

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
GAMES PLAY ANSWER TERINTEGRASI
KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS
VII SMP NEGERI 1 NOLING**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Progran Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2021**

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
GAMES PLAY ANSWER TERINTEGRASI
KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS
VII SMP NEGERI 1 NOLING**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Progran Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2021**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Darti Hapsary

NIM : 17 0204 0054

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 12 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



DARTI HAPSARY

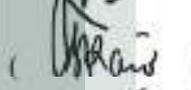
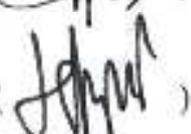
NIM. 17 0204 0054

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis *Games Play Answer* Terintegrasi Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Noling” yang ditulis oleh Darti Hapsary Nomor Induk Siswa (NIM) 17 0204 0054 Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari **Senin, 11 Oktober 2021** bertepatan dengan 4 Rabiul Awal 1443 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 21 Oktober 2021

TIM PENGUJI

- | | |
|--|---|
| 1. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Dr. Baderiah, M.Ag. | Penguji I () |
| 3. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Drs. Nasaruddin, M.Si. | Pembimbing I () |
| 5. Muh. Hajarul Aswad A., S.Pd., M.Si. | Pembimbing II () |

.Mengetahui :



Dekan Fakultas

Dr. Nurdin K., M.Pd.
NIP. 196812131999031014



Ketua Program Studi
Tadris Matematika

Muh. Hajarul Aswad A., S.Pd., M.Si.
NIP. 19821103 201101 1 004

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى
آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Syukur alhamdulillah kita panjatkan kepada Allah swt. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* Terintegrasi kearifan lokal siswa kelas VII SMP Negeri 1 Noling” setelah melalui proses panjang. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikut-Nya.

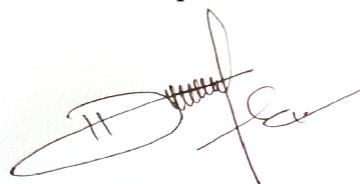
Skripsi ini merupakan syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan matematika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak menghadapi kesulitan. Namun berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta bapak Dr. H. Muammar Arafat, SH, MH., bapak Ahmad Syarief Iskandar, SE, MM. dan bapak Dr. Muhaemin, M.A. selaku Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta bapak Dr. Munir Yusuf., M.Pd.,ibu Dr. Hj. Riawarda, M.Ag., dan ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.selaku Wakil Dekan I, II dan III.
3. Bapak Muh. Hajarul Aswad A.,M.Si. selaku ketua program studi tadrir matematika IAIN Palopo, Penasehat Akademik, dan pembimbing II yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Nasaruddin, M.Si. selaku pembimbing I yang telah banyak memberi bimbingan, masukan serta arahnya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Baderiah, M.Ag. selaku penguji I yang telah banyak memberi masukan serta arahnya dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Lisa Aditya Dwiwansyah Musa S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah banyak memberi masukan serta arahnya dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Dosen beserta staf pegawai Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku kepala perpustakaan beserta dengan staf perpustakaan IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

9. Bapak Arifin Nibebisalira, S.E.,M.Si. selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Noling, guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dan bekerjasama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Baco B dan dan bunda Kadaria yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah swt. Mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.
11. Kepada teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAIN Palopo angkatan 2017 (khususnya kelas B) yang selama ini telah bersama-sama berjuang dan telah membantu dalam penyusunan skripsi ini mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Aamiin.

Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini nantinya dapat bermanfaat dan bisa menjadi referensi bagi para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun juga peneliti harapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya.

Palopo, 21 Juni 2021



Darti Hapsary

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا ب ت ث	(Alif) (Ba) (Ta) (Tsa)	Tidak dilambangkan b t ś	Tidak dilambangkan Be T Es (dengan titik diatas)
ج ح خ د	(Jim) (Ha) (Kha) (Dal)	J h kh d	Je Ha (dengan titik dibawah) Ka dan ha De

ز	(Dzal)	ẓ	Zet (dengan titik diatas)
ر	(Ra)	r	Er
ذ	(Zay)	z	Zet
س	(Sin)	s	Es
ش	(Syin)	sy	Es dan ye
ص	(Shad)	ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	(Dhad)	ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	(Tha)	ṭ	Te (dengan titik dibawah)
ظ	(Dzha)	ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	(Ayn)	‘	Apostrof terbalik
غ	(Gain)	g	Ge
ف	(Fa)	f	Ef
ق	(Qaf)	q	Qi
ك	(Kaf)	k	Ka
ل	(Lam)	l	El
م	(Mim)	m	Em
ن	(Nun)	n	En
و	(waw)	w	We
هـ	(Ha)	h	Ha
ء	(Hamzah)	‘	Apostrof
ي	(ya)	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan ya'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفًا
هَوْلًا

:*kaifa*

:*haua*

3. Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	ā	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan ya'</i>	ī	i dan garis di atas
اُو	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rāmā*

