

Pengembangan LKPD Bermuatan Permainan Tradisional Serok Kuali pada Materi Perkalian Peserta Didik Kelas III SDN Deket Wetan Lamongan

Ristik Arini Auliya'Sari^{1*}, Arissona Dia Indah Sari², Afakhrul Masub Bakhtiar³

¹⁻³Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

ristiksari366@gmail.com¹, arissona@umg.ac.id², afakh@umg.ac.id³

*Penulis Korespondensi: ristiksari366@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop Student Worksheets (LKPD) incorporating the traditional serok kuali game on multiplication material for third-grade students at SDN Deket Wetan Lamongan and to determine their validity, effectiveness, and practicality. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included two expert validators, namely a media expert and a subject-matter expert, as well as 15 third-grade students at SDN Deket Wetan Lamongan. Data were collected using expert validation questionnaires, conceptual understanding tests (pretest and posttest), and student response questionnaires. The results showed that the developed LKPD demonstrated a very high level of validity, with a score of 97.5% from the media expert and 95.55% from the subject-matter expert. The effectiveness test indicated an improvement in students' learning outcomes, with an N-Gain score of 0.803 (80.3%), which falls into the effective category. In addition, students' responses to the use of the LKPD reached a percentage of 95.6%, categorized as very good. Based on these findings, it can be concluded that the LKPD incorporating the traditional serok kuali game is feasible, effective, and practical for use as instructional material to enhance third-grade elementary school students' understanding of multiplication concepts.*

Keywords: *Conceptual Understanding; Elementary School; LKPD; Multiplication; Traditional Serok Kuali Game*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bermuatan permainan tradisional serok kuali pada materi perkalian untuk peserta didik kelas III SDN Deket Wetan Lamongan serta mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisannya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, serta 15 peserta didik kelas III SDN Deket Wetan Lamongan. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli, tes pemahaman konsep (pretest dan posttest), serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan skor 97,5% dari ahli media dan 95,55% dari ahli materi. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-Gain sebesar 0,803 (80,3%) yang termasuk dalam kategori efektif. Selain itu, respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD memperoleh persentase 95,6% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali layak, efektif, dan praktis digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman konsep perkalian peserta didik kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: LKPD; Pemahaman Konsep; Perkalian; Permainan Tradisional Serok Kuali; Sekolah Dasar

1. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sangat krusial dan diajarkan di semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar. Dalam pengajaran matematika, sangat penting bagi pengajar untuk mendukung peserta didik dalam membangun pengetahuan peserta didik sendiri, dan pembelajaran yang efektif harus mengandung unsur interaktif, yaitu interaksi antara guru dan peserta didik, maupun di antara peserta didik itu sendiri, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan, menantang, dan memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas serta kemandirian peserta didik (Ambarini et al., 2013). Pendidikan

matematika di Sekolah Dasar merupakan langkah awal bagi peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan peserta didik dalam memahami konsep serta pengetahuan matematika dengan cara yang tepat (Wati, 2020). Dalam proses pembelajaran matematika, peserta didik seharusnya dilatih untuk memahami melalui pengalaman dan pengetahuan yang peserta sesuai dengan tahap berpikir peserta didik (Citroesmi, 2017). Pentingnya pendidikan matematika menuntut agar proses pembelajaran berlangsung sedemikian sehingga para peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran untuk membentuk konsep serta pemahaman peserta didik sendiri (Rizko et al. , 2023).

Pemahaman konsep dapat dicapai melalui eksplorasi pengetahuan yang lebih dalam dan menawarkan konsep yang menarik serta sesuai (Santrock, 2010). Ini menunjukkan bahwa kemampuan untuk memahami konsep matematika adalah keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik, karena apabila tidak, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami dan penguasaan bahan ajar matematika. Ini terjadi akibat adanya kekurangan dalam pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika, sehingga peserta didik tidak dapat menyelesaikan masalah matematika ketika dihadapkan dengan tantangan tersebut (Sasmita et al., 2019). Kegiatan untuk memahami konsep pada peserta didik tidak selalu dilakukan di ruang kelas. peserta didik dapat mengerti konsep matematika melalui aktivitas sehari-hari. Pemahaman yang benar tentang konsep matematika akan mendukung peserta didik dalam memahami materi perkalian.

