

Pengembangan LKPD Berbasis Konteks Tarian Silampari Khayangan Tinggi Untuk Melihat Kemampuan Pemahaman Konsep di SMP

A. Yuni^{1*}, Nur Fitriyana², As Elly³

Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia^{1*,2,3}

Ulandariayuni16@gmail.com, nurfi3ana@gmail.com, asellystkip23@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis konteks Tarian Silampari Khayangan Tinggi pada materi bangun datar segi empat, khususnya persegi dan persegi panjang, guna memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik kelas VIII MTs Azhariyah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementatio*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di MTs Azhariyah Lubuklinggau dengan subjek penelitian sebanyak 30 peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket validasi, angket kepraktisan, serta tes pemahaman konsep yang terdiri atas empat soal uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid dari ahli bahasa dengan skor 0,95 dan ahli media dengan skor 0,89, sedangkan ahli materi memberikan kategori valid dengan skor 0,79. Hasil uji kepraktisan memperoleh presentase sebesar 92,38% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil analisis keefektifan menunjukkan rata-rata N-gain 66,22% yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis konteks Tarian Silampari Khayangan Tinggi pada materi persegi dan persegi panjang dinyatakan valid, sangat praktis, dan cukup efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik.

Kata kunci : Tarian Silampari Khayangan Tinggi, pemahaman konsep, persegi, persegi panjang.

ABSTRACT

This study aims to develop a student worksheet (LKPD) based on the context of the Silampari Khayangan Tinggi Dance for quadrilaterals topics, specifically squares and rectangles, to facilitate the conceptual understanding of eighth-grade students at MTs Azhariyah. The method used in this research was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. The research was conducted at MTs Azhariyah Lubuklinggau with 30 eighth-grade students as the research subjects. Data collection techniques included interviews, validation questionnaires, practicality questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the developed LKPD obtained a "very valid" category from the language expert with a score of 0.95 and from the media expert with a score of 0.89, while the material expert gave a "valid" category with a score of 0.79. The practicality test results obtained a percentage of 92.38% with a "very practical" category. In addition, the effectiveness analysis showed an average N-gain score of 66.22%, which was included in the moderate category. Based on these results, it can be concluded that the LKPD based on the context of the Silampari Khayangan Tinggi Dance for learning squares and rectangles is valid,

highly practical, and reasonably effective in supporting students' conceptual understanding.

Keywords : Silampari Khayangan Tinggi dance, conceptual understanding, square, rectangle

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting karena membantu orang menjadi lebih adaptif terhadap perubahan konstan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari (Jaya et al., 2024). Matematika adalah salah satu bidang yang memberikan kontribusi kembali kepada bidang pendidikan. Perhitungan, pola, dan penalaran logis semuanya berkontribusi pada pemecahan masalah matematika di dunia nyata, di samping aplikasi akademisnya (Sari et al., 2024).

Guru perlu fleksibel, memilih sumber daya yang tepat, dan memasukkan model pembelajaran yang tepat ke dalam pelajaran matematika karena pemahaman matematika siswa sangat penting (Yani et al., 2023) bagi siswa mereka. Apriyanti et al. (2025) berpendapat bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang relevan secara sosial dan abstrak. Siswa harus memiliki pengetahuan konseptual yang kuat agar dapat menerapkan ide-ide matematika dalam berbagai konteks kehidupan nyata dan memecahkan masalah berdasarkan proses; ini penting agar kurikulum otonom dapat diimplementasikan. Kapasitas pemahaman konseptual siswa tetap buruk, menurut pengaturan lapangan, karena siswa tidak belajar menerapkan konsep matematika pada situasi dunia nyata (Nurhasanah & Luritawaty, 2021).

Menurut wawancara dengan seorang guru matematika di MTs Azhariyah Lubuklinggau yang berlangsung pada 25 Oktober 2025, metode ceramah di mana pengajar menyampaikan materi kepada kelas sementara siswa hanya duduk dan mendengarkan masih banyak digunakan dalam pengajaran matematika kelas delapan (Scesa et al., 2020). Elly et al. (2023) menemukan bahwa siswa dengan kondisi ini memiliki pemahaman yang kurang ideal tentang ide-ide matematika, terutama ketika menyangkut materi tentang bentuk datar.