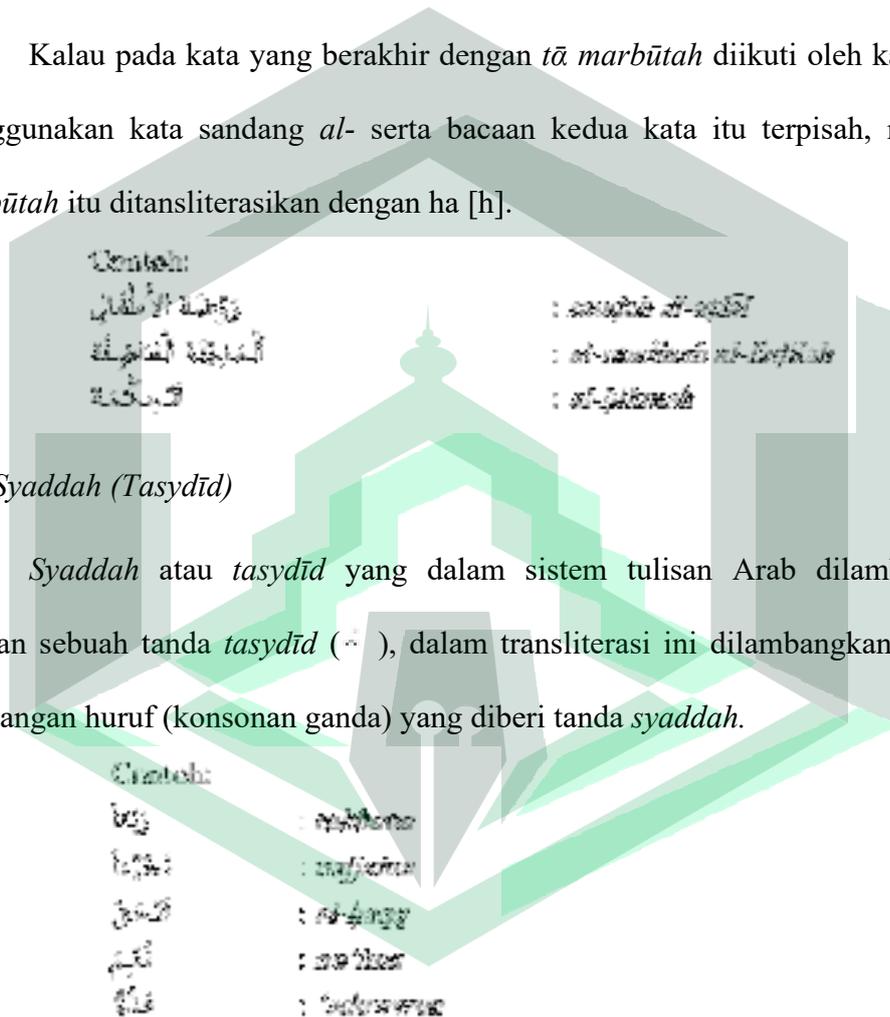
قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā marbūtah*

Translasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harkat *fatha*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].



5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Jika huruf *ber-tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

أَلِفٌ : "alif" (huruf) / alifiyah (kata)

أَلِفٌ : "alif" (huruf) / alifiyah (kata)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

أَلِفٌ : al- (huruf) / al- (kata)

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

أَلِفٌ : al- (huruf) / al- (kata)

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau

sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur‘an (dari *al-Qur‘ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri‘āyah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh

دِينِ اللَّهِ *dīnullāh* يَا اللَّهِ *billāh*

adapun *tā‘marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi" a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī" al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh

Abū al-ʿAwāʾid Muḥammad ibn Ruyyā, shuruhū manjāʿ: Ismā Ruyyā, Abū al-ʿWādī Muḥammad (bukan: Ruyyā, Abū al-ʿWādī Muḥammad (bukan: Ruyyā))
Najr Ḥusayn Abū Kāʾil, shuruhū manjāʿ: Abū Kāʾil, Najr Ḥusayn (bukan: Kāʾil, Najr Ḥusayn (bukan: Kāʾil))