Rendahnya kemampuan peserta didik di kelas 3 SDN Deket Wetan Lamongan dalam menyelesaikan masalah matematika tentang perkalian mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep yang peserta didik miliki. Hubungan antara pemahaman konsep dan kemampuan menyelesaikan masalah dapat ditingkatkan dengan memberikan latihan soal, sehingga para pelajar dapat terbiasa menganalisis soal dan mengaplikasikan pemahaman yang telah peserta didik miliki (Fatqurhohman, 2016). Salah satu alasan terjadinya rendahnya pemahaman konsep matematika di kalangan peserta didik adalah kurangnya peran aktif guru dalam memberikan peluang kepada peserta didik untuk menyusun konsep matematika peserta didik sendiri (Rismayanti & Pujiastuti, 2020). Dengan demikian, penerapan Lembar Kerja peserta didik yang sesuai sangat penting untuk meningkatkan pemahaman matematika peserta didik yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman matematika peserta didik dalam mengatasi masalah, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam bentuk materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep dan mempermudah peserta didik dalam melakukan perhitungan matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru di kelas III SDN Deket Wetan Lamongan, metode pengajaran yang digunakan masih bersifat ceramah. Guru hanya memanfaatkan buku pelajaran yang disediakan oleh sekolah sebagai sumber ajar. Hal ini mengakibatkan beberapa peserta didik belum sepenuhnya mengerti konsep perkalian. Meskipun guru sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka, pemahaman peserta didik tetap rendah dalam hal konsep perkalian. peserta didik hanya menghafal rumus tanpa bisa mengingat materi dengan baik. Selain itu, guru di kelas III belum memanfaatkan alat pembelajaran Seperti Lembar Kerja peserta didik (LKPD) yang melibatkan permainan tradisional serok kuali, masih terdapat beberapa murid yang tidak sepenuhnya menangkap materi yang diajarkan, dan banyak di antara peserta didik yang lupa saat ditanya oleh guru terkait materi perkalian.

Salah satu materi ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperkuat pemahaman peserta didik adalah dengan memanfaatkan LKPD yang mengandung permainan tradisional serok kuali. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak merasa bosan saat belajar di kelas. Pernyataan ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Nareswari (2021) yang menyatakan bahwa salah satu metode pengajaran yang bisa diterapkan oleh guru di kelas untuk mendukung peserta didik belajar dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan kreatif adalah melalui lembar kerja peserta didik, yang umum dikenal sebagai LKPD. LKPD yang berisi permainan tradisional serok kuali juga bisa berfungsi untuk mengasah kemandirian peserta didik dalam memahami konsep perkalian dalam proses belajar, hal itu dikarenakan pada saat penggunaan LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam setiap kegiatan yang terdapat di dalamnya. Maka dari itu sangat penting penggunaan LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali di dalam. Ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik serta minat belajar peserta didik di kelas.

Pengembangan LKPD sebagai alat atau sumber pembelajaran bagi peserta didik dalam proses belajar-mengajar adalah metode yang diterapkan oleh pengajar untuk mengevaluasi tingkat kreativitas peserta didik dalam menginterpretasikan teks atau isi dari cerita yang ada dalam buku LKPD tersebut. Mengingat kondisi LKPD yang saat ini masih belum memadai, pengembangan harus dilakukan agar peserta didik lebih aktif dalam belajar dan sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka yang berlaku, serta dapat meningkatkan cara berpikir dan pengetahuan peserta didik tersebut (Septian et al., 2019). Fungsi LKPD (lembar kerja peserta didik) merupakan salah satu instrumen dalam kegiatan belajar dan proses pembelajaran. LKPD terdiri dari sejumlah lembaran yang berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kerja peserta didik berfungsi sebagai alat bantu yang bisa dikembangkan oleh guru sebagai pendukung dalam proses belajar (Djusmain et al., 2017).

