



## Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantuan Aplikasi Canva dan *Liveworksheet*

**Sefiya Khoirun Nisa**

Universitas Nisantara PGRI Kediri

Email korespondensi: [sefiyakhoirun@gmail.com](mailto:sefiyakhoirun@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Penelitian ini dilandasi karena kesulitannya peserta didik dalam menghubungkan budaya dengan etnomatematika. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbasis etnomatematika dengan menggunakan aplikasi Canva dan *Liveworksheet*. Aplikasi Canva dan *Liveworksheet* saat ini sudah umum digunakan oleh guru agar pembelajaran menjadi interaktif. Peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran dan terjadi komunikasi dua arah. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE. Pengembangan LKPD interaktif berbasis etnomatematika diuji dengan uji kevalidan. Pada uji kevalidan LKPD interaktif berbasis etnomatematika mendapatkan persentase 92,5% dari ahli media dan persentase 97,7% dari ahli materi sehingga LKPD interaktif berbasis etnomatematika ini berkategori sangat valid.

**Kata kunci:** LKPD, interaktif, etnomatematika

### PENDAHULUAN

Matematika sangat berhubungan dengan kehidupan. Menurut Nisa, et al. (2023) pelajaran matematika adalah pelajaran yang berkaitan dengan masalah sehari-hari. Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, salah satu tujuan pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Susanto dalam Darmayanti (2018) menyatakan pelajaran matematika merupakan pelajaran yang berguna dan membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung menghitung atau yang berkaitan dengan urusan angka-angka berbagai macam masalah, yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya.

Dalam pembelajaran matematika terdapat istilah RME atau *Realistic Mathematics Education*. Prinsip realitas dalam RME dapat dimulai dari situasi masalah yang bermakna bagi siswa dan memberikan mereka kesempatan untuk melampirkan makna pada konstruksi matematika yang mereka kembangkan sambil memecahkan masalah (Panhuizen & Drijvers, 2014). Realitas ini dapat dimulai dari sekitar kita seperti halnya etnomatematika yang berhubungan erat dengan siswa. Pengetahuan dikembangkan dengan berbasis etnomatematika dikenalkan kepada siswa bahwa pengetahuan juga dapat dilihat dari budaya sehingga guru memberikan suatu masalah yang kontekstual yang dapat difahami oleh siswa tentang etnomatematika (Borba, 1990).

Menurut Utami et. al. (2020), Etnomatematika merupakan ilmu yang mempelajari nilai matematika yang ada pada suatu budaya tertentu sehingga etnomatematika dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Etnomatematika adalah suatu cara yang

digunakan untuk mempelajari matematika dengan melibatkan aktivitas atau budaya daerah sekitar sehingga memudahkan seseorang untuk memahami konsep matematika (Sarwoedi, et. al., 2018). Sedangkan menurut Iskandar et. al. (2020) matematika dan budaya merupakan dua aspek kehidupan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain contohnya seperti geometri. Etnomatematika dalam setiap daerah memiliki karakteristik tersendiri sesuai budaya yang telah berkembang. Etnomatematika sendiri memiliki cangkupan yang sangat luas, salah satunya adalah etnomatematika pada jajanan tradisional. Jajanan tradisional memiliki keterkaitan dengan unsur matematika yang menandakan bahwa kebudayaan tidak hanya sebatas seni atau adat istiadat simbol bangsa saja, akan tetapi memiliki unsur pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika (Anggraini, 2022).

Kesulitan peserta didik dalam menghubungkan matematika dengan kehidupan nyata dan budaya menjadikan faktor pentingnya pembelajaran berbasis budaya atau etnomatematika (Rewatus, et. al., 2020). Dengan pembelajaran berbasis etnomatematika akan memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengonsep pembelajaran matematika dengan mengaitkan matematika dengan budaya siswa dan pengalaman hidup aktualnya (Fauzi, et. al., 2022). Guna memperkenalkan budaya kepada peserta didik pada proses pembelajaran matematika butuh suatu alat atau instrument (Santoso, et. al., 2020). Guru sebagai fasilitator harus dapat mengembangkan sesuatu yang dapat menghubungkan pengetahuan dengan etnomatematika. Salah satu contoh pengembangan yang bisa dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD.