B. Daftar Singkatan

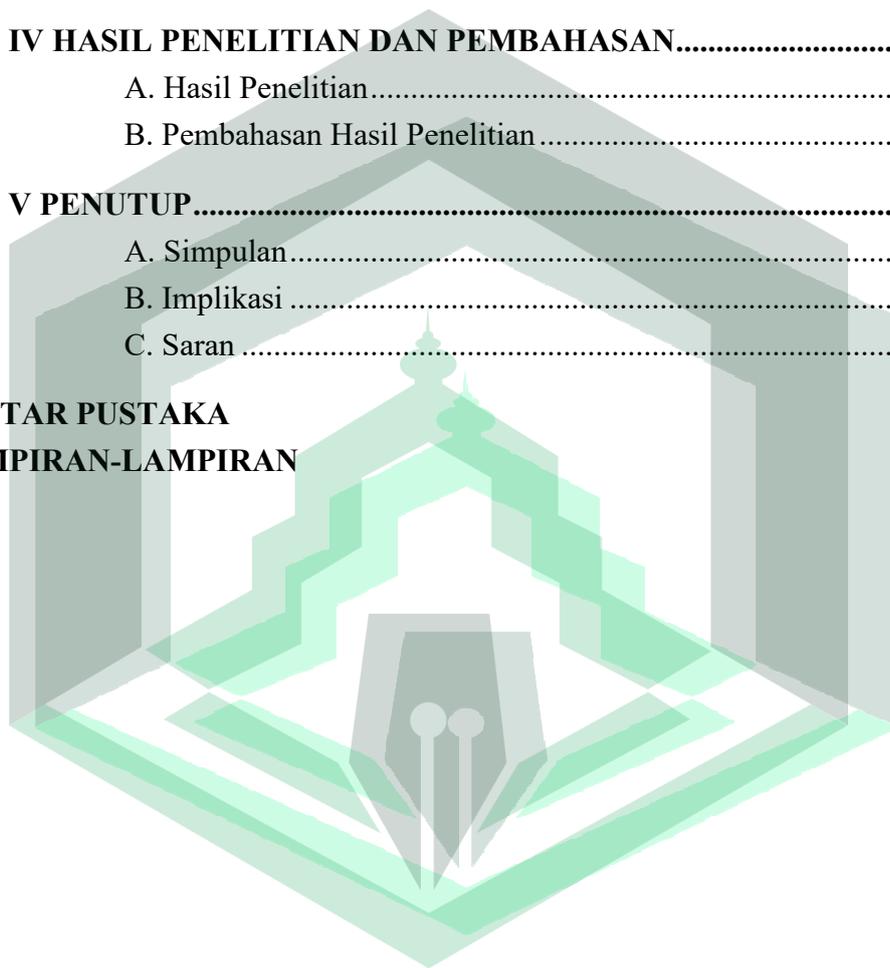
Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>Subhanahu Wa Ta,,ala</i>
Saw.	= <i>Sallallahu ,,Alaihi Wasallam</i>
As	= <i>Alaihi Al-Salam</i>
H	= Hijriyah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali _Imran/3: 4
HR	= Hadits Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR AYAT.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
DAFTAR ISTILAH	xxii
ABSTRAK	xxiv
ABSTRACK	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
B. Landasan Teori	15
C. Kerangka Pikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	38
D. Prosedur Pengembangan.....	38

1. Tahap Analisis	39
2. Tahap Desain	39
3. Tahap Pengembangan	42
4. Tahap Implementasi.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian.....	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	72
BAB V PENUTUP.....	77
A. Simpulan.....	77
B. Implikasi	78
C. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Q.S Al-Mujadalah/58: 11	2
Kutipan Ayat Q.S Maryam/94: 49	3



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu yang Relevan	14
Tabel 2.2 Penilaian LKS	18
Tabel 3.1 Kategori Validitas LKS	47
Tabel 3.2 Kategori Praktikalitas LKS	47
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian	49
Tabel 4.2 <i>Prototype</i> 1 Bagian Pembuka LKS	53
Tabel 4.3 <i>Prototype</i> 1 Bagian Inti LKS	55
Tabel 4.4 <i>Prototype</i> 1 Bagian Penutup	59
Tabel 4.5 Nama Validator Ahli	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Validas Ahli Materi LKS	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Validas Ahli Media dan Desain LKS	64
Tabel 4.8 Nama Validator Uji Kepraktisan.....	65
Tabel 4.9 Hasil Validitas Angket Uji Kepraktisan LKS.....	65
Tabel 4.10 Hasil Uji Praktikalitas LKS	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan <i>Mangngampang</i>	25
Gambar 2.2 Permainan <i>Mallogo</i>	28
Gambar 2.3 Kerangka Pikir	36
Gambar 4.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti Sebelum Revisi	65
Gambar 4.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti Sesudah Revisi	65
Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran Sebelum Revisi.....	66
Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran Sesudah Revisi	66
Gambar 4.5 Aktivitas Belajar I Sebelum Revisi	68
Gambar 4.6 Aktivitas Belajar I Sesudah Revisi.....	68
Gambar 4.7 Operasi Himpunan Komplemen <i>Complemetc</i> Sebelum Revisi	69
Gambar 4.8 Operasi Himpunan Komplemen <i>Complemetc</i> Sesudah Revisi	69
Gambar 4.9 Aktivitas Belajar III Sebelum Revisi	70
Gambar 4.10 Aktivitas Belajar III Sesudah Revisi	70
Gambar 4.11 <i>Cover</i> Depan LKS Sebelum Revisi.....	71
Gambar 4.12 <i>Cover</i> Depan LKS Setelah Revisi	71
Gambar 4.13 Daftar Isi Sebelum Revisi	72
Gambar 4.14 Daftar Isi Setelah Revisi.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Kerja Siswa
- Lampiran 2 Lembar Wawan Cara
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media dan Desain
- Lampiran 5 Lembar Validasi Angket Uji Praktikalitas
- Lampiran 6 Persuratan