Selain itu, para peneliti menemukan bahwa masalah tersebut muncul dari penggunaan sumber daya dan lembar kerja pembelajaran khusus siswa yang tidak efisien. Akibatnya, siswa belajar matematika dengan cara yang kurang bermakna karena mereka cenderung kurang berpikir kritis tentang materi tersebut. Jadi, untuk membantu siswa memahami ide-ide matematika abstrak dan membuatnya lebih aplikatif dalam kehidupan nyata, materi pembelajaran sangat diperlukan. Guru dapat membuat LKPD sebagai semacam rencana pembelajaran untuk membantu proses ini.

Menurut Nareswari et al. (2021), LKPD adalah salah satu alat yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk merancang pengalaman belajar. Menurut Sagita et al. (2020), LKPD dapat menggeser fokus proses pembelajaran dari instruktur ke siswa. Di sisi lain, sebagian besar LKPD yang saat ini digunakan hanya mencakup sumber daya, contoh pertanyaan, dan latihan, dengan sedikit ruang bagi siswa untuk secara mandiri mencari tahu apa yang perlu mereka ketahui. Kebutuhan dan karakteristik siswa tidak sepenuhnya terpenuhi oleh LKPD yang disediakan, seperti yang ditunjukkan oleh kriteria ini.

Oleh karena itu, LKPD yang dirancang perlu membimbing siswa ke isu-isu yang berkaitan dengan kehidupan mereka untuk memfasilitasi proses penemuan ide.

Pembelajaran yang relevan secara budaya dianggap memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan (Setiani et al., 2023).

Oleh karena itu, membangun LKPD dalam konteks yang bermakna sangat penting untuk pemahaman matematika siswa. Pengetahuan lokal adalah salah satu konteks yang relevan dengan kehidupan siswa. Sejauh yang kami ketahui, tari adalah salah satu aspek budaya lokal yang masih bertahan. Selain sebagai bentuk hiburan, tari juga menyampaikan nilai-nilai, konvensi, dan identitas budaya suatu daerah (Islamita & Maharani, 2022). Di antara banyak budaya daerah yang dipraktikkan di provinsi Lubuklinggau di Sumatera Selatan adalah Tari Silampari Khayangan Tinggi. Persegi, persegi panjang, dan jajaran genjang hanyalah beberapa contoh bentuk dan pola gerakan teratur yang terlihat dalam tarian ini. Dalam matematika, bentuk-bentuk ini dapat berfungsi sebagai dasar, khususnya ketika mempelajari segiempat.

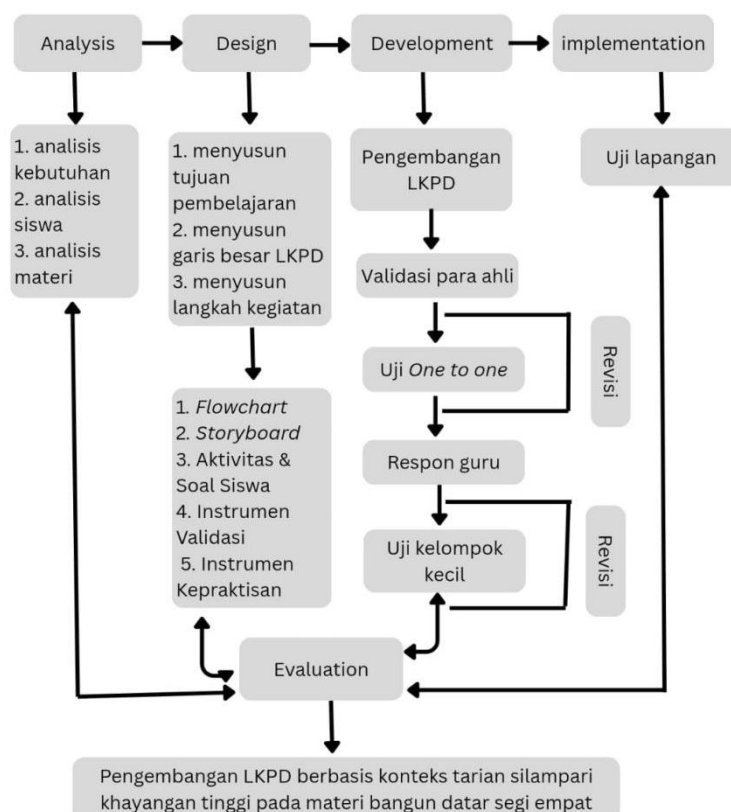
Menciptakan LKPD dalam kerangka tari budaya lokal merupakan salah satu cara untuk membantu siswa lebih memahami konsep matematika. Menurut Ainiyah dan Loviana (2024), LKPD adalah sumber daya yang menyediakan berbagai latihan terorganisir bagi siswa untuk membantu mereka mengembangkan kemampuan belajar. Menurut Sagita et al. (2020), LKPD memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses penemuan ide, yang berarti pemahaman mereka bukan hanya hafalan tetapi merupakan produk dari pengalaman belajar yang bermakna.

