

INOVASI PEMBELAJARAN : LKPD BERBASIS PBL BERNUANSA PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS

Luckyna Amanda Putri¹, Rosida Rakhmawati², Arini Alhaq³

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung^{1,2,3}

pos-el : luckynaamandaputri@gmail.com¹ , rosidarakhmawati@radenintan.ac.id²
arinialhaq@radenintan.ac.id³

ABSTRAK

Minat belajar yang rendah tentu saja akan mempengaruhi rendahnya pemahaman konsep matematis peserta didik dalam belajar matematika. Penelitian ini untuk mengembangkan LKPD berbasis PBL bernuansa permainan tradisional. Penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil uji kelayakan dan kevalidan dari validator media dan materi memperoleh hasil dengan kriteria "sangat layak". Uji kemenarikan pada uji skala kecil dan skala besar memperoleh hasil dengan kriteria "sangat menarik". Pengintegrasian permainan tradisional dalam LKPD menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan serta termotivasi untuk menyelesaikan setiap kegiatan yang ada pada LKPD. Hasil *N-Gain* minat belajar dan pemahaman konsep matematis memperoleh hasil dengan kategori sedang dan cukup efektif. Penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran mengandung unsur-unsur yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar. Dengan demikian, LKPD berbasis PBL bernuansa permainan tradisional cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematis.

Kata kunci : LKPD, *problem based learning*, bernuansa permainan tradisional Indonesia, minat belajar, pemahaman konsep matematis

ABSTRACT

*Low learning interest certainly affects students' low understanding of mathematical concepts in learning mathematics. This study aimed to develop PBL-based student worksheets (LKPD) integrated with traditional games. The research employed a research and development (R&D) method using the ADDIE model. The results showed that the feasibility and validity tests conducted by media and content experts indicated that the developed LKPD met the criteria of "very feasible." The attractiveness test in both small-scale and large-scale trials showed results in the "very interesting" category. The integration of traditional games into the LKPD made the learning process more engaging, preventing students from feeling bored and motivating them to complete each activity contained in the LKPD. The *N-Gain* results for learning interest and mathematical conceptual understanding were in the moderate category and considered sufficiently effective. The implementation of local wisdom in learning contains elements that can motivate students to be more active in the learning process. Therefore, the PBL-based LKPD integrated with traditional games is sufficiently effective in improving students' learning interest and understanding of mathematical concepts.*

Keywords : LKPD, *problem based learning*, Indonesian traditional game theme, learning interest, mathematical concept understanding

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003).

Matematika sering dianggap sulit dan membosankan, sehingga minat peserta didik dalam belajar matematika rendah (Putri & Safrizal, 2023). Berdasarkan hasil PISA 2022 yang dirilis oleh OECD, Indonesia kembali menunjukkan skor yang rendah dalam kemampuan matematika. Hal ini terlihat dari skor Indonesia pada bidang matematika pada tahun 2022 masih jauh dibawah rata-rata OECD yaitu 472.



Gambar 1. Data Hasil PISA
(Laporan PISA Kemendikbudristek)

Pada Gambar 1 terlihat bahwa skor matematika menunjukkan adanya penurunan dibandingkan dengan hasil PISA 2018, yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika peserta didik Indonesia masih sangat terbatas.

Hasil wawancara peneliti dengan pendidik mata Pelajaran matematika diperoleh fakta bahwa sebagian besar peserta didik kurang antusias dan merasa bosan ketika proses pembelajaran matematika berlangsung. Minat belajar yang rendah tentu saja akan mempengaruhi rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta

didik dalam belajar matematika. (Nugroho, Muhajang & Budiana, 2020)

Terlihat dari hasil survey lapangan bahwa 50% peserta didik telah mampu menyatakan ulang serta memberikan contoh dan mengelompokkan sebuah konsep suatu soal. Namun, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyajikan konsep dalam representasi matematika. Hal ini menunjukkan bahwa indikator pemahaman konsep belum terpenuhi dengan baik. Penerapan media yang kurang variatif menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik (Halawa, 2023). Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan pendidik yang mengatakan bahwa beliau hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket. Hal tersebut menunjukkan kurangnya variasi pada media pembelajaran yang digunakan.

