b. Penyusunan Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan analisis dari tahap sebelumnya serta kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh LKPD adalah sebagai berikut.

- 1) Setelah peserta didik mempelajari program linear diharapkan agar mereka dapat mengidentifikasi dengan benar.
- 2) Peserta didik diharapkan bisa menjelaskan sistem pertidaksamaan linear dua variabel dengan benar
- 3) Setelah peserta didik mampu menjelaskan pertidaksamaan linear dua variabel diharapkan peserta didik dapat menentukan model matematika dari sistem pertidaksamaan linear dua variabel dengan tepat.
- 4) Setelah dapat menentukan model matematikanya di harapkan peserta didik dapat menentukan penyelesaian nilai optimum menggunakan metode garis selidik dan uji titik pojok dengan benar.

### **c. Rancangan Validasi Produk**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi. Lembar validasi digunakan sebagai penelitian dari validator yang terdiri dari empat aspek penelitian, yaitu: aspek format, aspek kelayakan bahasa menurut BSNP, aspek kontekstual dan kelayakan isi. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan LKPD yang dikembangkan. Lembar validasi ini juga digunakan sebagai data penilaian dari validator berupa saran atau masukan mengenai LKPD yang dikembangkan. Aspek penilaian di atas dijadikan sebagai kriteria kevalidan

dengan rentang penilaian 1-4 di mana 4 merupakan nilai tertinggi. Informasi yang didapat dari hasil analisis data ini akan dijadikan dasar perlu tidaknya diadakan revisi LKPD yang di kembangkan.

#### **d. Pemilihan Media**

Media pembelajaran merupakan alternatif bentuk bahan ajar yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru bisa membuat media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media yang dipilih pada penelitian ini adalah LKPD, Hal ini dikarenakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dipandang mampu menunjang proses pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang dan dikembangkan sesuai dengan standar isi dari KI, KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran. Bahan referensi pembuatan media pembelajaran pada penelitian ini adalah buku paket matematika kelas XI kurikulum 2013. Media pembelajaran ini diharapkan menjadi variasi agar pembelajaran lebih variatif dan di harapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

### **3. *Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan dilakukan setelah rancangan LKPD yang dibuat sudah selesai dan lengkap. Tahap ini dilakukan agar bisa menghasilkan produk berupa LKPD yang layak di gunakan pada proses belajar mengajar. LKPD yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari validator dari hasil rancangan

LKPD yang telah dilakukan pada tahap Desain. Validasi yang telah dilakukan mempunyai hasil skor rata-rata layak terhadap produk LKPD yang dikembangkan.

#### a. Pembuatan LKPD

Pembuatan LKPD ini merupakan garis besar rancangan LKPD yang akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran berbentuk LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan pada materi program linear. LKPD ini dikembangkan dengan bentuk sebagai berikut:

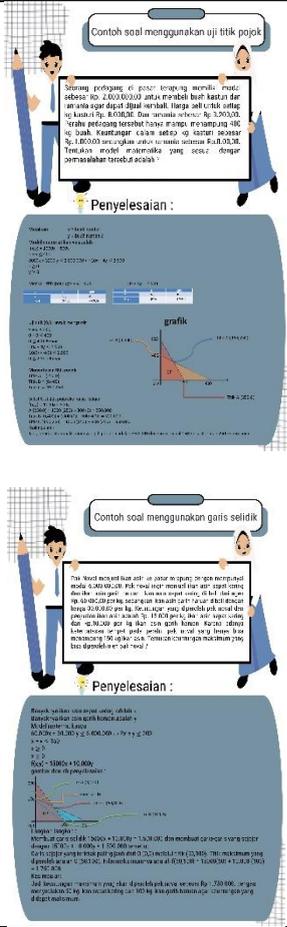
**Tabel 4.1 Pengembangan LKPD**

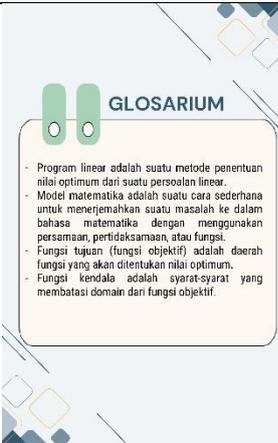
No	Gambar	Isi	Keterangan
1		Cover (halaman sampul)	Berisi judul, nama peneliti, foto pasar terapung.
2		Peta Konsep	Berisi peta konsep yang terdapat dalam materi program linear

No	Gambar	Isi	Keterangan
3		KI, KD, indikator	Berisi kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator.
4		Pendahuluan	Berisi contoh permasalahan yang berkaitan dengan pasar terapung
5		Isi	Berisi tentang pengenalan materi program linear dan pasar terapung