Selain menyediakan konten dan soal latihan bagi siswa, LKPD yang baik juga akan membantu mereka menghubungkan ide-ide matematika dengan dunia di sekitar mereka. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa LKPD kontekstual membantu siswa lebih memahami ide-ide matematika. Siswa secara aktif terlibat dalam proses penemuan konsep menggunakan LKPD kontekstual, yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konseptual mereka (Agitsna et al., 2020). Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa mengaitkan pengajaran di kelas dengan skenario dunia nyata meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa (Putri & Siregar, 2023) dalam materi pelajaran. Penelitian tentang pengembangan LKPD, sebuah inovasi pembelajaran matematika yang berakar pada budaya tari lokal, sangat penting jika kita ingin melihat peningkatan keterlibatan siswa dan pemahaman konseptual.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan LKPD berbasis konteks Tari Silampari Khayangan Tinggi pada materi bangun datar segi empat yang dibatasi pada persegi dan persegi panjang, serta menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik kelas VIII.

METODE

Penelitian dan pengembangan adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Astuti et al. (2021) mendefinisikan proses R&D sebagai strategi penelitian yang melibatkan pengembangan produk dan kemudian mengevaluasinya untuk melihat seberapa baik kinerjanya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa kelas delapan di MTs Azhariyah Lubuklinggau melalui pengembangan LKPD yang berpusat pada Tari Silampari Khayangan Tinggi, yang berfokus pada tema segi empat. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima langkah yang membentuk paradigma ADDIE, yang digunakan dalam penelitian ini (Rahmawati, 2021). Model ADDIE penelitian ini dikembangkan mengikuti tahapan-tahapan tersebut (Nabila et al., 2021).



Menganalisis kebutuhan dan kurikulum merupakan bagian dari langkah analisis. Hasil Belajar (*Learning Outcomes/CP*), Tujuan Belajar (*Learning Objectives/TP*), dan Alur Tujuan Belajar (*Learning Objective Flow/ATP*) adalah komponen dari kurikulum yang dianalisis dengan baik yang membentuk tulang punggung dari setiap desain media pembelajaran yang efektif.

Tujuan dari fase desain adalah untuk menciptakan model produk dasar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pembuatan *prototipe* 1. Modifikasi temuan analitis dari fase sebelumnya mengembangkan desain produk. Selama fase ini, Anda akan mempersiapkan komponen pembelajaran termasuk kehadiran, materi, video pembelajaran, forum diskusi, soal latihan, dan soal penilaian, selain membangun presentasi media dan memilih warna serta aspek pendukung. Pengembangan instrumen penelitian juga mencakup pembuatan alat evaluasi, seperti kuesioner validasi ahli dan survei tanggapan guru dan siswa.

Seorang ahli bahasa, seorang spesialis media, dan seorang ahli konten bertindak sebagai validator untuk *Prototipe* 1 selama proses pengembangan. Sebagai bagian dari proses validasi, kami meminta peserta untuk mengisi formulir evaluasi agar kami dapat mengumpulkan umpan balik tentang cara meningkatkan produk kami. Ujian satu lawan satu diberikan kepada tiga siswa setelah prosedur validasi. Di sini, siswa diberikan materi pembelajaran dan diminta untuk mengkritik dan memperbaiki *prototipe* 1 berdasarkan umpan balik mereka. Langkah selanjutnya adalah studi percontohan dengan kelompok yang lebih kecil yang terdiri dari enam siswa, dengan setiap kelompok dibagi menjadi tingkat kemampuan tinggi, menengah, dan rendah. Melalui penggunaan survei respons siswa, eksperimen ini bertujuan untuk memastikan sejauh mana media pembelajaran tersebut layak digunakan.