DAFTAR ISTILAH

<i>Ampang</i>	: Permainan tradisional khas Luwu
<i>Answer</i>	: Jawaban
<i>Bacu</i>	: Pukulan yang hanya membuat antar <i>logosaling</i> : Bersentuhan pemain mendapatkan pertanyaan
<i>Complement</i>	: Komplemen
<i>Games</i>	: Permainan
<i>Games Play Answer</i>	: Bermain sambil menjawab
<i>Hand out</i>	: Bahan Ajar
<i>Intersection</i>	: Irisan
<i>Kamelong</i>	: Kata Kerja “Bagus”
<i>Kantong-kantong</i>	: Plastik
<i>Kapurung</i>	: Makanan Khas daerah Luwu
<i>Keraifan</i>	: Kebijakan
<i>Kearifan Lokal</i>	: Bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat di pisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri
<i>Komplemen</i>	: Komplemen
<i>Lepa</i>	: Sebutkan untuk pukulan yang hanya mengenai logo kecil tetapi tidak sampai jatuh permainan mendapatkan 1 pertanyaan
<i>Logo</i>	: Istilah untuk alat kecil yang terbuat dari tempurung kelapa yang digunakan untuk bermain logo
<i>Logo mate</i>	: Istilah untuk <i>logo</i> yang ada pada jajaran pertama dalam posisi terlungkup setelah dipukul, maka berlaku sesi tanya jawab jumlah soal yang akan di jawab di <i>logo mate</i> sebanyak 3 pertanyaan
<i>Logo tuwo</i>	: Istilah untuk orang yang berhasil menjatuhkan satu atau lebih <i>logo</i> kecil dimana pemain mendapatkan point tetapi tidak bisa bermain kembali
<i>Lks</i>	: Lembar Kerja Siswa
<i>Lokal</i>	: Daerah, Setempat

<i>Local wisdom</i>	: Kebijakan Setempat
<i>Local know ledge</i>	: Pengetahuan Setempat
<i>Local genius</i>	: Kecerdasan setempat
<i>Mag'guru</i>	: Belajar ki
<i>Mallogo</i>	: Bermain logo (Permainan Khas Luwu
<i>Mangngampang</i>	: Bermain Ampang (permainan Khas Luwu)
<i>Mai</i>	: Bahasa daerah khas Luwu yang berarti (Kemari)
<i>Mai ki'</i>	: Bahasa daerah khas Luwu yang berarti (Mari ki)
<i>Mai ki' ta mag'guru</i>	: Bahasa daerah khas Luwu yang berarti (Mari ki belajar)
<i>Ma' tundu-tundu ki'</i>	: Bahasa daerah khas Luwu yang berarti (bersungguh-sungguh)
<i>Pacco'</i>	: Makanan khas daerah Luwu
<i>Play</i>	: Bermain
<i>Research</i>	: Proses penemuan sosial secara sistematis, logis dan obyektif terhadap suatu masalah spesifik berdasarkan data yang dikumpulkan.
<i>Senteng</i>	: Sebutan untuk <i>logo</i> yang jatuh semua pemain mendapatkan <i>point</i> dan dapat bermain kembali
<i>Traditional</i>	: Tradisional
<i>Traditional games returns</i>	: Adalah komunitas yang mengajak anak-anak melestrasikan permainan tradisional
<i>Tundu-tundu ki'</i>	: Bersungguh-sungguh
<i>Union</i>	: Gabungan
<i>Venn</i>	: Diagram yang menunjukkan korelasi atau hubungan

ABSTRAK

Darti Hapsary, 2021, Pengembangan Lembar Kerja Siswa pada Pembelajaran Matematika Berbasis Games Play Answer Terintegrasi Kearifan Lokal Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Noling. Skripsi Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh **Nasaruddin dan Muh. Hajarul Aswad.**

Skripsi ini membahas tentang pengembangan lembar kerja siswa pada pembelajaran matematika berbasis *games play answer* terintegrasi kearifan lokal SMP/MTs kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan lembar kerja siswa pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal serta mengetahui apakah lembar kerja siswa matematika berbasis *games play answer* diintegrasikan dengan kearifan lokal untuk SMP/MTs memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Untuk menghasilkan produk lembar kerja siswa matematika berbasis *Games Play Answer* Terintegrasi dengan kearifan lokal, peneliti menggunakan model ADDIE dengan lima tahap pengembangan yaitu: (1) analisis (*Analyze*) (2) perancangan (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*). Namun penelitian kali ini peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap Implementasi (*Implementation*). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Noling dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII. Untuk mengetahui prosedur pengembangan LKS yang didesain menggunakan *corel Draw X5* dan *Microsoft word*, peneliti menyebar angket kepada validator ahli materi dan ahli media serta angket praktis kepada guru mata pelajaran matematika di sekolah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan LKS. Hasil penelitian pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal menghasilkan prosedur pengembangan, serta LKS yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, dilihat dari penilaian ahli materi (89,1%) dengan kategori sangat valid, ahli media dan desain (75%) dengan kategor valid, dan praktikalitas dari guru mata pelajaran matematika (90,4%) dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci : Games Play Answer, Kearifan Lokal, Lembar Kerja Siswa, Matematika, Pengembangan.