No	Gambar	Isi	Keterangan
6	<p><b>Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel</b></p> <p>Pertidaksamaan Linear Dua Variabel merupakan suatu kalimat terbuka yang melibatkan dua variabel. Dengan menggunakan variabel tersebut, arti dari kalimat tersebut dapat ditentukan. Suatu kalimat terbuka yang melibatkan dua variabel disebut sebagai sistem pertidaksamaan linear dua variabel.</p> <p>Pertidaksamaan linear dua variabel berbentuk:</p> $ax + by < (> \geq \leq) c$ <p>di mana:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><math>a</math> = koefisien dari <math>x</math></li> <li><math>b</math> = koefisien dari <math>y</math></li> <li><math>c</math> = konstanta</li> </ul> <p>Langkah-langkah dalam mencari daerah penyelesaian dari pertidaksamaan linear dua variabel:</p> <p>Langkah 1. Tentukan persamaan garis yang dibentuk oleh dua persamaan dengan menggunakan rumus penentuan garis dengan rumus:</p> <p>Langkah 2. Carilah petak-petak pada gambar dan tentukan daerah penyelesaian yang diperoleh dari Langkah 1 pada koordinat Cartesian.</p> <p>Langkah 3. Perhatikan bahwa grafik garis yang terbentuk akan membentuk suatu petak. Di dalam petak tersebut akan terdapat daerah penyelesaian yang diperoleh dari Langkah 1.</p> <p>Langkah 4. Tentukan nilai-nilai optimal dengan cara mencari nilai maksimum atau minimum dari fungsi objektif pada daerah penyelesaian yang diperoleh.</p> <p><b>Model Matematika</b></p> <p>Model matematika merupakan suatu model yang menggambarkan suatu situasi atau masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Model matematika digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Contoh soal:</p> <p>Pembahasan:</p> <p>Menentukan nilai optimal menggunakan garis selidik:</p>	Isi	<p>Berisi tentang materi sistem pertidaksamaan linear dua variabel, model matematika, menentukan nilai optimum dari pertidaksamaan menggunakan 2 metode yaitu uji titik pojok dan garis selidik beserta langkah-langkah penyelesaiannya.</p>

No	Gambar	Isi	Keterangan
	<p><b>Menentukan nilai optimum dari pertidaksamaan linear</b></p> <p>Menentukan nilai optimum menggunakan uji titik pojok</p> <p>Menentukan nilai optimum fungsi objektif</p> <p>Menentukan nilai optimum menggunakan uji titik pojok</p> <p>Langkah 1</p> <p>Langkah 2</p> <p>Langkah 3</p> <p>Langkah 4</p>		
7	<p><b>Contoh soal</b></p> <p>Seorang pengusaha memiliki dua jenis perahu yang akan dijual. Jenis perahu A memiliki panjang 10 meter dan lebar 2 meter. Jenis perahu B memiliki panjang 15 meter dan lebar 3 meter. Untuk membangun perahu A diperlukan 100 meter kayu dan 200 meter besi. Untuk membangun perahu B diperlukan 150 meter kayu dan 300 meter besi. Saat ini pengusaha memiliki 1000 meter kayu dan 2000 meter besi. Harga jual perahu A adalah Rp 1.000.000,00 dan harga jual perahu B adalah Rp 1.500.000,00. Berapa keuntungan maksimum yang dapat diperoleh pengusaha?</p> <p>Langkah 1</p> <p>Langkah 2</p> <p>Langkah 3</p> <p>Langkah 4</p> <p>Langkah 5</p> <p>Langkah 6</p> <p>Langkah 7</p> <p>Langkah 8</p> <p>Langkah 9</p> <p>Langkah 10</p> <p>Langkah 11</p> <p>Langkah 12</p> <p>Langkah 13</p> <p>Langkah 14</p> <p>Langkah 15</p> <p>Langkah 16</p> <p>Langkah 17</p> <p>Langkah 18</p> <p>Langkah 19</p> <p>Langkah 20</p> <p>Langkah 21</p> <p>Langkah 22</p> <p>Langkah 23</p> <p>Langkah 24</p> <p>Langkah 25</p> <p>Langkah 26</p> <p>Langkah 27</p> <p>Langkah 28</p> <p>Langkah 29</p> <p>Langkah 30</p> <p>Langkah 31</p> <p>Langkah 32</p> <p>Langkah 33</p> <p>Langkah 34</p> <p>Langkah 35</p> <p>Langkah 36</p> <p>Langkah 37</p> <p>Langkah 38</p> <p>Langkah 39</p> <p>Langkah 40</p> <p>Langkah 41</p> <p>Langkah 42</p> <p>Langkah 43</p> <p>Langkah 44</p> <p>Langkah 45</p> <p>Langkah 46</p> <p>Langkah 47</p> <p>Langkah 48</p> <p>Langkah 49</p> <p>Langkah 50</p> <p>Langkah 51</p> <p>Langkah 52</p> <p>Langkah 53</p> <p>Langkah 54</p> <p>Langkah 55</p> <p>Langkah 56</p> <p>Langkah 57</p> <p>Langkah 58</p> <p>Langkah 59</p> <p>Langkah 60</p> <p>Langkah 61</p> <p>Langkah 62</p> <p>Langkah 63</p> <p>Langkah 64</p> <p>Langkah 65</p> <p>Langkah 66</p> <p>Langkah 67</p> <p>Langkah 68</p> <p>Langkah 69</p> <p>Langkah 70</p> <p>Langkah 71</p> <p>Langkah 72</p> <p>Langkah 73</p> <p>Langkah 74</p> <p>Langkah 75</p> <p>Langkah 76</p> <p>Langkah 77</p> <p>Langkah 78</p> <p>Langkah 79</p> <p>Langkah 80</p> <p>Langkah 81</p> <p>Langkah 82</p> <p>Langkah 83</p> <p>Langkah 84</p> <p>Langkah 85</p> <p>Langkah 86</p> <p>Langkah 87</p> <p>Langkah 88</p> <p>Langkah 89</p> <p>Langkah 90</p> <p>Langkah 91</p> <p>Langkah 92</p> <p>Langkah 93</p> <p>Langkah 94</p> <p>Langkah 95</p> <p>Langkah 96</p> <p>Langkah 97</p> <p>Langkah 98</p> <p>Langkah 99</p> <p>Langkah 100</p>	Isi	Berisi tentang contoh soal sistem pertidaksamaan linear dua variabel, model matematika dan menentukan nilai optimum dari pertidaksamaan.