Setelah tahap pengembangan memastikan bahwa media pembelajaran tersebut valid dan praktis, langkah implementasi melibatkan pelaksanaan uji coba lapangan dengan seluruh siswa di kelas. Siswa mengikuti ujian setelah menyelesaikan media pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar; hasil belajar ini berfungsi sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas produk media pembelajaran yang telah dibuat.

Instrumen validasi, survei praktik guru dan siswa, ujian, dan wawancara semuanya digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Terdapat total 27 pertanyaan untuk validasi media dan 21 pertanyaan untuk validasi materi; instrumen validasi bahasa mencakup 12 pertanyaan dengan 5 indikasi. Baik versi guru maupun siswa dari kuesioner praktik mencakup empat belas item. Terdapat empat pertanyaan esai tentang Tari Silampari Khayangan Tinggi sebagai dasar untuk post-test yang diberikan setelah penggunaan LKPD. Pada saat yang sama, peneliti menggunakan metode wawancara dengan mengajukan pertanyaan kepada partisipan penelitian baik secara langsung maupun melalui bentuk kontak elektronik lainnya.

Untuk mengetahui seberapa baik LKPD bekerja dalam konteks Tari Silampari Khayangan Tinggi, analisis data penelitian ini menggunakan metode analitik deskriptif kuantitatif. Validitas LKPD dianalisis menggunakan indeks Aiken's V, kepraktisan dianalisis menggunakan persentase angket respon guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan dianalisis menggunakan skor N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Jika media pembelajaran mendapatkan setidaknya 61% dalam kategori valid dan praktis, maka dianggap valid dan praktis (Sari et al., 2024). Lebih lanjut, jika skor N-gain rata-rata berada dalam rentang $0,3 < g < 0,7$, maka LKPD dianggap berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan pengembangan yang telah diimplementasikan sesuai dengan model ADDIE, hasil penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Tahap analisis

Investigasi ini dimulai dengan langkah analitis. Menurut hasil penilaian kebutuhan, mayoritas siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang tidak populer dan menantang. Hal ini sejalan dengan pendapat Ainiyah dan Loviana (2024), yang menyatakan bahwa siswa kurang tertarik mempelajari matematika karena mereka menganggap topik tersebut terlalu abstrak. Selain itu, gagasan yang melibatkan segiempat masih sulit dipahami oleh siswa. Guru membutuhkan sumber daya yang tidak hanya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka, tetapi juga memecah gagasan matematika yang kompleks menjadi komponen yang mudah dikelola dan relevan dengan dunia nyata.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa sebagian besar ruang kelas masih menggunakan format ceramah, di mana pengajar memimpin dan siswa hanya mencatat. Hal ini dikenal sebagai pembelajaran konvensional, menurut Scesa et al. (2020). Metode pendidikan tradisional yang seragam gagal memberikan keterampilan berpikir kritis yang dibutuhkan siswa saat ini untuk berhasil (Purwasi et al., 2025). Narhasanah dan Luritawaty (2021) berpendapat bahwa hal ini menyoroti perlunya alat pembelajaran yang dapat menghubungkan konsep matematika dengan situasi dunia nyata. Keterlibatan siswa dan pemahaman konseptual dapat ditingkatkan melalui LKPD kontekstual, menurut Agitsna et al. (2020), karena mereka secara aktif berpartisipasi dalam proses penemuan ide. Hal ini sejalan dengan pandangan yang

diungkapkan oleh Putri dan Siregar (2023) bahwa keterlibatan dan retensi informasi siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, seperti yang dapat Anda lihat dari analisis kurikulum, tujuan pembelajaran untuk konten segiempat pada akhir fase D menyatakan bahwa siswa harus mampu mengenali, mendeskripsikan, dan menyelesaikan masalah menggunakan sifat dan perhitungan segiempat. Pencapaian tujuan pembelajaran tersebut melibatkan kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan mereka tentang keliling dan luas untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang melibatkan segiempat seperti persegi dan persegi panjang. Perubahan dalam sains dan teknologi, serta tuntutan siswa akan pertumbuhan keterampilan dan kompetensi, menjadi dasar desain adaptif dari struktur dan kurikulum otonom. Di sini, pendidik diberikan keleluasaan untuk memilih pendekatan dan sumber daya pedagogis yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan siswa mereka di kelas.