Terkait dengan belajar mengajar perlunya pengembangan bahan ajar. Bahan ajar dapat berupa berbagai jenis, salah satunya yaitu lembar kerja peserta didik. Penggunaan LKPD pada proses pembelajaran sangatlah efektif. Adapun keunggulan LKPD dibandingkan dengan media yang lain yaitu, menggerakkan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran, menunjang peningkatan suatu konsep, dapat melatih dan meningkatkan keterampilan proses (Sintya, Rismayani & Muslimah, 2022)

Selain memerlukan bahan ajar, dalam melakukan pembelajaran di kelas juga memerlukan metode, model, dan strategi tertentu. Terdapat berbagai model yang bisa diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas, salah satunya yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*problem based*

learning). Model pembelajaran *problem based learning* merupakan sebuah model dari suatu pembelajaran yang dimana mengharuskan para peserta didik untuk bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih kritis, mampu memecahkan masalah dan mempunyai strategi belajar sendiri serta adanya keterampilan untuk mampu bekerja sama dengan tim (Ayunda et al, 2023; Khafifah & Rahayu, 2025)

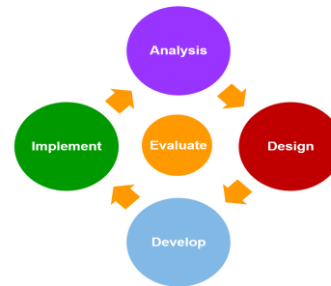
Diketahui bahwa pendidik telah menggunakan metode *problem based learning*, namun hasil observasi dan data yang diperoleh menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih tergolong rendah dan pemahaman konsep matematis belum mencapai tingkat yang optimal. Penerapan permainan tradisional Indonesia memungkinkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga membuat materi lebih relevan dan bermakna (Aisy & Khaerunnisa, 2023; Santiaji et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *problem based learning* bernuansa permainan tradisional untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan

Carey meliputi lima tahapan yaitu sebagai berikut (Pitriani, Wahyuni & Gunawan, 2021):



Gambar 2. Tahapan ADDIE

Model ADDIE memiliki tahap evaluasi disetiap tahapannya, sehingga menghasilkan produk yang berkualitas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kalianda tahun 2025/2026. Uji coba skala kecil melibatkan 20 peserta didik yang terdiri dari kelas VIIIA sedangkan uji coba besar melibatkan 30 peserta didik yang terdiri dari kelas VIIIB.

Pada model ADDIE terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama yaitu tahap *Analysis* yang meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. Tahap kedua yaitu tahap *design*, Adapun rancangan yang dibuat untuk lembar kerja peserta didik terdiri dari cover, kata pengantar, peta kompetensi, petunjuk penggunaan LKPD, inti kegiatan belajar, dan daftar pustaka. Dirancang juga pengenalan permainan tradisional Indonesia yang ada dalam kehidupan sehari – hari untuk dikaitkan dalam materi. Tahap *development* merupakan tahap memasukkan materi ke dalam template yang sudah dirancang sebelumnya menggunakan aplikasi canva. Kemudian evaluasi produk yang dikembangkan juga terdapat pada tahap ini. Evaluasi yang diberikan melalui validasi materi dan media. Kelayakan produk LKPD

ditentukan berdasarkan analisis hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi. Nilai rata – rata yang diperoleh kemudian akan dikategorikan sesuai dengan kriteria agar dapat menentukan kelayakan produk. Kategori kelayakan produk dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Interval skor	Kriteria
$1,00 < x \leq 1,76$	Tidak valid
$1,76 < x \leq 2,51$	Cukup valid
$2,51 < x \leq 3,26$	Valid
$3,26 < x \leq 4,00$	Sangat valid

(Sulastri, 2023)