No	Gambar	Isi	Keterangan
	 <p><b>Contoh soal menggunakan uji titik pojok</b></p> <p>Seorang pedagang di pasar membeli modal modal sebesar Rp. 2.000.000,00 untuk membeli buah kacang dan ananas agar dapat dijual kembali. Harga beli untuk kacang Rp. 10.000,00 dan untuk ananas Rp. 5.000,00. Untuk keperluan tersebut dia memiliki persediaan 400 kg kacang dan 300 kg ananas. Keuntungan kacang sebesar Rp. 1.000,00 dan keuntungan ananas sebesar Rp. 1.500,00. Tentukan modal matematika yang sesuai dengan permasalahan tersebut di atas!</p> <p><b>Penyelesaian :</b></p> <p>Diketahui : Modal modal = 2.000.000,00    Keuntungan kacang = 1.000,00    Keuntungan ananas = 1.500,00    Harga kacang = 10.000,00    Harga ananas = 5.000,00    Jumlah kacang = 400 kg    Jumlah ananas = 300 kg</p> <p><b>Penyelesaian :</b></p> <p>Model matematika yang digunakan adalah sebagai berikut:</p> <p>Model matematika yang digunakan adalah sebagai berikut:</p> <p><b>Contoh soal menggunakan garis selidik</b></p> <p>Seorang petani memiliki lahan seluas 10 hektar yang akan ditanami dengan padi dan jagung. Biaya untuk menanam padi adalah Rp. 100.000,00 per hektar dan untuk jagung adalah Rp. 150.000,00 per hektar. Keuntungan dari padi adalah Rp. 200.000,00 per hektar dan dari jagung adalah Rp. 300.000,00 per hektar. Tentukan luas lahan yang harus ditanami padi dan jagung agar keuntungan maksimum yang bisa diperoleh adalah maksimal!</p> <p><b>Penyelesaian :</b></p> <p>Model matematika yang digunakan adalah sebagai berikut:</p> <p>Model matematika yang digunakan adalah sebagai berikut:</p>		
8	 <p><b>SOAL LATIHAN</b></p> <p>Sebuah penjual buah memiliki modal sebesar Rp. 200.000,00 untuk membeli buah mangga dan jeruk. Harga beli untuk mangga adalah Rp. 10.000,00 dan untuk jeruk adalah Rp. 5.000,00. Untuk keperluan tersebut dia memiliki persediaan 400 kg mangga dan 300 kg jeruk. Keuntungan mangga sebesar Rp. 1.000,00 dan keuntungan jeruk sebesar Rp. 1.500,00. Tentukan modal matematika yang sesuai dengan permasalahan tersebut di atas, adalah ?</p> <p>Ibu Asyari mempunyai modal Rp. 200.000,00. Ia membeli buah mangga dengan harga Rp. 10.000,00 per kg dan buah jeruk dengan harga Rp. 5.000,00 per kg. Untuk keperluan tersebut dia memiliki persediaan 400 kg mangga dan 300 kg jeruk. Keuntungan mangga sebesar Rp. 1.000,00 dan keuntungan jeruk sebesar Rp. 1.500,00. Tentukan modal matematika yang sesuai dengan permasalahan tersebut di atas, adalah ?</p> <p>Seorang pedagang di pasar membeli modal sebesar Rp. 2.000.000,00 untuk membeli buah kacang dan ananas agar dapat dijual kembali. Harga beli untuk kacang Rp. 10.000,00 dan untuk ananas Rp. 5.000,00. Untuk keperluan tersebut dia memiliki persediaan 400 kg kacang dan 300 kg ananas. Keuntungan kacang sebesar Rp. 1.000,00 dan keuntungan ananas sebesar Rp. 1.500,00. Tentukan modal matematika yang sesuai dengan permasalahan tersebut di atas!</p>	Penutup	Disediakan soal-soal untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