ABSTRACT

Darti Hapsary, 2021, Development of Student Worksheets on Mathematics Learning Based on Games Play Answers Integrated Local Wisdom for Class VII Students of SMP Negeri 1 Noling. Thesis of Tadris Mathematics Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Palopo State Islamic Institute (IAIN). Supervised by Nasaruddin and Muh. Hajarul Aswad.

This thesis discusses the development of student worksheets in mathematics learning based on games play answer integrated with local wisdom for class VII SMP/MTs. This study aims to determine the procedure for developing student worksheets in mathematics learning based on Games Play Answer integrated with local wisdom and to determine whether student worksheets based on games play answer mathematics are integrated with local wisdom for SMP/MTs that meet the valid and practical criteria. This type of research is Research and Development (R&D). To produce mathematical student worksheet products based on Integrated Games Play Answer with local wisdom, researchers used the ADDIE model with five stages of development, namely: (1) analysis (Analyze) (2) design (Design), (3) development (Development), (4) implementation, and (5) evaluation. However, this time the researcher only conducted research up to the implementation stage. This research was conducted at SMP Negeri 1 Noling with the research subject being class VII students. To find out the procedure for developing worksheets designed using Corel Draw X5 and Microsoft word, the researchers distributed questionnaires to validators of material experts and media experts as well as practical questionnaires to mathematics teachers in schools to determine the level of validity and practicality of the worksheets. The results of the research on developing LKS in mathematics learning based on Games Play Answer integrated with local wisdom resulted in a development procedure, and the developed LKS met the valid and practical criteria for use in learning mathematics, seen from the assessment of material experts (89.1%) with a very valid category, expert media and design (75%) in the valid category, and the practicality of the mathematics teacher (90.4%) in the very practical category.

Keyword: Games Play Answer, Local Wisdom, Student Worksheet, Mathematics, Development

BAB 1

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang Masalah*

Pendidikan merupakan suatu pengetahuan, kebiasaan yang menjadi suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Sehubungan dengan itu. Dewantara beranggapan bahwa ada beberapa hal yang harus digunakan dalam pendidikan diantaranya adalah *ngerti-ngoroso-ngelakoni* (menyadari, menginsyafi, dan melakukan).¹ Dengan adanya pendidikan manusia di harapkan dapat meningkatkan kualitas dirinya, disegala aspek kehidupan. Bukan hanya itu perkembangan pendidikan beriringan dengan berkembangnya zaman. Oleh karena itu ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh besar terhadap sumber daya manusia yang menuntut manusia untuk memiliki keahlian, keterampilan (*skil*) sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional seni diri yaitu membentuk manusia yang beradap serta beriman.

Telah dijelaskan dalam Q.S Al-Mujadalah bahwa Allah swt akan meninggikan derajat manusia yang memiliki ilmu pengetahuan dengan orang orang yang beriman, sebagai mana di jelaskan Q.S. Al-Mujadalah/58: 11.

¹ Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia,," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar 4 (July 23, 2019): 29*, n.d., <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأْفَسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “ Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “ Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang di beri ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.²

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi bertujuan untuk membebaskan manusia dari keterpurukan kebodohan, keterbelakangan, ketertinggalan globalisasi. Sesuai dengan makna dari Q.S Al-Mujadalah yang menyatakan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan ditinggikan derajatnya sehubungan dengan hal tersebut akan menjauhkan manusia dari kehinaan. Bahkan orang yang menuntut ilmu yang menempuh perjalanan yang jauh niscaya akan dimudahkan jalannya menuju ke surga sesuai dengan (HR. Tirmdzi).

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ
 رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ
 اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ. (رواه الترمذی).

² Sholeh, ““Pendidikan Dalam Al-Qur’an (Konsep Ta’lim QS. Al-Mujadalah Ayat 11),”
),” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1, No. 2 (August 24, 2017): 208, n.d.,
[https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(2\).633](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(2).633).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga." (HR. Tirmidzi)”³

Melihat pentingnya pendidikan para lembaga-lembaga pendidikan seperti guru ataupun sekolah perlu menyusun skema pembelajaran seperti metode pembelajaran dan beberapa perangkat pembelajaran seperti bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk peningkatan sumber daya manusia yang bermutu dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, yang tentunya disesuaikan dengan kondisi wilayah setempat. Salah satu bahan ajar yang menunjang proses pembelajaran adalah LKS. Lembar Kegiatan Siswa.

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik, lembaran kegiatan biasanya berisi petunjuk langkah-langka untuk menyelesaikan tugas.⁴ Terkhusus pada pembelajaran matematika yang memerlukan langkah-langka yang menuntun peserta didik untuk menemukan sesuatu, yang tersusun secara sistematis dan beraturan. Sesuai dengan definisi matematika yaitu matematika merupakan pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk membentuk pribadi yang cerdas, Selain itu ketelitian sangat berpengaruh dalam pembelajaran matematika sesuai dengan Q.S Maryam/19:49.

³ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Kitab. Ilmu, Sunan Tirmidzi, Juz, 4 No. 2655* (Bairut-Libanon: Darul Fikri, 1994).