LKPD adalah sumber pembelajaran dan bahan pembelajaran yang berfungsi sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar (Septian et al., 2019). Terdapat banyak sumber pembelajaran yang bisa digunakan untuk memperdalam pemahaman tentang materi perkalian dalam matematika. Salah satu materi pengajaran yang bisa dipilih adalah LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali pada materi perkalian matematika. Dalam pembelajaran, menggunakan metode permainan tradisional serok kuali secara khusus bertujuan untuk mengajarkan pemahaman konsep, menanamkan nilai, dan memecahkan masalah. Seperti dijelaskan oleh Ibad (2023) permainan dapat menghilangkan rasa bosan, Permainan menawarkan tantangan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang menarik, serta dapat memotivasi guru untuk terus berinovasi.

Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Sundari (2023) menunjukkan bahwa LKPD dinyatakan praktis, di mana rata-rata untuk semua elemen pengamatan dalam pelaksanaan LKPD mencapai 85% dengan kategori terlaksana sebagian. Rata-rata persentase angket yang diisi oleh peserta didik dan pendidik masing-masing adalah 91,25% dan 71%, yang menunjukkan respons positif. Berdasarkan analisis data mengenai validitas, keefektifan, dan kepraktisan disimpulkan bahwa LKPD yang berbasis permainan tradisional memenuhi kriteria "sangat valid", "efektif", dan "sangat praktis", sehingga layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

2. KAJIAN TEORITIS

LKPD

LKPD adalah salah satu alat pendidikan berbentuk cetakan yang memudahkan peserta didik untuk terlibat dengan materi perkalian. Dengan adanya LKPD, peserta didik termotivasi untuk lebih aktif dalam belajar karena menyediakan berbagai kegiatan yang melibatkan peserta didik. Penggunaan LKPD juga memungkinkan peserta didik untuk memahami kembali suatu konsep. LKPD memberikan kemudahan bagi pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar. LKPD juga dipenuhi dengan tugas-tugas yang bisa digunakan untuk berlatih (Masdar & Lestari, 2021). Lembar Kerja Peserta Didik berfungsi sebagai sumber belajar yang sangat penting dalam mendukung proses pengajaran serta meningkatkan kinerja peserta didik dalam belajar (Wahab et al., 2021).

Permainan Serok Kuali

"Serok Kuali" atau "Serok Kwali" merupakan permainan yang telah ada sejak lama, berasal dari komunitas Betawi di Jakarta, secara spesifik di daerah Duren III, Mampang Prapatan. Istilah untuk permainan ini terangkai dari kata serok yang berarti menyendok atau

mengambil dan kualiti yang juga dikenal sebagai kwali, yang merujuk pada sendok sederhana yang digunakan sering kali terbuat dari daun pisang muda yang dilipat dengan bentuk menyerupai sendok kecil. Permainan tradisional yang dikenal dengan nama “Serok Kwali”. Serok merujuk pada tindakan mengambil atau menciduk sesuatu menggunakan alat tertentu. Pada permainan ini, yang diambil adalah berbagai jenis biji-bijian seperti biji sawo, dan alat yang digunakan untuk menciduknya adalah dedaunan (Nurfadly, 2021).

Serok kwali merupakan salah satu permainan klasik yang dilakukan secara kelompok. Semua anak dapat berpartisipasi dalam permainan ini, baik itu anak laki-laki maupun perempuan. Biasanya ada antara dua hingga lima anak yang berperan sebagai pemain dalam permainan serok kwali ini. Pada akhirnya, setiap anak akan bersaing satu sama lain untuk dapat meraih kemenangan dalam permainan serok kwali (Dart, 2023).