b. Tahap desain

Pada tahap desain, peneliti menetapkan karakteristik dan komponen LKPD. Konteks Tari Silampari Khayangan Tinggi dihubungkan dengan materi bangun datar segi empat, khususnya persegi dan persegi panjang, melalui pola lantai dan formasi penari. Selanjutnya, peneliti menyusun storyboard atau kerangka LKPD yang memuat halaman sampul, identitas LKPD, daftar isi, peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, uraian konteks Tari Silampari Khayangan Tinggi, LKPD 1 pada materi persegi, LKPD 2 pada materi persegi panjang, soal evaluasi, daftar pustaka, dan profil penulis.

Pengembangan instrumen penelitian juga merupakan bagian dari tahap desain, termasuk penyusunan LKPD. Alat yang digunakan untuk tujuan ini meliputi kuesioner validasi yang diisi oleh validator untuk mengevaluasi validitas bahasa, media, dan materi dari sumber daya pendidikan. Selain itu, survei tentang kegunaan materi pembelajaran yang dibuat untuk guru dan siswa juga dibuat.

c. Tahap pengembangan

Saat suatu produk menjalani pengembangannya, produk tersebut melalui proses validasi dan revisi yang dikenal sebagai LKPD kontekstual. Pada fase ini, kami ingin menciptakan LKPD yang dapat dipelajari dan berlandaskan pada lingkungan Tari Lubuklinggau Silampari Khayangan Tinggi. Setelah validasi produk, produk tersebut menjalani revisi berdasarkan rekomendasi dan umpan balik dari para spesialis di bidang bahasa, media, dan materi. Tabel 1 menampilkan contoh hasil revisi yang diperoleh dari para validator.

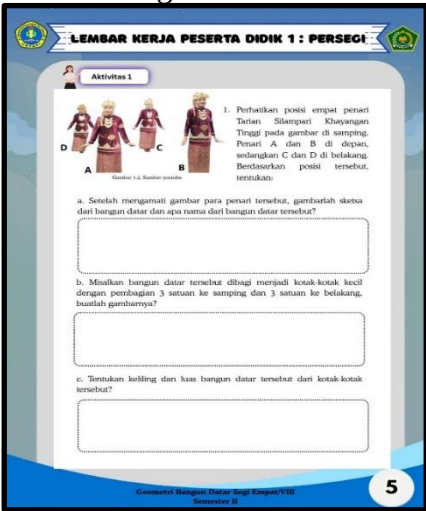
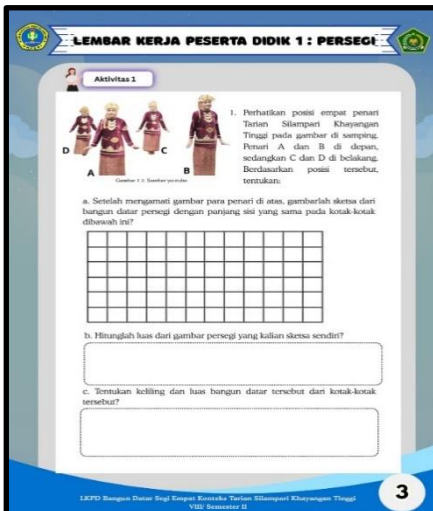
Menindaklanjuti masukan dari para profesional media, perubahan tersebut mencakup beberapa peningkatan, terutama pada desain sampul dan susunan gambar. Para ahli di bidang terkait juga membantu menyempurnakan soal-soal latihan agar lebih relevan dengan dunia nyata. *Prototipe* 1 diperbarui menjadi *prototipe* 2 berdasarkan perubahan-perubahan ini. *Prototipe* kedua kemudian diserahkan kembali kepada para validator untuk dievaluasi validitasnya. Tabel 2 menampilkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ketiga validator tersebut.