⁴ Tito Gusmiro, M. Fachruddin S, and Della Maulidiya, “Efektivitas lembar kegiatan siswa (LKS) matematika berbasis pendekatan contextual teaching and learning (CTL) pokok bahasan perbandingan,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 1, no. 2 (December 30, 2017): 101–5, <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.2.101-105>.

لَقَدْ أَحْصَاهُمْ وَعَدَّهُمْ عَدًّا.

Terjemahnya:

“Dia (Allah) benar-benar telah menentukan jumlah mereka dan menghitung mereka dengan hitungan yang teliti”.⁵

Matematika adalah pelajaran yang memerlukan pemusatan pikiran untuk mengingat dan mengenal kembali semua aturan yang ada dan harus di penuhi untuk menguasai materi yang telah dipelajari untuk mengingat dan mengenal kembali yang telah dipelajari peserta didik harus mampu menguasai konsep matematika tersebut. Untuk mencapai hal tersebut perlu adanya pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi atau hubungan timbal balik antar peserta didik dengan guru dan antar sesama peserta didik dalam proses pembelajaran. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang dinilai dapat memberikan kontribusi positif dalam memacu ilmu pengetahuan dan teknologi.⁶

Matematika ialah ilmu pasti yang penerapan penggunaannya tidak lepas dari aktivitas keseharian manusia. Dalam hal ini pendidikan merupakan keseluruhan yang mendasar bagi setiap individu dalam masyarakat. Hal ini erat kaitannya dengan kearifan lokal. Yaitu pengungkapan gagasan masyarakat yang bersifat lokal kedaerahan dapat menguatkan hakikat belajar bermakna, dan mendorong setiap peserta didik di sekolah untuk bersifat bijaksana, penuh kearifan sehingga dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.⁷ Berdasarkan

⁵ “Al-Qur’an Surat Maryam Ayat Ke-94,” merdeka.com, accessed September 23, 2021, <https://www.merdeka.com/quran/maryam/ayat-94>.

⁶ “Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika ‘ Epektivitas penerapan pembelajaran matematika Qur’ani dalam pembelajaran himpunan” 1, no. 1 (2017): 20.

⁷ Azizahwati and Ruhizan Mohd Yasin, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kearifan Lokal,” *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, No. 1 (August 10, 2017): n.d., , <https://doi.org/10.31258/jgs.5.1.65-69>.

hasil penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran matematika dengan penerapan kearifan lokal berpengaruh dilihat dari hasil minat belajar peserta didik mengalami pengaruh yang cukup signifikan, penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran matematika yang berlangsung membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik untuk melakukan pengamatan serta interaksi terhadap isi materi yang ada didalamnya dengan budaya yang menarik dan real.⁸

Oleh karena itu, pengembangan LKS yang terintegrasi dengan kearifan lokal sangat penting utamanya di SMP Negeri 1 Noling tepatnya di Kecamatan Bupon, Kelurahan Noling. Merupakan sekolah yang menjadi sumber informasi atau lokasi penelitian kali ini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru matematika SMP Negeri 1 Noling. Dalam pembelajaran matematika guru telah memiliki bahan ajar berupa lembar kerja siswa (LKS). Namun LKS yang digunakan siswa adalah LKS yang telah banyak beredar dipasaran, dimana materi pembelajaran yang ada sekarang masih banyak yang belum menekankan pada penemuan konsep dan pemecahan masalah. Salah satunya pada pembelajaran matematika yang umumnya LKS tersebut hanya berisi rumus-rumus saja dan latihan soal tanpa ada konsep dari materi tersebut. Ditambah lagi dengan peran guru di era modern hanya mengandalkan bahan ajar yang lebih praktis tanpa memilih dan melihat kemampuan peserta didiknya dalam menelaah bahan ajar yang mereka pilih. Hal ini menimbulkan rasa acuh tak acuh bagi guru untuk berinisiatif membuat atau merancang bahan ajar yang sesuai dengan materi dan

⁸ Dazrullisa, *Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Minat Belajar Siswa* (Genta Mulia IX, 2018), 148.

kualitas peserta didiknya dalam menelaah bahan ajar yang efisien untuk dirinya terlebih untuk peserta didik.

Pengembangan bahan ajar LKS diharapkan peserta didik mudah belajar secara mandiri tentang peran kearifan lokal dalam pembelajaran terkhusus pada pembelajaran matematika, yang membutuhkan penalaran tingkat tinggi. Akan tetapi pandangan para ahli matematika di dunia pendidikan khususnya Indonesia merupakan ilmu yang seolah-olah terpisah dengan kehidupan manusia dan banyak anggapan bahwa matematika adalah ilmu yang sangat rumit, sulit untuk dipahami. Bahkan banyak peserta didik yang kurang atau bahkan tidak menyukai matematika dikarenakan tidak mendapat manfaat dari pembelajaran matematika di sekolah. Matematika bahkan menjadi mata pelajaran yang menakutkan dan membosankan bagi sebagian peserta didik. Hal ini dikarenakan kurangnya keterampilan dan kreativitas tenaga pendidik dalam mendidik mengajar peserta didik di sekolah.