Pemahaman Konsep

Salah satu hasil yang diperoleh dari pembelajaran matematika merupakan peningkatan pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep matematika. Matematika bukan hanya dapat dipelajari dengan hafalan, tetapi belajar matematika perlu pemahaman yang baik untuk bisa mempelajari sebuah materi. Pemahaman diartikan sebagai kemampuan dari seseorang yang setingkat lebih tinggi dari hanya mengetahui dan mengingat sesuatu yang berbentuk pengetahuan dan hafalan. Yang bermakna tidak hanya terdiri dari pembelajaran verbal tetapi juga memahami gagasan di balik masalah atau informasi yang diminta (Aqsa & Hidayat, 2021). Pemahaman merupakan kemampuan yang memaparkan sebuah situasi atau persoalan yang terjadi (Ruqoyyah et al., 2020). Pemahaman terhadap konsep merupakan keterampilan peserta didik dalam menguasai berbagai konten pelajaran, namun peserta didik juga mampu menggunakannya kembali dalam bentuk yang lebih sederhana, menganalisis terhadap data, dan mengimplementasikan konsep yang sesuai dengan cara berpikir yang dimiliki. Memahami suatu konsep sangat krusial, karena kemampuan ini membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar topik tertentu. Pemahaman adalah aspek yang umumnya menjadi perhatian utama dalam pembelajaran. Sementara itu, konsep adalah ide yang bersifat abstrak dan digunakan untuk mengelompokkan objek tertentu.

Perkalian

Perkalian merupakan penjumlahan berulang sebanyak bilangan yang dikalikan. Secara umum, perkalian adalah penambahan yang dilakukan secara berulang. Oleh sebab itu, peserta didik perlu memahami penjumlahan terlebih dahulu sebelum belajar tentang perkalian. Hal ini disebabkan perkalian menjadi salah satu materi yang sukar dipahami oleh peserta didik. Pada masa sekolah dasar, peserta didik dituntut untuk hafal perkalian 1 hingga 10. Karena perkalian

1 hingga 10 ini merupakan perkalian dasar untuk memudahkan dalam penyelesaian perkalian yang mudah hingga sulit. Perkalian dasar ini biasa disajikan dalam bentuk tabel (Alhusna et al, 2020).

3. METODE PENELITIAN

Jenis Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan metode pengembangan, yang juga dikenal sebagai *research and development*. Penelitian ini berlangsung di SDN Deket Wetan yang terletak di Desa Deket, Kecamatan Deket, Kabupaten Lamongan, dengan kode pos 62291, Jawa Timur. Aktivitas penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025-2026. Subjek ini meliputi validator ahli media, validator ahli materi, dan peserta didik kelas III di SDN Deket Wetan Lamongan yang berjumlah 15 peserta didik. Data atau informasi dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian, angket (dengan validasi ahli dan respon siswa) dan tes merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Proses dan hasil pengembangan LKPD yang bermuatan permainan tradisional serok kualiti dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Fokus pembahasan ini adalah pada hasil validasi media dan materi, hasil belajar peserta didik, serta tanggapan peserta didik setelah memanfaatkan LKPD yang mengandung permainan tradisional serok kualiti.

Proses Pengembangan LKPD Bermuatan Permainan Tradisional Serok Kualiti

Pengembangan LKPD dilaksanakan dalam lima tahap sesuai model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Masing-masing tahap memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan LKPD yang cocok dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Model ADDIE dipilih karena menawarkan alur yang sistematis dan terorganisir dalam pengembangan LKPD yang mengandung permainan tradisional serok kualiti, seperti yang dinyatakan oleh Branch (2009) bahwa ADDIE adalah model yang efektif untuk menghasilkan bahan ajar LKPD yang telah teruji dan berfokus pada pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Pada tahap Analisis, peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan disekolah, kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik kelas III SDN Deket Wetan Lamongan, serta kompetensi dasar dalam materi perkalian. Analisis ini menunjukkan bahwa peserta didik berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sesuai dengan teori Piaget,

sehingga peserta didik memerlukan proses belajar yang terjadi saat peserta didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan, mengasimilasi informasi baru, dan memahami konsep pengetahuan tersebut.