No	Gambar	Isi	Keterangan
9	 <p>The image shows a digital document page with a light blue background and geometric patterns. At the top, it says 'GLOSARIUM'. Below that is a list of definitions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Program linear adalah suatu metode penentuan nilai optimum dari suatu persoalan linear.</li> <li>- Model matematika adalah suatu cara sederhana untuk menerjemahkan suatu masalah ke dalam bahasa matematika dengan menggunakan persamaan, pertidaksamaan, atau fungsi.</li> <li>- Fungsi tujuan (fungsi objektif) adalah daerah fungsi yang akan ditentukan nilai optimum.</li> <li>- Fungsi kendala adalah syarat-syarat yang membatasi domain dari fungsi objektif.</li> </ul>	Penutup	Berisi glosarium yang di dalam nya terdapat beberapa istilah dalam program linear

### b. Validasi LKPD

Produk LKPD Berbasis Kearifan Lokal pada materi program linear yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan. LKPD ini di validasi oleh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Validasi ini dilakukan oleh 2 orang validator. Berdasarkan hasil validasi kedua validator LKPD Berbasis Kearifan Lokal ini memperoleh kategori “Valid” untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil skor total dari validator memperoleh 3,12 dengan kriteria “Valid”. Berikut pengolahan data analisis kevalidan LKPD oleh validator I:

$$(\bar{x}) = \frac{\sum \text{jawaban validator}}{\sum \text{butir instrumen}}$$

$$(\bar{x}) = \frac{\sum 72}{\sum 25}$$

$$(\bar{x}) = 2,88$$

Berdasarkan perhitungan di atas validator I memperoleh nilai rata-rata yaitu 2,88 dengan kategori Valid. Berikut pengolahan data analisis kevalidan LKPD oleh validator II:

$$(\bar{x}) = \frac{\sum \text{jawaban validator}}{\sum \text{butir instrumen}}$$

$$(\bar{x}) = \frac{\sum 84}{\sum 25}$$

$$(\bar{x}) = 3,36$$

Berdasarkan perhitungan di atas validator II memperoleh nilai rata-rata yaitu 3,36 dengan kategori Sangat Valid. Sedangkan skor rata-rata keseluruhan dari 2 validator tersebut adalah 3,12 dengan kategori Valid.

**Tabel 4.2 Data Kevalidan Produk**

<b>Validator</b>	<b>Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>
<b>I</b>	<b>72</b>	<b>2,88</b>
<b>II</b>	<b>84</b>	<b>3,36</b>
<b>Skor Total</b>	<b>156</b>	<b>3,12</b>
<b>Kategori</b>	<b>-</b>	<b>Valid</b>

### **c. Revisi Produk**

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli maka didapat saran Perbaikan dari para validator. Saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi produk. Berikut bagian LKPD sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator.

Berdasarkan saran validator, yaitu menambahkan penjelasan tentang buah khas Kalimantan Selatan sehingga unsur kearifan lokal pada LKPD. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:



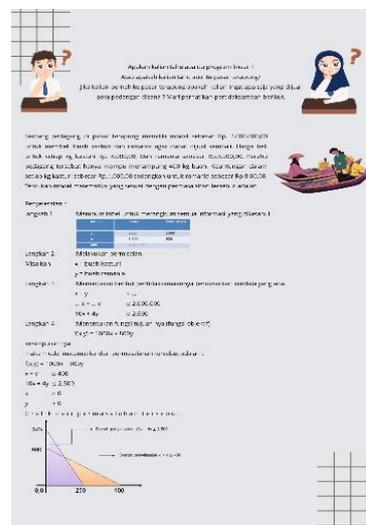
**Gambar 4.1 Revisi LKPD Berdasarkan Saran Validator**

Berdasarkan saran validator selanjutnya, mengenai penulisan pada LKPD.

Sehingga peneliti melakukan perbaikan terkait ukuran *font* yang tidak sesuai, spasi yang tidak sama. Hasil revisi berdasarkan saran validator dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini.

**Sebelum Revisi**

**Setelah Revisi**



**Gambar 4.2 Revisi LKPD Berdasarkan Saran Validator**

Saran validator selanjutnya pada contoh soal sebelumnya peneliti hanya menggunakan latar pasar terapung sebagai unsur kearifan lokal pada contoh soal, Sehingga peneliti mengadakan perbaikan pada contoh soal tersebut. Hasil revisi berdasarkan saran validator dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut:

### Sebelum Revisi

**Model Matematika**

Bahwa pernyataan yang menggunakan peubah dan notasi matematika, dapat juga dikatakan sebagai suatu hasil penyederhana dari bahasa sehari-hari menjadi bentuk matematika berupa persamaan, pertidaksamaan atau fungsi.