Selanjutnya pada tahap keempat yaitu tahap *implemmentation*, pada tahap ini melakukan uji coba skala kecil dan skala besar untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan LKPD. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan produk tersebut yaitu dengan menggunakan angket respon peserta didik. Nilai rata-rata dari setiap aspek pada angket akan dihitung kemudian rata-rata skor akan dikategorikan sesuai dengan kriteria berikut :

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

Interval skor	Kriteria
$1,00 < x \leq 1,76$	Tidak Praktis
$1,76 < x \leq 2,51$	Cukup Praktis
$2,51 < x \leq 3,26$	Praktis
$3,26 < x \leq 4,00$	Sangat Praktis

(Sulastri, 2023)

Kemudian pada hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar dan pemahaman konsep akan dianalisis menggunakan uji *normalized gain* untuk mengetahui keefektifan LKPD dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematis. Hasil perhitungan kemudian akan diacukan pada tabel berikut :

Tabel 3. Klasifikasi *Normalized Gain*

Batasan	Kategori
$0,70 \leq n \leq 1,00$	<i>High-g</i>
$0,30 \leq n \leq 0,70$	<i>Medium-g</i>
$0,00 \leq n \leq 0,30$	<i>Low-g</i>

(Sukarelawan, Indratno & Ayu, 2024)

Tahap terakhir yaitu *evaluation*, tahap yang dilaksanakan pada empat tahap sebelumnya, tiap tahap dilaksanakan evaluasi untuk meminimalisir kesalahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis PBL bernuansa permainan tradisional untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematis peserta didik. Hasil penelitian dipaparkan sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Tahap *Analysis*

Pada tahap analisis (*analysis*) peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika sesuai dengan instrumen panduan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi didapatkan informasi bahwa kesulitan guru dalam mengajar dikarenakan kurangnya pemahaman konsep peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan serta dari perspektif peserta didik yang menganggap matematika sulit dan membosankan. Media pembelajaran yang digunakan adalah buku paket, sehingga peserta didik merasa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Dalam hal ini, peneliti menyimpulkan perlunya pengembangan media pembelajaran berupa LKPD berbasis *problem based learning* bernuansa permainan tradisional Indonesia agar pembelajaran lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap Design

Tahap design dilaksanakan setelah mendapatkan hasil dari tahap analisis, LKPD dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berikut adalah tahapan perancangan LKPD berbasis *problem based learning* bernuansa permainan tradisional Indonesia untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik :

a) Perancangan Bagian-Bagian Lembar Kerja Peserta Didik

Pembuatan lembar kerja peserta didik ini menggunakan aplikasi canva, dengan ukuran A4. Adapun rancangan yang dibuat untuk lembar kerja peserta didik terdiri dari cover, kata pengantar, peta kompetensi, petunjuk penggunaan LKPD, inti kegiatan belajar, dan daftar Pustaka.

b) Penyusunan Bahan Ajar

Kegiatan belajar dalam lembar kerja peserta didik dirancang memuat empat bab. Tiap bab berisikan permainan tradisional yang dikaitkan dengan materi, kemudian ada kegiatan penyelesaian masalah.

c) Perancangan Instrumen

Instrumen yang dirancang dalam penelitian ini yaitu angket minat belajar dan tes soal pemahaman konsep.

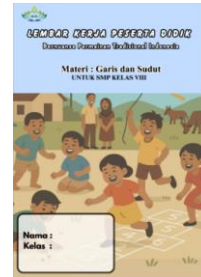
Tahap Development

Tahap pengembangan merupakan tahap memasukkan materi ke dalam template yang sudah dirancang sebelumnya menggunakan aplikasi canva. Terdapat tiga bagian yaitu dalam lembar kerja peserta didik yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Kemudian evaluasi produk yang dikembangkan juga terdapat pada tahap ini. Evaluasi yang diberikan melalui

validasi materi dan media. Berikut adalah hasil dari tahap pengembangan lembar kerja peserta didik :