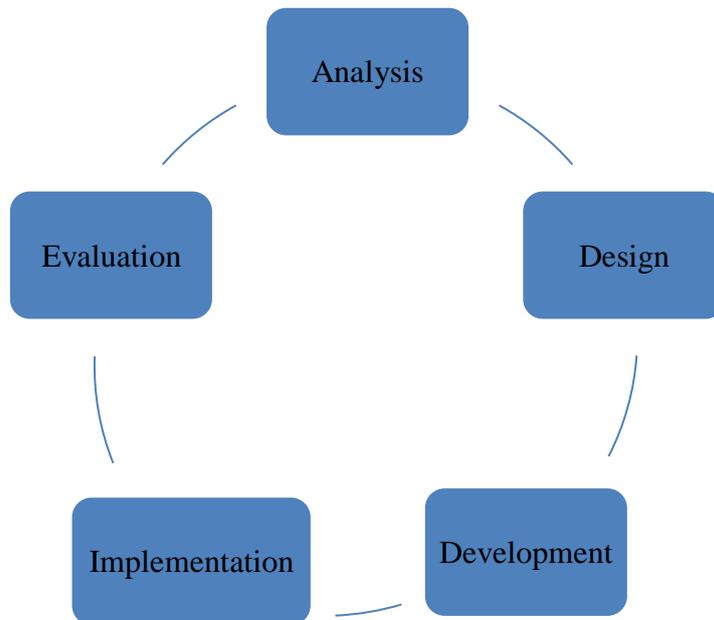
LKPD adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik, dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan atau petunjuk melakukan kegiatan menurut Majid (Dalam Rahmahmadani, 2021). Dalam pengembangan LKPD ini dapat memanfaatkan teknologi yang telah berkembang saat ini. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi Canva dan platform *Liveworksheet*. Penggunaan Canva dan *Liveworksheet* dapat menghasilkan LKPD yang interaktif. Pembelajaran interaktif sendiri memiliki pengertian bahwa siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Amalia (2022) LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheet* memiliki kelebihan dibanding LKPD cetak yaitu (a) diakses dengan gratis, (b) lebih praktis karena tidak perlu dilakukan pencetakan, (c) dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop, (d) dapat digunakan sebagai media serta penugasan saat pembelajaran daring, dan (e) tidak memakan ruang penyimpanan. LKPD interaktif berbasis etnomatematika yang dikembangkan ini menggunakan materi volume balok dan kubus untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang diatas tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif yang berbasis etnomatematika. Pengembangan LKPD interaktif diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika. LKPD yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu menggunakan basis etnomatematika dengan berbantuan aplikasi Canva dan *Liveworksheet* sehingga LKPD akan lebih interaktif dan dapat mengenalkan peserta didik terhadap budaya di Indonesia.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan LKPD interaktif berbasis etnomatematika adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk atau instrumen berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pengguna yang bermanfaat dengan melalui tahap-tahap pengembangan yang sistematis. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model

pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Berikut ini bagan langkah-langkah pengembangan LKPD interaktif.



Gambar 1. Bagan langkah-langkah model ADDIE

Berdasarkan bagan langkah-langkah tersebut, berikut ini penjelasan dari setiap langkahnya.

Tabel 1. Langkah-Langkah Model ADDIE

Langkah	Penjelasan
<b>Analysis</b>	Tahap <i>analysis</i> adalah tahap mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan <i>need assessment</i> (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas ( <i>task analysis</i> ). Tahap analisis meliputi tiga komponen utama yaitu analisis kebutuhan dan masalah siswa, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Tahap ini menganalisis produk yang diperlukan oleh peserta didik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar berdasarkan masalah yang telah ditemukan.
<b>Design</b>	Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk. Pada tahap ini yang dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pengajaran, serta penyusunan struktur dan konten pembelajaran.
<b>Development</b>	Pada tahapan pengembangan atau development dalam model ADDIE ini berisi kegiatan untuk merealisasikan rancangan produk. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan LKPD interaktif berbasis etnomatematika dan akan menghasilkan LKPD yang ingin dikembangkan. LKPD yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh beberapa ahli.
<b>Implementation</b>	Pada tahap ini bertujuan untuk melakukan atau melaksanakan uji coba setelah dilakukannya uji kevalidan oleh validator. Pada tahap ini peneliti tidak melaksanakan karena keterbatasan waktu.
<b>Evaluation</b>	Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