Di kelas model matematika pada program linear adalah tanda " $>$ " yang tertera makna paling sedikit. Dan tanda " $\leq$ " tertera makna paling banyak atau hanya. Dengan cara peubah  $x$  dan  $y$  terdapat pada:

Langkah-langkah dalam membuat model matematika:

1. Membuat tabel untuk menorgani semua informasi yang diketahui.
2. Melakukan permisalan.
3. Menentukan bentuk pertidaksamaan berdasarkan kendala yang ada.
4. Menentukan fungsi tujuannya (fungsi objektif).

Contoh bentuk model matematika:

$$2x + 3y \leq 400$$

$$x + 2y \leq 200$$

$$x \geq 0$$

$$y \geq 0$$

**Contoh soal :**

Seorang pedagang di pasar terapung memiliki modal sebesar Rp. 2.000.000,00 untuk membeli buah kasturi dan ramania agar dapat dijual kembali. Harga beli untuk setiap kg kasturi Rp. 8.000,00. Dan ramania sebesar Rp.3.200,00. Paraah pedagang tersebut hanya mampu memponng 400 kg buah. Keuntungan dalam setiap kg kasturi sebesar Rp.1.000,00 sedangkan untuk ramania sebesar Rp.8.000,00. Tentukan model matematika yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah ?

**Penyelesaian :**

Langkah 1 : Membuat tabel untuk merangkum semua informasi yang diketahui.

Langkah 2 : Melakukan permisalan.

	peubah	harga	keuntungan
x = buah kasturi	x	8.000	1.000
y = buah ramania	y	3.200	8.000

Langkah 3 : Menentukan bentuk pertidaksamaan berdasarkan kendala yang ada.

$$x + y \leq 400$$

$$8000x + 3200y \leq 2.000.000$$

$$10x + 4y \leq 2.500$$

Langkah 4 : Menentukan fungsi tujuannya (fungsi objektif)

$$R(x,y) = 1000x + 800y$$

kesimpulan nya:  
 maka model matematika dari permasalahan tersebut adalah:  
 $R(x,y) = 1000x + 800y$   
 $x + y \leq 400$   
 $10x + 4y \leq 2.500$   
 $x \geq 0$   
 $y \geq 0$

### Setelah Revisi

**Model Matematika**

Bahwa pernyataan yang menggunakan peubah dan notasi matematika, dapat juga dikatakan sebagai suatu hasil penyederhana dari bahasa sehari-hari menjadi bentuk matematika berupa persamaan, pertidaksamaan atau fungsi.

Di kelas model matematika pada program linear adalah tanda " $>$ " yang tertera makna paling sedikit dan tanda " $\leq$ " tertera makna paling banyak atau hanya. Dengan cara peubah  $x$  dan  $y$  terdapat pada:

Langkah-langkah dalam membuat model matematika:

1. Membuat tabel untuk menorgani semua informasi yang diketahui.
2. Melakukan permisalan.
3. Menentukan bentuk pertidaksamaan berdasarkan kendala yang ada.
4. Menentukan fungsi tujuannya (fungsi objektif).

Contoh bentuk model matematika:

$$2x + 3y \leq 400$$

$$x + 2y \leq 200$$

$$x \geq 0$$

$$y \geq 0$$

**Contoh soal :**

Seorang pedagang di pasar terapung memiliki modal sebesar Rp. 2.000.000,00 untuk membeli buah kasturi dan ramania agar dapat dijual kembali. Harga beli untuk setiap kg kasturi Rp. 8.000,00. Dan ramania sebesar Rp.3.200,00. Paraah pedagang tersebut hanya mampu memponng 400 kg buah. Keuntungan dalam setiap kg kasturi sebesar Rp.1.000,00 sedangkan untuk ramania sebesar Rp.8.000,00. Tentukan model matematika yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah ?

**Penyelesaian :**

Langkah 1 : Membuat tabel untuk merangkum semua informasi yang diketahui.

Langkah 2 : Melakukan permisalan.