Berikut adalah hasil pengembangan lembar kerja peserta didik yang berhasil dibuat :

a) Bagian Awal LKPD



Gambar 3. Tampilan Cover

b) Bagian Inti LKPD

Kegiatan inti dari pembelajaran terdapat dalam bagian inti, bagian ini memuat tiga bab dengan materi garis dan sudut. Berikut adalah tampilan dari bagian inti :



Gambar 4. Tampilan Kegiatan

c) Bagian Akhir LKPD

Daftar Pustaka merupakan bagian akhir dari Lembar Kerja Peserta Didik. Berikut adalah tampilan dari bagian akhir :



Gambar 5. Tampilan Daftar Pustaka

Pada tahap ini, produk yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh beberapa validator. Validasi produk tersebut meliputi validasi media dan validasi materi.

Hasil validasi produk memperoleh hasil dengan kriteria “sangat layak”. Produk tersebut dinilai sangat layak karena materi yang dirancang dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), materi yang disajikan tersusun secara sistematis, dan memuat petunjuk yang jelas. Begitupun pada media tersebut teks yang disajikan dapat terbaca dengan baik, terdapat kejelasan petunjuk, dan gambar yang terdapat media LKPD telah sesuai. Sejalan dengan pendapat Sudjana, LKPD yang baik berisi kegiatan–kegiatan sistematis dan terperinci dan berkaitan dengan CP atau indikator tertentu (Kosasih, 2021).

Sehingga dari hasil validasi produk yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media dan materi dalam LKPD berbasis PBL bernuansa permainan tradisional dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Tahap Implementation

Lembar kerja peserta didik yang sudah mendapatkan hasil kelayakan produk oleh para ahli materi dan ahli media selanjutnya dilaksanakan tahap implementasi produk. Produk yang diimplementasikan berupa lembar kerja peserta didik berbasis PBL sebagai sumber belajar yang bernuansa permainan tradisional untuk peserta didik kelas VIII. Uji coba produk dibagi menjadi dua kelompok, yaitu oleh kelompok kecil sebanyak 20 peserta didik dan kelompok besar sebanyak 30

peserta didik. Hasil uji coba produk dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada 20 peserta didik. pada tahap awal peserta didik diberikan soal tes berupa *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, selanjutnya dilakukan penerapan produk berupa lembar kerja peserta didik yang sudah dikembangkan untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran menggunakan LKPD telah selesai, maka langkah selanjutnya adalah pemberian tes berupa *posttest* serta angket kemenarikan kepada peserta didik. Dari hasil uji coba skala kecil tersebut, pada angket respon peserta didik memperoleh hasil dengan kriteria ”sangat menarik”. Perolehan hasil tersebut didapat karena peserta didik merasa pembelajaran lebih menarik setelah penerapan LKPD. Hal tersebut terlihat pada saat penerapan LKPD, peserta didik sangat antusias dan lebih aktif dalam pembelajaran.

b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan oleh 30 peserta didik. Uji coba pada kelompok besar dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dibandingkan penggunaan oleh kelompok kecil. Dari data angket respon peserta didik yang didapat dari uji coba kelompok skala besar memperoleh penilaian dengan kriteria “sangat menarik”. Pengintegrasian permainan tradisional dalam LKPD menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan serta termotivasi untuk menyelesaikan setiap kegiatan yang ada pada LKPD.