Instrumen pengumpulan data untuk memperoleh hasil validasi dan uji coba produk LKPD interaktif berbasis etnomatematika berupa lembar angket. Lembar angket yang dibutuhkan dalam validasi produk ini berjumlah dua angket, yaitu angket ahli media dan

angket ahli materi. Adapun acuan penyusunan angket menggunakan skala likert. Skala likert pada penelitian ini menggunakan empat interval dengan kriteria sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Penilaian setiap kriteria akan diakumulasi dan menjadi bahan pertimbangan terkait kelayakan LKPD yang dikembangkan.

Setelah melakukan tahapan atau langkah-langkah dalam pengembangan LKPD interaktif berbasis etnomatematika dan diperoleh data hasil validasi dan uji coba produk, selanjutnya data akan dianalisis. Data akan dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket tertutup.

Analisis kevalidan LKPD ini dilihat berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Dalam menganalisis tingkat kevalidan secara deskriptif dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Dengan  $P$  adalah persentase,  $\sum xi$  adalah jumlah skor dalam satu item, dan  $\sum x$  adalah jumlah skor maksimum. Setelah diperoleh skor (%) maka langkah selanjutnya ditentukan kategori kevalidan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan**

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

## Hasil dan Pembahasan

### Tahap Analisis

Tahap analisis meliputi tiga komponen utama yaitu analisis kebutuhan dan masalah peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal, kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di sekolah (Amalia, et. al., 2022). Dalam tahap ini ditentukan kebutuhan berdasarkan observasi dan wawancara dengan peserta didik dan guru. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Analisis kurikulum, untuk mengetahui kurikulum apa yang diterapkan di sekolah. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi perangkat pembelajaran, analisis KI, KD, indikator, tujuan dan materi.

Berdasarkan tiga komponen analisis di sekolah melalui wawancara dan observasi langsung, peserta didik memerlukan hal baru dalam memahami materi dan memecahkan masalah tentang volume kubus dan balok. Oleh karena itu, dikembangkan LKPD interaktif yang berbasis etnomatematika. Melalui LKPD ini peserta didik selain belajar tentang volume kubus dan balok juga dikenalkan dengan budaya yang ada di Indonesia terutama tentang jajanan tradisional yang memiliki sejarah. Menurut Pausa dan Zainil (2023) peserta didik akan lebih senang belajar jika diberikan hal-hal yang bervariasi dalam pembelajaran seperti penggunaan media teknologi sehingga diperlukan pengembangan LKPD interaktif ini.

### Tahap Design

Tahap design adalah tahap perancangan LKPD interaktif yang akan dikembangkan untuk peserta didik. Proses desain pada penelitian ini memiliki tiga langkah, yaitu:

1. Memilih platform perangkat lunak yang akan digunakan. Platform yang digunakan dalam pengembangan LKPD ini adalah aplikasi Canva dan *Liveworksheet*. Aplikasi Canva digunakan untuk mendesain LKPD berbasis etnomatematika dengan menambahkan teks dan gambar. Sedangkan aplikasi *Liveworksheet* digunakan untuk membuat soal menjadi dapat langsung dijawab oleh siswa dan mendapatkan nilai.
2. Mengumpulkan berbagai sumber belajar, seperti gambar dan bacaan yang sesuai dengan materi dan berbasis etnomatematika.
3. Pembuatan desain awal dengan menetapkan judul yang jelas, menentukan kelas, menetapkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran serta petunjuk pengerjaan LKPD berbasis etnomatematika.