Misalkan

	peubah	harga	keuntungan
x = buah kasturi	x	8.000	1.000
y = buah ramania	y	3.200	8.000

Langkah 3 : Menentukan bentuk pertidaksamaan berdasarkan kendala yang ada.

$$x + y \leq 400$$

$$8000x + 3200y \leq 2.000.000$$

$$10x + 4y \leq 2.500$$

Langkah 4 : Menentukan fungsi tujuannya (fungsi objektif)

$$R(x,y) = 1000x + 800y$$

kesimpulan nya:  
 maka model matematika dari permasalahan tersebut adalah:  
 $R(x,y) = 1000x + 800y$   
 $x + y \leq 400$   
 $10x + 4y \leq 2.500$   
 $x \geq 0$   
 $y \geq 0$

Gambar 4.3 Revisi LKPD Berdasarkan Saran Validator

Saran selanjutnya dari validator, yaitu terdapat pada soal latihan. LKPD terdahulu untuk soal latihan hanya menggunakan latar pasar terapung, sehingga perlu adanya perbaikan dengan menambahkan unsur kearifan lokal lainnya. Saran perbaikan lainnya terkait tentang gambar animasi di samping soal yang tidak memberikan kesan anak SMA. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:

## Sebelum Revisi

**SOAL LATIHAN**

Sebuah perahu hanya mampu membawa tidak lebih dari 10 kg. Satu keranjang buah Mundar memiliki berat 2 kg dan satu keranjang buah kapul memiliki berat 1 kg. Jika banyaknya keranjang yang dibawa oleh perahu minimal 6 keranjang. Berapa keranjang buah mundar dan kapul yang dapat dibawa oleh perahu tersebut?

Ibu Aisyah mempunyai modal Rp. 200.000, ia membeli buah ramania dengan harga 60.000 per kg dan buah kapul seharga 50.000 per kg. Perahu ibu Aisyah hanya mampu menampung 38 kg buah. Maka model permasalahan di atas adalah?

Seorang pedagang di pasar terapan memiliki modal sebesar Rp. 5.000.000,00 untuk membeli buah manau dan lahang agar dapat dijual kembali. Harga beli untuk setiap kg manau Rp. 100.000,00. Dan lahang sebesar Rp.150.000,00. Perahu pedagang tersebut hanya mampu menampung 40 kg buah. Keuntungan dalam setiap kg manau sebesar Rp.25.000,00 sedangkan untuk lahang sebesar Rp.30.000,00. Tentukan keuntungan minimum yang diperoleh pedagang tersebut?

Kerjakan soal berikut ini!  
Perahu tersebut bisa membawa 1 keranjang mundar dan 1 keranjang kapul.  
Membeli buah ramania Rp. 60.000,00  
Membeli buah kapul Rp. 50.000,00  
Membeli buah manau Rp. 100.000,00  
Membeli buah lahang Rp. 150.000,00

## Setelah Revisi

**SOAL LATIHAN**

Sebuah perahu hanya mampu membawa tidak lebih dari 10 kg. Satu keranjang buah mundar memiliki berat 2 kg dan satu keranjang buah kapul memiliki berat 1 kg. Jika banyaknya keranjang yang dibawa oleh perahu minimal 6 keranjang. Berapa keranjang buah mundar dan kapul yang dapat dibawa oleh perahu tersebut?

Seorang perahu memiliki perahu. Di atas perahu terdapat 10 kg. Buah dan 6 kg. Buah. Buah tersebut adalah buah ramania. Buah tersebut akan dijual dan akan dijual kembali. Harga beli untuk setiap kg manau Rp. 100.000,00. Dan lahang sebesar Rp.150.000,00. Perahu pedagang tersebut hanya mampu menampung 40 kg buah. Keuntungan dalam setiap kg manau sebesar Rp.25.000,00 sedangkan untuk lahang sebesar Rp.30.000,00. Tentukan keuntungan minimum yang diperoleh pedagang tersebut?

Kerjakan soal berikut ini!  
Perahu tersebut bisa membawa 1 keranjang mundar dan 1 keranjang kapul.  
Membeli buah ramania Rp. 60.000,00  
Membeli buah kapul Rp. 50.000,00  
Membeli buah manau Rp. 100.000,00  
Membeli buah lahang Rp. 150.000,00

## Gambar 4.4 Revisi LKPD Berdasarkan Saran Validator

Saran selanjutnya dari validator mengenai kesesuaian tampilan warna pada tulisan dan *background*. Perpaduan warna tulisan pada LKPD yang digunakan kurang kontras dengan *background* sehingga perlu adanya perbaikan. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.5 di bawah ini:

## Sebelum Revisi

**PROGRAM LINEAR**

Program linear adalah suatu cara untuk memecahkan masalah pengoptimalan (memaksimalkan atau meminimalkan suatu fungsi) dengan mematuhi batasan-batasan atau kendala yang berbentuk linear. Biasanya, masalah ini dapat dipecahkan dengan menggunakan metode grafik. Dalam menyelesaikan masalah pengoptimalan dengan program linear terdapat beberapa kendala atau batasan-batasan yang harus diperhatikan yaitu: keterbatasan sumber, tujuan, dan kendala.

Metode penyelesaian program linear dengan penyelesaian grafik dan metode penyelesaian program linear dengan penyelesaian aljabar.

1. Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel
2. Nilai Maksimum
3. Nilai Optimum suatu Fungsi Objektif

**PASAR TERAPAN**

Pasar Terapan Loka Bakti atau Pasar Terapan Sungai Mekar adalah sebuah pasar terapan konvensional yang berlokasi di Desa Sungai Terapan Loka Bakti, Kecamatan Sungai Tebeli, Kabupaten...