Tabel 1. Contoh revisi validator

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Pakar Media 	

Saran: Perbaiki tata letak sampul dan gambar.

Pakar bidang studi

	
---	--

Saran: Sesuaikan pertanyaan dengan konteks yang digunakan.

Tabel 2 . Hasil penilaian dari ketiga validator

No	Validator	Jumlah Butir Pertanyaan	Skor Diperoleh	Skor Rata-rata	Kategori
1	Ahli bahasa	12	46	0,95	Sangat Valid
2	Ahli media	27	96	0,89	Sangat Valid
3	Ahli materi	21	67	0,79	Valid

Berdasarkan hasil validasi, validator memberikan peringkat tinggi pada LKPD yang dihasilkan. Rata-rata, para ahli bahasa menilai LKPD sebagai "sangat valid," dengan skor 0,95. Skor rata-rata dari para profesional media adalah 0,89, menempatkannya dalam kategori "sangat valid". Di sisi lain, para spesialis materi mencapai skor rata-rata 0,79 dalam kategori "valid". Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD, ketika diterapkan pada Tari Silampari Khayangan Tinggi dan penggunaan bentuk bidang persegi panjang sebagai alat pembelajaran, memenuhi semua persyaratan yang relevan.

Setelah dinyatakan valid dilanjutkan ke fase pengujian kelompok kecil, yang terdiri dari satu pertemuan dengan enam siswa. Berdasarkan kemampuan mereka, keenam siswa tersebut dibagi menjadi tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Temuan evaluasi kuesioner kepraktisan untuk guru dan siswa setelah implementasi *prototipe 2* ditunjukkan pada tabel 3 dan 4, masing-masing.

Tabel 3. Hasil penilaian kuesioner kepraktisan guru

No	Indikator Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
1	Ketepatan dalam menentukan Capaian Pembelajaran	5	4
2	Kemenarikan LKPD	10	10
3	Kesesuaian penyajian isi dengan kegiatan materi yang mengarah pada pemecahan masalah	20	18
4	Keterbacaan materi	10	10
5	Kemampuan Pemahaman konsep	25	22
Jumlah		70	64
Presentase Kelayakan Produk		91,42%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Tabel 4. Hasil penilaian kuesioner tentang kepraktisan siswa

No	Indikator Penilaian	Nilai Maksimum	Nilai yang Diperoleh
1	Tampilan	180	166
2	Kesesuaian isi dan materi	120	107
3	Kemampuan Pemahaman Konsep	120	115
Jumlah		420	388
Presentase Kelayakan Produk		92,38%	
Kriteria		Sangat Praktis	

LKPD yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, materi pembelajaran yang sesuai, dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep, menurut hasil penilaian kepraktisan guru dan siswa, yang masing-masing memperoleh nilai 91,42% dan 92,28% untuk peringkat "sangat praktis".

d. Tahap implementasi

Selama fase implementasi, 30 siswa kelas delapan MTs Azhariyah Lubuklinggau berpartisipasi dalam uji lapangan LKPD. Uji coba ini terdiri dari tiga sesi terpisah. Tabel 5 di bawah ini memberikan ringkasan operasi uji lapangan.

Tabel 5. Garis besar kegiatan uji lapangan

Petemuan	Tanggal pelaksanaan	Kegiatan
Pertama	08 Mei 2026	Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan pembelajaran pertama menggunakan LKPD
Kedua	11 Mei 2026	Pembelajaran kedua menggunakan LKPD
Ketiga	13 Mei 2026	Pelaksanaan <i>Posttest</i>

Pertemuan perdana berlangsung pada tanggal 8 Mei 2026, dan mencakup ujian praktik serta latihan pembelajaran berbasis LKPD dengan menggunakan persegi. Pertemuan kedua berlangsung pada tanggal 11 Mei 2026, dan fokusnya adalah pada persegi panjang sebagai unit pembelajaran. Selain itu, pertemuan ketiga diadakan pada tanggal 13 Mei 2026, dan tes akhir diberikan untuk menilai efektivitas LKPD dan untuk memastikan hasil pembelajaran bagi para siswa.