### Tahap Development

Pada tahap ini produk yang dihasilkan yaitu LKPD interaktif berbasis etnomatematika berbantuan aplikasi canva dan *liveworksheet* dengan materi volume kubus dan balok untuk kelas V SD. Etnomatematika yang digunakan dalam pengembangan produk ini berupa jajanan tradisional di Indonesia yang ada di beberapa daerah dan tersebar di daerah-daerah di Indonesia. Dalam produk LKPD interaktif berbasis etnomatematika berbantuan aplikasi canva dan *liveworksheet* didalamnya terdapat sampul cover depan, halaman kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan, halaman materi tentang volume kubus dan balok berbasis etnomatematika serta halaman lembar kerja peserta didik. Berikut ini adalah hasil produk dari tahap development atau tahap pengembangan.



Gambar 2. Halaman Sampul



Gambar 3. Halaman KD, Indikator, Tujuan, dan Petunjuk Pengerjaan

### Materi

#### Bangun Ruang

Taukah kalian tentang bangun ruang???

**Bangun ruang** merupakan bangun geometri dimensi tiga yang memiliki sifat-sifat tertentu dan memiliki sisi, rusuk, dan titik. Salah satu contoh bangun ruang adalah kubus dan balok. Bangun ruang kubus dan balok ini dapat ditemukan di jajanan tradisional di Indonesia.



Kubus



Balok

#### Taukah kalian?

Sejarah jajanan di Indonesia dimulai sejak negeri ini menjadi jalur lalu lintas utama perdagangan dunia berabad silam. Jajanan yang hingga kini hadir di Indonesia sejatinya banyak mendapat pengaruh dari luar seperti China dan Eropa. Jajanan dari budaya China biasanya terbuat dari tepung beras. Setiap jajanan tradisional memiliki nilai budaya dan sejarah tersendiri.

barriermags.com

### 1. Kubus



Gambar di samping merupakan gambar **kue Talam**. Kue talam adalah salah satu kue khas Betawi. Kue talam berbentuk seperti kubus.

Taukah kalian apa yang dimaksud dengan **Kubus**?

**Kubus** adalah bangun ruang yang dibatasi oleh enam sisi yang berbentuk persegi.

#### Taukah kalian?



Kue talam dapat ditemui di berbagai daerah di Indonesia, tetapi kue talam merupakan kue tradisional khas Betawi dan diperkirakan sudah berumur lebih dari 500 tahun. Kue ini mendapat pengaruh dari kuliner Tionghoa dan Belanda yang mendiami kawasan Batavia (kini disebut Jakarta).

Wikipedia.org

Gambar 4. Halaman Materi

### Lembar Kerja Peserta Didik

#### Selamat Mengerjakan

- Tariklah garis antara gambar jajanan tradisional dan nama bangun dengan tepat!
 



KUBUS





BALOK


- Ibu akan membuat kue Talam berbentuk kubus. Ibu ingin kue Talam yang memiliki panjang rusuk 4,5 cm. Ibu menggunakan loyang dengan ukuran 18 cm x 18 cm x 6 cm (pembuatan kue tidak sampai penuh sesuai ukuran kue). Berapa kue Talam yang dapat ibu buat dari satu loyang tersebut? Jawablah pada kolom di bawah ini!
- Tasya memotong kue Lapis dengan ukuran 6 cm x 1,5 cm x 4 cm. Berapa volume dari kue Lapis tersebut?
  - A. 22,5 cm<sup>3</sup>
  - B. 36 cm<sup>3</sup>
  - C. 18 cm<sup>3</sup>
  - D. 24 cm<sup>3</sup>

4. Pindahkan besaran volume Kubus dan Balok yang sesuai dengan gambar! (dalam satuan cm)

 <small>p = 9, l = 4, t = 1,5</small>	 <small>l = 4</small>	 <small>p = 70, l = 6, t = 8</small>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1.080 cm <sup>3</sup>	54 cm <sup>3</sup>	64 cm <sup>3</sup>

5. Gambar di samping merupakan gambar wingko. Wingko adalah jajanan tradisional yang berasal dari Lamongan, Jawa Timur. Wingko terbuat dari tepung ketan dan patutan kelapa yang sudah ada sejak 1898. Saat ini wingko dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Wingko memiliki berbagai bentuk tergantung cetakan dan cara pencongannya. Seperti gambar di samping wingko berbentuk seperti kubus dengan ukuran panjang rusuknya 5 cm.