Alamat perdagangan pasar ini adalah rumah nomor 100 di jalan...

dan memiliki lahan seluas 1000 m<sup>2</sup> yang digunakan untuk...

perdagangan yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat...

perdagangan yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat...

## Setelah Revisi

**PROGRAM LINEAR**

Program linear adalah suatu cara untuk memecahkan masalah pengoptimalan (memaksimalkan atau meminimalkan suatu fungsi) dengan mematuhi batasan-batasan atau kendala yang berbentuk linear. Biasanya, masalah ini dapat dipecahkan dengan menggunakan metode grafik. Dalam menyelesaikan masalah pengoptimalan dengan program linear terdapat beberapa kendala atau batasan-batasan yang harus diperhatikan yaitu: keterbatasan sumber, tujuan, dan kendala.

Metode penyelesaian program linear dengan penyelesaian grafik dan metode penyelesaian program linear dengan penyelesaian aljabar.

1. Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel
2. Nilai Maksimum
3. Nilai Optimum suatu Fungsi Objektif

**PASAR TERAPAN**

Pasar Terapan Loka Bakti atau Pasar Terapan Sungai Mekar adalah sebuah pasar terapan konvensional yang berlokasi di Desa Sungai Terapan Loka Bakti, Kecamatan Sungai Tebeli, Kabupaten...

Alamat perdagangan pasar ini adalah rumah nomor 100 di jalan...

dan memiliki lahan seluas 1000 m<sup>2</sup> yang digunakan untuk...

perdagangan yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat...

perdagangan yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat...

## Gambar 4.5 Revisi LKPD Berdasarkan Saran Validator

#### **4. Impementation (Implementasi)**

LKPD akan di uji coba kan setelah produk dihasilkan pada tahap pengembangan. Tahap implementasi dilakukan agar dapat melihat dan menilai kredibilitas hasil pengembangan LKPD. Tahapan ini untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Pengumpulan data kepraktisan melalui angket respon pendidik dan peserta didik.

##### **a. Hasil Kepraktisan dari Respon Pendidik**

Peneliti mengumpulkan data dari guru mata pelajaran matematika untuk mengetahui kepraktisan dari LKPD berbasis kearifan lokal. Hasil data dari angket respon pendidik diperoleh kualitas LKPD berdasarkan kepraktisannya. Berikut data angket pendidik:

**Tabel 4.3 Data Angket Respon Pendidik**

Responden	Total	Rata-Rata	Kategori
<b>1</b>	<b>96</b>	<b>3,428571</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel di atas hasil data angket respon guru matematika MA Al-Hidayah memperoleh skor maksimal 96. Hasil tersebut menyatakan bahwa kelayakan isi, kesesuaian penyajian, media, bahasa dan kualitas pembelajaran media pengembangan ini mendapatkan nilai rata-rata 3,428571 dengan kategori “Sangat Praktis”.

##### **b. Hasil Kepraktisan dari Peserta Didik**

Peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik dengan melibatkan 35 orang pada kelas XI MA Al-Hidayah untuk mengetahui kepraktisan dari LKPD

berbasis kearifan lokal. Hasil data dari angket peserta didik diperoleh kualitas LKPD berdasarkan kepraktisannya. Berikut data angket peserta didik:

**Tabel 4.4 Data Angket Respon Peserta Didik**

Responden	Total	Rata-Rata	Kategori
35	2752	3,27619	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas hasil data angket respon peserta didik kelas XI MA Al-Hidayah memperoleh total skor 2752. Hasil tersebut menyatakan bahwa kepraktisan dari aspek materi, penyajian, manfaat, dan desain ini mendapatkan nilai rata-rata 3,27 dengan kategori “Sangat Praktis”.

## **5. Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi dilakukan setelah tahap implementasi, jika produk LKPD belum memenuhi syarat praktis berdasarkan kriteria yang telah dilakukan maka akan dilakukan evaluasi. Produk yang belum memenuhi akan di revisi sesuai dengan berdasarkan kritik dan saran yang didapat dari dua validator, revisi juga dilakukan satu kali. Tujuannya agar produk yang dihasilkan sesuai sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

### **a. Uji Normalitas**

Pengujian normalitas menggunakan uji *shapiro-wilk* dengan taraf sig 0,05 berbantu program SPSS 22. Berikut hasil dari *posttest*.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest	,121	35	,200*	,967	35	,358

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pada kolom *shapiro-wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,358. Nilai signifikansi 0,358 memiliki nilai lebih tinggi dari 0,05 ( $0,358 > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa *posttest* hasil belajar menggunakan LKPD dinyatakan berdistribusi normal.

**b. Uji Hipotesis One Sample T-Test**

Setelah data berdistribusi normal selanjutnya lakukan uji t. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar dari penggunaan LKPD atau tidak, berikut hasil datanya.