Salah satu solusi yang menarik bagi pendidik dalam mendidik peserta didik yaitu dengan menggunakan metode mengajar *Games Play Answer*. Yang dimaksud ialah salah satu metode pembelajaran yang bersifat aktif, serta cakap dalam menyelesaikan masalah, dan dalam proses pembelajarannya menimbulkan jawaban yang beragam. Dengan adanya metode mengajar seperti ini maka rasa bosan dan rasa takut peserta didik dengan sendirinya akan hilang. Dan dalam proses pembelajarannya mengikuti syarat-syarat tertentu yang telah ditetapkan oleh pemerintah dilaksanakan dengan teratur, sistematis, bertingkat atau berjenjang *Games Play Answer* sangat mendorong kerjasama siswa,

meningkatkan keaktifan peserta didik, melatih keterampilan berfikir dan ketepatan dalam menyelesaikan masalah, serta memperkuat logika.⁹ sehingga diperlukannya pengembangan banahan ajar berupa LKS yang dapat membantu proses belajar menajar siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, penulis tertarik mengembangkan LKS pembelajaran matematika untuk meminimalisir kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik, dengan inisiatif membuat LKS pembelajaran matematika yang berisikan selebaran berupa tugas mandiri, langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas, dan soal latihan agar dapat dipelajari dan dipahami oleh peserta didik.

Dengan demikian penulis berinisiatif mengadakan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Lembar Kerja Siswa pada Pembelajaran Matematika Berbasis Games Play Answer Terintegrasi Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMPN 1 Noling”***

⁹ Jumarniati, “Metode pembelajaran games play answer untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII smp.,” *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* 1 (2018): 79.

B. *Rumusan Masalah*

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal di SMP Negeri 1 Noling ?
2. Apakah LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal di SMP Negeri 1 Noling memenuhi kriteria valid ?
3. Apakah LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal di SMP Negeri 1 Noling memenuhi kriteria praktis ?

C. *Tujuan Pengembangan*

Tujuan Penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal memenuhi kriteria valid
3. Untuk mengetahui hasil pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal memenuhi kriteria praktis.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini mencakup dua hal yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap pandangan tentang matematika kedepannya
- b. Hasil penelitian diharapkan menjadi acuan khususnya untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pemahaman tentang matematika yang kreatif, dan dapat mengubah pandangan peserta didik yang menganggap matematika sulit menjadi matematika yang menyenangkan

b. Bagi guru

Dapat menjadi salah satu alternatif untuk merancang proses pembelajaran matematika yang menyenangkan dan kreatif

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangsi berupa perangkat pembelajaran khususnya LKS dalam perbaikan sudut pandang peserta didik tentang matematika sulit menjadi matematika mudah dan menyenangkan.

d. Bagi peneliti dan Umum

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi variasi bahan ajar pembelajaran yang dapat meningkatkan dan memperbaiki sistem

pemelajaran dikelas sehingga dapat meminimalkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu inspirasi untuk melaksanakan penelitian lainnya pada *Games Play Answer* dan pengintegrasian kearifan lokal tentang matematika.

- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian serupa

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian kali ini dapat digambarkan melalui spesifikasi produk berikut ini:

1. Materi dalam lembar kerja siswa adalah materi himpunan yang diajarkan pada tingkat SMP/MTs pada kelas VII yaitu konsep himpunan dan operasi himpunan.
2. LKS dikembangkan menggunakan metode *Games Play Answer* diintegrasikan dengan kearifan lokal dan dilakukan uji validasi dan praktikalitas oleh guru di sekolah
3. LKS didesain dengan metode *Games Play Answer* diintegrasikan dengan kearifan lokal yaitu *mangngampang* dan *mallogo*
4. LKS dicetak dengan lebar 26 cm dan tinggi 19 cm dengan ketebalan 32 halaman yang terdiri dari sampul depan, sampul bayangan, dan sampul belakang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari diperlukannya pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal, antara lain:

1. Siswa telah mengenal kearifan lokal dalam hal ini permainan yang digunakan pada pengembangan LKS pada pembelajaran matematika yaitu *mangngampang* dan *mallogo*.
2. Siswa telah mengetahui bahasa daerah setempat

Namun dalam penelitian dan pengembangan produk ini tentunya masih memiliki keterbatasan, berikut ini adalah keterbatasan produk yang dikembangkan berupa LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal untuk siswa tingkat SMP/MTs :

1. LKS hanya dapat menerapkan 1 permainan pada 1 kali pertemuan
2. Pada proses pengembangan LKS hanya sampai pada tahap uji praktikalisasi produk terhadap guru

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Penelitian Terdahulu yang Relevan*