Diberikan 3 pernyataan berdasarkan informasi di atas, berikan tanda centang pada jawaban yang menurut kalian benar!

Pernyataan	Benar	Salah
Parjang rusuk dari wingko tersebut adalah 5 cm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Volume dari 5 buah wingko tersebut adalah 375 cm <sup>3</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Volume dari satu buah wingko tersebut adalah 125 cm <sup>3</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gambar 5. Halaman Lembar Kerja

LKPD interaktif berbasis etnomatematika berbantuan aplikasi canva dan liveworksheet ini telah dilakukan uji kevalidan sebelum diujicobakan di sekolah dasar. Uji kevalidan telah dilakukan berdasarkan nilai dari validator ahli media dan ahli materi. Kevalidan produk LKPD interaktif berbasis etnomatematika ini dilihat berdasarkan penilaian dari validator. Hasil uji kevalidan produk dijelaskan sebagai berikut.

### Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian berdasarkan tiga aspek yaitu kualitas media, tampilan media, dan desain media atau LKPD. Validator memberikan penilaian positif secara keseluruhan. Hasil uji validitas disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian
<b>1.</b>	<b>Kualitas Media</b>	
a.	Media yang digunakan sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	Sangat Baik
b.	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	Sangat Baik
c.	Kemudahan dalam penggunaan tombol mengerjakan soal	Baik
d.	Media mengikuti perkembangan IT saat ini	Sangat Baik
e.	Keterlibatan atau interaksi siswa dengan media	Baik
<b>2.</b>	<b>Tampilan Media</b>	
a.	Isi LKPD secara keseluruhan dapat menarik minat siswa untuk belajar	Sangat Baik
b.	Penggunaan bahasa yang komunikatif bagi siswa	Baik
<b>3.</b>	<b>Desain</b>	
a.	Desain LKPD menarik dengan gambar dan informasi umum	Sangat Baik
b.	Ketepatan pemilihan background	Sangat Baik
c.	Ketepatan pemilihan cover dan materi	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji ahli media menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis etnomatematika yang dikembangkan mendapatkan skor dengan persentase 92,5%. Persentase skor ini menunjukkan LKPD interaktif berbasis etnomatematika memiliki kriteria sangat valid dan tanpa revisi.

### Ahli Materi

Ahli materi menilai LKPD interaktif berbasis etnomatematika berdasarkan tiga aspek yaitu kesesuaian materi, kesesuaian soal LKPD, serta bahasa yang digunakan. Validator memberikan penilaian positif secara keseluruhan. Hasil uji validitas disajikan dalam tabel lengkap di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian
<b>1.</b>	<b>Kesesuaian Materi</b>	
a.	Materi yang digunakan sesuai dengan KD	Sangat Baik
b.	Materi yang digunakan sesuai indikator pembelajaran	Sangat Baik
c.	Materi yang digunakan sesuai tujuan pembelajaran	Sangat Baik
d.	Kemenarikan materi	Sangat Baik
e.	Pemaparan materi yang logis	Sangat Baik
f.	Materi berkaitan dengan etnomatematika	Sangat Baik
<b>2.</b>	<b>Kesesuaian Soal LKPD</b>	
a.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	Sangat Baik
b.	Kesesuaian Soal dengan materi	Sangat Baik
c.	Kesesuaian soal dengan indikator	Sangat Baik
<b>3.</b>	<b>Bahasa</b>	
a.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Sangat Baik
b.	Penggunaan Bahasa Indonesia yang tepat dan sesuai	Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis etnomatematika yang dikembangkan mendapatkan skor dengan persentase 97,7%. Persentase skor ini menunjukkan LKPD interaktif berbasis etnomatematika memiliki kriteria sangat valid dan tanpa revisi.



### **Tahap *Implementation***

Tahap *implementation* atau tahap penerapan dilakukan dengan uji coba produk oleh guru dan peserta didik setelah tahap uji kevalidan oleh para ahli. Pada pengembangan LKPD interaktif berbasis etnomatematika bertujuan agar LKPD ini dapat digunakan oleh guru sekolah dasar untuk meningkatkan meningkatkan aktivitas belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Selain itu, LKPD interaktif berbasis etnomatematika dapat diujicobakan secara luas agar mendapatkan penilaian yang lebih akurat.