**Tabel 4.6 Uji Hipotesis One Sample T-Test**

One-Sample Test						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
posttest t	4,159	34	,000	4,6571	2,382	6,933

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai  $t_{hitung} (4,159) < t_{tabel} (\frac{0,05}{2}; 35-1)$  adalah 2,03 maka  $H_0$  di tolak,  $H_1$  di terima.

Atau sig (0,000) < 0,05 maka  $H_0$  di tolak  $H_1$  di terima. Kesimpulan nya terdapat p perbedaan hasil belajar dari penggunaan LKPD.

## **B. Pembahasan**

Penelitian yang berjudul pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan pada materi program linear kelas XI MA Al-Hidayah ini bertujuan: pertama untuk mengetahui kelayakan LKPD Berbasis Kearifan Lokal, kedua untuk mengetahui kepraktisan LKPD Berbasis Kearifan Lokal, dan ketiga untuk mengetahui efektivitas LKPD Berbasis Kearifan Lokal. Guna mencapai tujuan tersebut, maka bahan ajar ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, design, development, implementation, evaluasi*.

Tahap awal yang dilakukan yaitu Analisis (*Analysis*), kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu analisis awal-akhir yang meliputi analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis materi yang akan disesuaikan dengan LKPD agar proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Tahapan yang kedua yaitu Desain (*design*), tujuan pada tahap ini adalah merancang LKPD Berbasis Kearifan Lokal. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang LKPD, menyusun tujuan pembelajaran, merancang instrumen validasi produk, pemilihan media. Tahapan dalam merancang LKPD yaitu membuat desain sampul depan LKPD, dan desain setiap halaman LKPD. Pada perancangan LKPD ini peneliti menggunakan aplikasi *canva*.

Tahapan yang ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*), tujuan pada tahap ini ialah untuk menghasilkan kevalidan yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. LKPD yang telah di rancang di uji kevalidan nya dengan validator. Tahap ini juga dilakukan revisi LKPD berdasarkan saran dari dosen pembimbing dan uji validitas oleh 2 orang ahli. Uji tersebut dapat dilakukan setelah LKPD *draft* I disetujui oleh dosen pembimbing untuk lanjut ke tahap validasi. Berdasarkan hasil validasi oleh 2 orang validator diperoleh nilai rata-rata keseluruhan memperoleh skor 156 dengan rerata skor 3,12 dengan kategori “Valid “. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Halimah yang mengembangkan tentang LKPD memperoleh kategori “Valid “dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran matematika.<sup>1</sup>

Tahapan yang keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*), pada tahapan ini menghasilkan LKPD yang valid kemudian diterapkan pada subjek penelitian. Bahan ajar diuji cobakan kepada peserta didik kelas XI MA Al-Hidayah dengan jumlah 35 peserta didik. Tahapan ini juga dilakukan penyebaran angket respon peserta didik dan guru matematika sebagai respon pengguna produk dan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan LKPD yang dikembangkan. Hal ini dibuktikan dengan tanggapan peserta didik terhadap LKPD yang memperoleh nilai rata-rata 3,27 dengan kategori “Sangat Praktis “dan nilai rata-rata respon guru adalah 3,428571 dengan kategori “Sangat Praktis ”. Oleh karena itu, LKPD Berbasis Kearifan Lokal yang dikembangkan peneliti dianggap praktis untuk

---

<sup>1</sup> Nur Halimah, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)*. Skripsi.hal 56.

digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini relevan dengan Siti Masruroh, penelitian yang dilakukannya menemukan bahwa LKPD memenuhi kategori kepraktisan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika.<sup>2</sup>

Tahap terakhir yaitu evaluasi, pada tahapan ini akan didapatkan hasil dari kesimpulan mengenai pengguna produk LKPD. Tahapan ini dilakukan uji keefektifan LKPD dengan cara uji normalitas uji hipotesis *one sample T test*. Uji hipotesis *one sample T test* menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD Berbasis Kearifan Lokal adalah 2,03 dan nilai sig. = 0,000. Karena nilai sig > 0,05, maka maka  $H_0$  di tolak  $H_1$  di terima. Ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar dari penggunaan LKPD Berbasis Kearifan Lokal dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Galuh Rizki Amalia, dkk. Penelitian yang dilakukannya menemukan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,374 lebih besar dari 2.085 dapat diartikan bahwa  $H_0$  di tolak dan berdasarkan hasil tersebut diartikan bahwa pembelajaran tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Siti Masruroh, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Learning Cycle 7E Bermuatan Keterampilan Abad 21 Konsep Sistem Imun Kelas XI SMA/MA*. Skripsi. Hal 127.

<sup>3</sup> G. R. Amalia dan A. T. A. Hardini, "Efektivitas model problem based learning berbasis daring terhadap hasil belajar ipa kelas v sekolah dasar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2020, 429, <http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/384>.