e. Tahap evaluasi

Tahap penilaian melibatkan pengukuran efisiensi LKPD dalam kerangka Tari Silampari Khayangan Tinggi pada konten segi empat dengan memeriksa hasil belajar siswa yang diperoleh pada tahap implementasi. Jika LKPD mencapai skor N-gain rata-rata antara 0,3 dan 0,7, yang termasuk dalam kelompok "sedang", maka dianggap efektif. Tabel 6 menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 6. Hasil *pretest-posttest* siswa

Hasil	Jumlah siswa	Jumlah ($\sum xi$)
Hasil Pretest	30	1079
Hasil Posttest	30	2300
<i>N-Gain Score</i> Persen		1986,67%
Rata-Rata		66,22%

Data menunjukkan bahwa dari total 30 siswa, rata-rata nilai *posttest* adalah 2300, meningkat dari total 1079 pada *pretest*. Perhitungan persentase skor N-gain menghasilkan 1986,67%, dengan rata-rata 66,22%. Temuan ini memberikan bukti kuat bahwa LKPD bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap isi kursus.

Tabel 7. Analisis jawaban siswa pada soal pemahaman konsep

No	Soal	Jawaban Siswa	Kunci Jawaban	Keterangan
1	Saat latihan Tari Silampari Khayangan Tinggi, pelatih mengatur posisi penari membentuk pola lantai berbentuk persegi. Jarak antarpemari yang bersebelahan adalah 6 satuan. Setiap sudut ditempati oleh satu penari sehingga terbentuk bangun yang rapi dan seimbang. Tentukan luas area yang digunakan dan keliling pola lantai yang dibentuk?	L = 36 satuan ² K = 24 satuan	L = 36 satuan ² K = 24 satuan	Benar Benar
2	Tarian Silampari Khayangan Tinggi adalah tarian yang biasa ditampilkan pada saat penyambutan tamu-tamu penting. Di dalam tarian tersebut terdapat beberapa bentuk bangun datar segiempat, salah satunya yaitu persegi panjang. Biasanya, persegi panjang tersebut memiliki panjang sisi 8 satuan dan lebar 5 satuan. tentukan luas area penari dan keliling formasi yang dibentuk oleh para penari?	L = 40 satuan ² K= 24 satuan	L = 40 satuan ² K= 26 satuan	Benar Salah

Tabel 7 menyajikan dua contoh representatif dari empat soal tes pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian. Contoh pertama mengukur kemampuan peserta didik menentukan luas dan keliling persegi, sedangkan contoh kedua mengukur kemampuan menentukan luas dan keliling persegi panjang. Pada contoh pertama, peserta didik menjawab luas dan keliling persegi dengan benar. Pada contoh kedua, peserta didik mampu menentukan luas persegi panjang dengan benar, tetapi masih keliru dalam menghitung keliling. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami sebagian konsep luas dan keliling bangun datar segi empat, tetapi masih memerlukan penguatan dalam memilih dan menerapkan rumus secara tepat.

Meskipun demikian, para siswa masih perlu menempuh jalan panjang sebelum mereka sepenuhnya memahami konsep-konsep tersebut. Bukti menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami kesulitan memahami ide-ide yang kompleks. Hal ini dipengaruhi oleh pendekatan pendidikan konvensional berbasis ceramah, di mana pengajar memimpin dan siswa hanya mencatat (Scesa et al., 2020).

Oleh karena itu, strategi lain untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa adalah penerapan LKPD yang bergantung pada konteks (Saragh & Fauzi). Untuk meningkatkan pemahaman konseptual, LKPD berbasis konteks telah terbukti efektif (2025). Hasilnya, penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konseptual siswa meningkat ketika LKPD berbasis konteks digunakan. Dengan menyoroti konteks lokal

Tari Silampari Khayangan Tinggi, penelitian ini bertujuan untuk mendekatkan proses pembelajaran dengan pengalaman siswa dan membuatnya lebih relevan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan LKPD berbasis konteks Tari Silampari Khayangan Tinggi pada materi bangun datar segi empat yang dibatasi pada persegi dan persegi panjang. Sesuai dengan tujuan penelitian, kualitas produk ditinjau berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan dalam memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memperoleh skor 0,95 dari ahli bahasa dan 0,89 dari ahli media dengan kategori sangat valid, serta skor 0,79 dari ahli materi dengan kategori valid. Hasil penilaian kepraktisan menunjukkan persentase 91,42% dari guru dan 92,38% dari peserta didik, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan LKPD ditunjukkan oleh rata-rata N-gain sebesar 66,22% dalam kategori sedang. Dengan demikian, LKPD berbasis konteks Tari Silampari Khayangan Tinggi dinyatakan valid, sangat praktis, dan cukup efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik pada materi persegi dan persegi panjang.