Tahap Desain peneliti mulai merancang produk LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dikelas III SDN Deket Wetan Lamongan. Perencanaan desain ini sesuai dengan pandangan Dick and Carey (2013) yang menyatakan bahwa proses desain pembelajaran harus dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan menyajikan materi yang mudah dipahami agar LKPD efektif digunakan.

Tahap Pengembangan merupakan proses pembuatan bahan ajar LKPD berdasarkan desain yang sudah dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Setelah LKPD selesai dibuat, peneliti melakukan tinjauan awal oleh dosen pembimbing sebelum divalidasi oleh para ahli media dan materi. Penilaian dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan guru SDN Deket Wetan Lamongan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang dapat diperbaiki sebelum diuji cobakan. Proses ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2021) yang menekankan bahwa validasi oleh ahli adalah langkah penting untuk memastikan media tersebut layak digunakan sebelum diterapkan kepada peserta didik. Hasil pengembangan mempertimbangkan prinsip multimedia menurut Safitri (2022) bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika teks dan gambar disajikan secara terpadu, sehingga mendukung proses memori jangka panjang.

Tahap Implementasi dilaksanakan dengan mengaplikasikan LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali kepada peserta didik kelas III SDN Deket Wetan Lamongan. Hasil dari pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengerti materi perkalian dengan lebih baik, serta menunjukkan peningkatan belajar yang signifikan. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali membagikan soal tes pemahaman konsep dan angket respon peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Riani (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model ADDIE dalam pengembangan LKPD berbasis permainan tradisional untuk materi perkalian dan pembagian dapat menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif bagi peserta didik di tingkat dasar. Oleh karena itu, secara keseluruhan, proses pengembangan LKPD dalam penelitian ini telah dilakukan secara sistematis mengikuti langkah-langkah ADDIE dan terbukti menghasilkan bahan ajar yang sesuai kebutuhan peserta didik kelas III SD serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran matematika pada materi perkalian.

Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengukur proses dan hasil dari pengembangan LKPD yang berisi permainan tradisional serok kualiti dalam pembelajaran matematika materi perkalian di kelas III SDN Deket Wetan Lamongan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan terpenuhi kriteria sangat valid, efektif dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Proses evaluasi dilakukan melalui validasi dari ahli media dan ahli materi, uji efektifitas terhadap pemahaman konsep peserta didik, serta angket respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar LKPD dalam pembelajaran. Rata-rata hasil nilai validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan nilai 97,5% dan ahli materi memberikan nilai 95,5%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid.

Hal Ini menunjukkan bahwa LKPD bermuatan permainan tradisional serok kualiti telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi, tampilan, penyajian, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selanjutnya, hasil uji efektifan memperoleh nilai rata-rata 0,803 (80,3%) dengan kategori efektif, yang menunjukkan bahwa LKPD ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi perkalian. Selain itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata 95,6% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa LKPD bermuatan permainan tradisional serok kualiti diterima dengan baik dan mudah dipahami selama proses belajar.

Penelitian ini sejalan dengan hasil studi Sundari & Siregar (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan LKPD berbasis permainan tradisional yang divalidasi oleh para ahli dan diuji coba kepada peserta didik dapat memenuhi standar kelayakan serta memberikan dampak positif terhadap proses belajar. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Aggreyani et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan LKPD yang telah divalidasi oleh ahli dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan respons positif peserta didik.

Validasi Media dan Materi

Sebelum diterapkan dalam pengembangan LKPD yang mengandung permainan tradisional serok kualiti, media dan materi terlebih dahulu divalidasi oleh dua orang validator, yaitu seorang pakar media dan pakar materi. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid, dengan nilai 97,5% dari pakar media dan 95,5% dari pakar materi.

a. Validasi Ahli Media

Pakar media memberikan aspek penilaian terhadap desain sampul dan isi LKPD, tampilan, dan kebahasaan yang memperoleh nilai 97,5%, yang menunjukkan bahwa LKPD yang berisi permainan tradisional serok kualiti sangat valid dan pantas digunakan dalam

proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wahyuni (2024) yang menyatakan bahwa LKPD berbasis masalah harus memiliki desain berkualitas, penampilan yang jelas, serta penyajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mendukung proses belajar secara efektif.