### **Tahap *Evaluation***

Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki produk LKPD Interaktif berbasis etnomatematika di setiap tahapan yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil evaluasi yang sudah dilakukan maka produk LKPD interaktif berbasis etnomatematika dengan berbantuan aplikasi Canva dan *Liveworksheet* sudah melalui tahap uji kevalidan sehingga dapat diujicobakan kepada peserta didik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. LKPD interaktif dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran di kelas maupun sebagai tugas.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmadani Y, dkk (2021) tentang LKPD interaktif dan penelitian yang dilakukan oleh Fairuz, dkk (2020) tentang LKPD berbasis etnomatematika. Rahmadani Y, dkk (2021) menyatakan bahwa LKPD interaktif mendapatkan penilaian sangat valid dari validasi ahli materi dan ahli media serta mendapatkan penilaian sangat praktis melalui respon siswa. Sedangkan Fairuz, dkk (2020) menyatakan bahwa pengembangan LKPD berbasis etnomatematika mencapai kriteria valid, praktis dan efektif dalam pengembangannya sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

LKPD interaktif berbasis etnomatematika jajan tradisional dengan berbantuan aplikasi Canva dan *Liveworksheet* ini telah mencapai kriteria valid. Uji validitas dilihat dari persentase penilaian ahli media dan persentase penilaian ahli materi yang mencapai kriteria sangat valid dan tanpa revisi. Dengan demikian, pengembangan LKPD interaktif berbasis etnomatematika berbantuan aplikasi Canva dan *Liveworksheet* ini dinyatakan baik dan dapat diujicobakan dalam kegiatan belajar mengajar. Diharapkan pengembangan LKPD interaktif ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika dan dapat mengenal sejarah jajan tradisional dan kebudayaan di Indonesia.

Saran pada penelitian selanjutnya peneliti dapat menggunakan materi-materi matematika lainnya tidak hanya volume kubus dan balok. Peneliti juga dapat mengamati budaya yang ada di sekitar kita dan dapat dijadikan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika seperti rumah adat dan permainan tradisional. Selain itu, LKPD berbasis etnomatematika dapat diujicobakan secara luas kepada peserta didik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, I. N. F., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8154-8162.
- Anggraini, T., Rusmana, I. M., & Retariandalas. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Jajanan Tradisional Khas Betawi. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181-188.



- Borba, M. C., (1990). Ethnomathematics and Education. *For the Learning of Mathematics*, 5(1), 39-43
- Darmayanti, N. P., Wiarta, I., Agustika, G. N. S. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran STAD berbasis Portofolio terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 2(3), 228-236.
- Fauzi, L. M. et. al. (2022). Ethnomathematics: Mathematical ideas and educational values on the architecture of Sasak traditional residence. *IJERE*, 11(1), 250-259
- Iskandar, R. S. F. et. al. (2020). *A Systematic Literature Review: Ethnomathematics in Geometry*. 1-17
- Nisa, S. K., Yohanie, D. D., & Sulistyono, B. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran, 5 Agustus 2023*, 742-750.
- Panhuizen, M. V. H., & Drijvers, P. (2014). Realistic Mathematics Education. *Encyclopedia of Mathematics Education*, 521-534
- Pausa, R. & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *E-JIPSD*, 11(1), 51-64
- Rahmadani, Y., Yuniawatika, Bintartik, L., (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis React Materi Pecahan pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(10), 847-854
- Rewatus, A. et. al. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 645-656
- Santoso, G., Yulia, P., & Rusliah, N. (2020). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri dan Pengukuran. *PHYTAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 165-172.
- Sarwoedi, et. al. (2018). Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2). 171-176
- Utami, N. W. & Sayuti, S. A. (2020). An ethnomathematics study of the days on the Javanese Calendar for learning mathematics in elementary school. *Ilkogretim*, 19 (3), 1295-1305