c) Uji Efektivitas

Berdasarkan hasil uji efektivitas menggunakan perhitungan *N-Gain*, diperoleh bahwa peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep matematis peserta didik berada pada kategori sedang dengan Tingkat keefektifan cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan LKPD Berbasis PBL Bernuansa Permainan Tradisional memberikan dampak positif, namun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan waktu pada implementasi. Model PBL menekankan pada proses berpikir kritis, pemecahan masalah, berdiskusi, serta mengevaluasi solusi yang telah diperoleh. Efektivitas PBL akan lebih optimal apabila diterapkan secara berkelanjutan dalam jangka waktu yang cukup. Pada penelitian ini, penerapan LKPD dilakukan dalam waktu terbatas sehingga peserta didik belum sepenuhnya mencapai optimalisasi pemahaman konsep matematis. Pada uji efektivitas dilakukan tes berupa *pretest* dan *posttest* yang akan dianalisis menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain)* untuk melihat efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis. Pada hasil uji *N-Gain* minat belajar dan pemahaman konsep, diperoleh hasil dengan kriteria “sedang” dan dengan tingkat keefektifan “cukup efektif”. Hasil *N-Gain* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik, namun peningkatannya belum mencapai tingkat optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor.

Pertama, keterbatasan waktu. Penerapan LKPD berbasis PBL bernuansa permainan tradisional dilakukan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, waktu implementasi yang terbatas belum sepenuhnya mengoptimalkan dampak LKPD terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep secara maksimal. Efektivitas PBL akan lebih optimal apabila diterapkan secara berkelanjutan dalam jangka waktu yang cukup (Ayunda and Alberida, 2023; Ladiku et al., 2025).

Kedua, adaptasi peserta didik terhadap model dan media pembelajaran baru. Peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis masalah yang dikaitkan dengan permainan tradisional (Zulfani et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif memerlukan fase adaptasi awal yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada tahap awal penerapan (Tewika, 2022).

Dengan demikian, hasil efektivitas LKPD berbasis PBL bernuansa permainan tradisional berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media pembelajaran LKPD mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematis peserta didik (Kaunang et al., 2025; Marwa et al., 2025). Namun, untuk mencapai efektivitas yang lebih tinggi diperlukan penerapan lebih konsisten serta waktu pembelajaran yang lebih efektif.

Tahap Evaluation

Setiap tahap model ADDIE sebelumnya telah dilaksanakan tahap evaluasi untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan hasil yang memuaskan. Pada tahap analisis tidak ada evaluasi yang dilaksanakan, karena data yang

diperoleh sudah cukup dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Tahap evaluasi pada tahap perancangan yaitu dilaksanakan dengan cara bimbingan kepada dosen pembimbing dan mendapatkan hasil bahwa kurangnya nuansa permainan tradisional pada lembar kerja peserta didik (LKPD). Maka peneliti perbaiki dengan menambahkan nuansa permainan tradisional pada desain serta isi dari lembar kerja peserta didik (LKPD).

Tahap pengembangan mendapatkan hasil evaluasi dari penilaian para ahli validator materi dan media. Pada evaluasi ini tidak ada evaluasi yang diberikan, hanya saja saran dari validator yaitu ketika penerapan media diharapkan peserta didik memahami materi yang ada dengan adanya suatu praktik.

Pada tahap implementasi mendapatkan hasil evaluasi dari penggunaan produk lembar kerja peserta didik berbasis PBL bernuansa permainan tradisional adalah berasal dari pemberian angket respons kemenarikan oleh peserta didik. Hasil dari angket kemenarikan ini yaitu pada kelompok kecil mendapatkan hasil 3,27 dengan kriteria “sangat menarik” dan kelompok besar mendapatkan nilai sebesar 3,29 dengan kriteria “sangat menarik”. Dengan demikian pada tahap implementasi sudah mendapatkan hasil yang memuaskan dan menarik peserta didik dalam penggunaan lembar kerja peserta didik, sehingga tidak ada tindak evaluasi lanjut.

4. KESIMPULAN

LKPD berbasis PBL bernuansa permainan tradisional untuk

meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dikembangkan menggunakan model ADDIE. Pada tahap *analysis*, Hasil analisis menunjukkan beberapa permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran matematika, diantaranya rendah minat belajar peserta didik terhadap matematika, media pembelajaran yang kurang variatif yaitu hanya berpusat pada buku cetak. Hal tersebut berdampak pada peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi secara mendalam dan menjadi tantangan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran secara optimal.