Menurut Safitri (2022), pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan elemen visual terbukti meningkatkan pemahaman konsep, karena membantu dalam proses penyimpanan memori jangka panjang. Riani (2023) juga mengatakan bahwa LKPD yang berbasis permainan tradisional congklak mendapatkan skor 91% saat divalidasi oleh pakar media. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan LKPD yang mengandung permainan tradisional dapat membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika tentang materi perkalian.

b. Validasi Ahli Materi

Pakar materi menilai kecocokan konten LKPD berdasarkan relevansi materi, tampilan, dan penggunaan bahasa, dan diberikan skor 95,5%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan sangat layak untuk diberikan kepada peserta didik kelas III SDN Deket Wetan Lamongan. Materi tersusun secara teratur, jelas, dan sesuai dengan karakteristik serta tingkat pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar. Ini sejalan dengan penelitian Sundari (2023) yang menyatakan bahwa LKPD dinyatakan valid dengan rata-rata seluruh elemen pengamatan mencapai 85% dalam kategori “sangat valid”, yang menunjukkan bahwa materi perkalian yang ada dalam LKPD sangat sesuai dengan kompetensi, benar secara konsep, teratur, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar, sehingga pantas digunakan dalam pembelajaran matematika.

Keefektifan LKPD Bermuatan Permainan Tradisional Serok Kual

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest (tes sebelum) sebesar 72,1% meningkat menjadi 93,3% pada posttest setelah pembelajaran menggunakan LKPD bermuatan permainan tradisional serok kual. Perhitungan uji N-Gain memperoleh skor 0,803 (80,3%), termasuk kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD bermuatan permainan tradisional serok kual efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi perkalian.

Temuan ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian oleh Riani (2023) menemukan bahwa penerapan LKPD yang berbasis permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik, karena penyampaian materi dan latihan soal membantu peserta didik memahami konsep perkalian dengan lebih baik dan mengurangi kesulitan dalam belajar. Hasil serupa juga

ditemukan dalam penelitian Ramadhani (2024), yang mengembangkan LKPD berbasis permainan tradisional untuk materi perkalian senilai, yang mendapatkan temuan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar karena LKPD memberikan contoh yang nyata dan interaktif.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan LKPD, terutama yang dirancang secara interaktif, dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi perkalian.

Respons Peserta Didik Terhadap LKPD Bermuatan Permainan Tradisional Serok Kualiti

Hasil survei menunjukkan bahwa reaksi peserta didik terhadap LKPD bermuatan permainan tradisional serok kualiti mendapatkan respon yang sangat baik. Persentase skor yang diperoleh dari 15 peserta didik mencapai 95,6% dengan penilaian sangat baik. Para peserta didik berpendapat bahwa LKPD ini gampang digunakan dan membantu peserta didik memahami konsep perkalian melalui permainan tradisional serok kualiti yang mencakup materi dan latihan soal. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Nabila (2024) yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis etnomatematika dengan permainan congklak pada materi perkalian di sekolah dasar mendapatkan respon peserta didik sebesar 78% yang termasuk dalam kategori sangat baik karena dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian.