Dengan bantuan konteks budaya lokal, produk LKPD yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bahan ajar tradisional untuk membuat pendidikan matematika lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, untuk mendapatkan hasil studi yang lebih baik dan lebih menyeluruh, diharapkan para peneliti selanjutnya akan membuat LKPD yang sebanding pada topik matematika lainnya dan melakukan eksperimen dengan cakupan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agitsna Lahirna Dwi, Reny Wahyuni, D. F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 429–437. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v3i2.1286>
- Ainiyah, N., & Loviana, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Transformasi. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 243–256. <https://doi.org/10.24260/add.v3i2.3530>
- As Elly, Lucy Asri Purwasi, Dodik Mulyono, Ferdian Asriadi, D. M. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Pmri Di Sekolah Dasar*. 17(1), 161–172.
- Astuti, A., Zulfah, Z., & Rian, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 11 Tapung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9222–9231. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2452>
- Islamita, Y. D., & Maharani, D. (2022). Studi Semiotika Tarian Silampari Khayangan Tinggi Yang Dipertahankan Komunitas Bening di Kota Lubuklinggau. *Journal Binadarma*, 2, 45–51.
- Jaya, P. P., Elly, A., Fitriyana, N., Silampari, U. P., Toha, J. M., Lubuklinggau, K., & Selatan, S. (2024). Pengembangan LKPD Pembelajaran Matematika Bebasis Etnomatematika Pasar Aatelit Lubuklinggau Pada Materi Aritmatika Sosial. *SUPERMAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 246–258.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/sm.v8i2.2407>
- Laidy Aprilia Scesa, Suci Kirani Aprilia Putri, N. I. (2020). Pengembangan Multimedia E-BARET Berbasis Android untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.36709/jpm.v15i2.166>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nareswari, N. L. P. S. R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). Belajar Matematika dengan LKPD Berbasis Kontekstual. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 204. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35691>
- Nurhasanah, D. S., & Luritawaty, I. P. (2021). Model Pembelajaran REACT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 71–82. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.875>
- Purwasi, L. A., Alfian, D., Fitriyana, N., & Elly, A. (2025). Jurnal Cemerlang : Pengabdian Pada Masyarakat Pelatihan Media Ajar Inovatif: Integrasi Video Jurnal Cemerlang : Pengabdian pada Masyarakat. *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(2), 377–391.
- Putri, A. A., & Siregar, N. (2023). Pengembangan Elektronik Book Menggunakan Media Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 114–121. <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/3272>
- Rahmawati, F. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Dengan Motif Tapis Lampung Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Vii Smp. *Jurnal Didaktis Indonesia*, 1(2), 141–155.
- Sagita, D., & Sutiarto, Sugeng, A. (2020). Pengembangan LKPD Pada Model Pembelajaran. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 846–856.
- Saragih, B., Marlina, & Fauzi, K. M. A. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1–9.
- Sari, R. E., Mulyono, D., & Fauziah, A. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Menggunakan Konteks Islami Pada Materi Perbandingan*. 1–9.
- Setiani, W., Fajriah, N., & Budiarti, I. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Untuk Kemampuan Literasi Matematis Materi Sipldv. *Jurmadikta*, 3(1), 78–88. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v3i1.1749>
- Sulis apriyanti, Maria Lutfiana, A. E. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2025), 228–239. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/phi.v9i1.442>
- Yani, R. F., Friansah, D., & Yanto, Y. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Konteks Wisata Alam Bukit Cogong Lestari Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri Wonokerto. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 17(1), 52–61. <https://doi.org/10.31540/jpp.v17i1.2319>