Tahap *design* dilakukan dengan pembuatan *prototype* LKPD yang dirancang berdasarkan CP yang telah ditetapkan pada modul ajar dan disusun sesuai dengan langkah – langkah PBL serta diintegrasikan dengan permainan tradisional. Tahap selanjutnya yaitu tahap *development*, hasil dari tahap pengembangan ini yaitu didapatkan penilaian validasi materi dan media pada LKPD dengan kriteria sangat layak. Materi dikatakan sangat layak karena materi yang dirancang dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, materi yang disajikan tersusun secara matematis, dan memuat petunjuk yang jelas. Sedangkan penilaian validasi media memperoleh hasil dengan kriteria sangat layak karena teks yang disajikan dapat terbaca dengan baik, terdapat kejelasan petunjuk, dan gambar yang terdapat pada media LKPD telah sesuai.

Tahap *implementation*, hasil uji coba skala kecil dan skala besar pada angket respon peserta didik memperoleh hasil dengan kriteria ”sangat menarik”.

Perolehan hasil tersebut didapat karena peserta didik merasa pembelajaran lebih menarik setelah penerapan LKPD. Hal tersebut terlihat pada saat penerapan LKPD, peserta didik sangat antusias dan lebih aktif dalam pembelajaran. Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilaksanakan pada empat tahap sebelumnya, tiap tahap dilaksanakan evaluasi untuk meminimalisir kesalahan.

Efektivitas LKPD berbasis PBL bernuansa permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematis memperoleh skor dengan kriteria sedang dan dengan tingkat keefektifan cukup efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, S. R., & Khaerunnisa, E. (2023). Pengaruh Lkpd Berbasis Permainan Tradisional Banten Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 33–34.
<https://doi.org/10.51517/nabla.v9i1.383>
- Ayunda, S. N., Lufri, L., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan LKPD terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Journal on Education*, 5(2), 5000–5015.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1232>
- Sintya Dewi, R. ., Rismayani, R., & Muslimah, M. (2022). Keefektifan Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 137–144.
- <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22835>
- Halawa, T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 40 – 49.
<https://doi.org/10.57094/jpe.v3i1.684>
- Kaunang, J. J. B., Kaunang, D. F., & Mangobi, J. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Barisan Aritmatika Dengan Menggunakan Konteks Kolintang. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 296–305.
<https://doi.org/10.36277/deferat.v8i1.2300>
- Ladiku, M. A., Regar , V. E., & Domu, I. . (2025). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IX MTs Nurul Yaqin Tondano. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 198–204.
<https://doi.org/10.36277/deferat.v8i1.2293>
- Khafifah, T. E. ., & Rahayu, W. (2025). Systematic Literature Review: Lingkungan Belajar Yang Menerapkan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Matematika. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 405–416.
<https://doi.org/10.36277/deferat.v8i2.2313>
- Kemendikbudristek. (2023). Laporan PISA Kemendikbudristek. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest (Cet. 1).

- Penerbit Suryacahya. Yogyakarta, Indonesia.
- Marwa, P. S., Iriani, D. ., & Anwar, K. . (2025). Penerapan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Outdoor Berbasis Permainan Benteng-Bentengan Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa: Indonesia. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 927–935. <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i2.2397>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 42–46. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2014>
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas VI Sekolah Dasar Negeri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 66–77. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1346>
- Santiaji, N. A., Ratnaningsih, N. ., & Putri, R. A. . (2025). Problem Based Learning Dengan Pendekatan CPA: Konstruksi Penyelesaian Soal Kontekstual Pada Persamaan Linear Satu Variabel. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 752–762. <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i2.2357>
- Sulastrri. (2023). Pengembangan media digital math comics dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung), 73 hlm. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/31321/1/PERPUS%20PUSAT%20BAB%20I%20DAN%20II.pdf>
- Zulfani, A., Iriani, D. I., & Anwar, K. . (2025). Analisis Karakter Kolaboratif Siswa Melalui Permainan Tradisional Bentengan Secara Outdoor Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 763–772. <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i2.2396>