Penelitian oleh Lutfi (2022) menunjukkan bahwa LKPD berbasis etnomatematika di tingkat sekolah dasar memperoleh persentase kepraktisan sebesar 76% yang termasuk kategori sangat baik. Oleh karena itu, LKPD berbasis etnomatematika dianggap layak dan praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa LKPD bermuatan permainan tradisional serok kualiti yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektifitas, sehingga patut digunakan dalam proses belajar mengajar materi perkalian.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian berjudul *Pengembangan LKPD Bermuatan Permainan Tradisional Serok Kualiti pada Materi Perkalian untuk Kelas III SDN Deket Wetan Lamongan*, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan LKPD dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas serta waka kurikulum untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang LKPD yang memuat materi perkalian, soal latihan, aturan permainan tradisional serok kualiti, serta

aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap *Development*, LKPD dirancang menggunakan aplikasi Canva dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi, yaitu 97,5% dari ahli media dan 95,55% dari ahli materi, sehingga masuk dalam kategori sangat valid.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menguji cobakan LKPD kepada guru dan 15 peserta didik kelas III SDN Deket Wetan Lamongan. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 72,1% dan posttest sebesar 93,3%, dengan nilai N-Gain sebesar 0,803 (80,3%) yang termasuk dalam kategori efektif. Selain itu, respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD mencapai 95,6% dengan kategori sangat baik. Pada tahap *Evaluation*, dilakukan penilaian terhadap keseluruhan proses pengembangan, yang menunjukkan bahwa LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali layak dan efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep perkalian.

Secara keseluruhan, LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar karena memenuhi kriteria sangat valid, efektif, dan sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli, tes hasil belajar, serta angket respon peserta didik. Dengan demikian, LKPD ini dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada peserta didik kelas III SDN Deket Wetan Lamongan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD bermuatan permainan tradisional serok kuali pada materi perkalian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Dalam proses pengembangan selanjutnya, disarankan agar LKPD lebih memperhatikan unsur interaktivitas, menambahkan animasi yang lebih variatif, serta memperkaya variasi gambar agar LKPD semakin menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dari segi media, LKPD sebaiknya dilengkapi dengan kunci jawaban pada soal latihan serta menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, untuk meningkatkan respon dan keaktifan peserta didik, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan LKPD interaktif dengan perpaduan warna yang lebih cerah serta mengombinasikannya dengan aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Penambahan variasi soal evaluasi yang lebih beragam juga perlu dilakukan agar peserta didik dapat lebih memahami konsep perkalian secara menyeluruh.

DAFTAR REFERENSI

- Ambarini, N., Rosyidi, A., & Ariyanto, J. (2013). Penerapan pembelajaran aktif card sort disertai mind mapping untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi peserta didik kelas VII-E SMP Negeri 5 Surakarta. *Jurnal BIO-PADAGONI*, 2(1), 77–87.
- Alhusna, C., Setiawan, D., Yolanda, S., Suryani, S. I., Nadia, T. N., Cania, Y. A., & Mujib, A. (2020). Menemukan pola perkalian dengan angka 9. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 2(1), 55–70.
- Citroesmi, N. N. (2017). Penerapan model pembelajaran means-ends analysis untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 13–18.
- Fatqurhohman, F. (2016). Pemahaman konsep matematika peserta didik dalam menyelesaikan masalah bangun datar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(2), 127. <https://doi.org/10.25273/jipm.v4i2.847>
- Isyanti, D. (n.d.). *Permainan populer tradisional Betawi*. Cahaya Harapan.
- Lestari, E. A. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis eksperimen IPA kelas V SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Ramadhani, A., & Aufa. (2024). Pengembangan LKPD berbasis game untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas III sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2691–2700.
- Riani, N. (2023). Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika pada permainan congklak tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(5), 879–886. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i5.20040>
- Rismayanti, T. A., & Pujiastuti, H. (2020). Pengaruh model search solve create share (SSCS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i2.6345>
- Sasmita, D., Utami, C., & Prihatiningtyas, N. C. (2019). Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika pada permainan congklak tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian di variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sundari, A., & Siregar, N. (2023). Pengembangan LKPD matematika berbasis permainan tradisional pada peserta didik kelas II SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1787–1799. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>
- Wahyuni, P. N. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan*, 1–129.
- Yuda, E. K. (2020). Sifat-sifat operasi hitung perkalian bilangan bulat dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(3), 120–134.