Sebelum adanya penelitian ini, ada beberapa penelitian yang serupa yang pernah dilakukan. Maksud pengkajian ini adalah mengkaji lebih jauh riset terdahulu yang relevansi dengan judul penulis. Maksud pengkajian ini adalah agar dapat diketahui bahwa apa yang penulis teliti tidak sama dengan riset tersebut. Oleh karena itu, untuk menghindari duplikasi maupun plagiasi riset tersebut, penulis perlu menjelaskan persamaan dan perbedaan riset-riset tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis pemaparan dari masing-masing penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Sri Mulyani, dengan judul "*Pengembangan (Lembar Kerja Siswa LKS) Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Perubahan Lingkungan untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa masing-masing validator memberi nilai $> 63\%$, terhadap aspek-aspek yang diujikan, yang berarti produk LKS berbasis kearifan lokal dengan pendekatan CTL yang dikembangkan memenuhi kriteria layak. Aspek kelayakan isi skor persentase sebesar 83% (sangat layak), aspek kelayakan penyajian skor persentase sebesar 72% (layak), aspek penilaian CTL skor persentase sebesar 84% (sangat layak), aspek penilaian kelayakan kegrafikan skor persentase sebesar 79% (layak),

aspek penilaian kebahasaan skor peresentasi sebesar 75% (layak). Ini menunjukkan bahwa pengembangan LKS berbasis kearifan lokal dengan pendekatan CTL sangat valid.¹⁰

2. Penelitian ini dilakukan oleh Arina Restian, Tyas Deviana, Yunia Nanda Eka Saputri, dengan judul “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kearifan Lokal di Malang Untuk Siswa Kelas IV SD*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan peserta didik keseluruhan hasilnya melebihi 75% yaitu dengan presentase 94,24% dari seluruh jumlah siswa-siswi. Sehingga LKS berbasis kearifan lokal Malang dikatakan Efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas IV pada tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. Dan dinyatakan betul betul efektif khususnya di Kota Malang.¹¹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Utari dengan judul “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Game Method diIntegrasikan dengan Kearifan Lokal Siwa Kelas VII SMPN 2 BURAU*”. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh skor masing-masing 80.4% dan 91.3% dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk uji coba yang dilakukan oleh praktisi pendidikan dalam hal ini oleh guru

¹⁰ Sri Mulyani, *Pengembangan Lemar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis*, (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, 2019), 98.

¹¹ Restiana Arina, Deviana Tyas, and Saputri Yunia Nanda Eka, “Pengembangan LKS Berbasis Kearifan Lokal Di Malang Untuk Siswa Kelas IV SD,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, No. 1 (January 24, 2020): 87–89, n.d., <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p85-91>.

mata pelajaran matematika di sekolah tempat penelitian, diperoleh skor 82.6% dengan kategori sangat valid.¹²

Adapun paparan singkatnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Sri Mulyani	Pengembangan (Lembar Kerja Siswa LKS) Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Perubahan Lingkungan untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedua penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model ADDIE 2. Produk yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu dan peneliti sekarang adalah produk pembelajaran berupa LKS 	<p>Penelitian terdahulu menggunakan materi lingkaran sedangkan penelitian sekarang menggunakan materi himpunan</p>
Arina Restian, Tyas Deviana, Yunia Nanda Eka Saputri	<i>Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kearifan Lokal di Malang Untuk Siswa Kelas IV SD</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedua penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>) 2. Produk yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu dan peneliti sekarang adalah produk pembelajaran berupa LKS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian model 4-D sedangkan penelitian sekarang menggunakan jenis penelitian model ADDIE 2. Penelitian terdahulu dilakukan pada tingkat sekoal dasar/SD kelas IV sedangkan penelitian sekarang dilakukan pada tingkat sekolah menengah pertama/SMP kelas VII
Dian Utari	<i>Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Game Method diIntegrasikan dengan Kearifan Lokal Siwa Kelas VII SMPN 2 BURAU</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedua penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model ADDIE 2. Produk yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu dan peneliti sekarang produk pembelajaran berupa LKS 	<p>Penelitian terdahulu menggunakan materi pola bilangan sedangkan penelitian sekarang menggunakan materi pola bilangan</p>

¹² Dian Utari, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Games Method DiIntegrasikan Dengan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 BURAU (Palopo: (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020).62

B. Landasan Teori

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah studi secara sistematis tentang proses perancangan, pengembangan dan mengevaluasi program, model, produk, strategi belajar-mengajar serta perangkatnya, dan sistem sebagai solusi bagi masalah yang kompleks dalam pendidikan praktis, dan juga memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang karakteristik dari program, model, produk, strategi belajar-mengajar disertai perangkatnya, dan sistem tersebut.¹³

Penelitian pengembangan dibidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali analisis kebutuhan, pengembangan produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi).¹⁴

Menurut Borg and Gall, *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.¹⁵

Selanjutnya penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk

¹³ Haviz M, "Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif , Produktif Dan Bermakna,," Ta'dib 16, No. 1," September 28, 2016, 4, <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>.

¹⁴ Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (March 10, 2016): 21, [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).

¹⁵ Albinus Silalahi, "Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran," *Universitas Negeri Medan*, February 4, 2017, 8–9.

memperbaiki praktik.¹⁶ Penelitian pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langka-langka untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.¹⁷ Serta dapat di pertanggung jawabkan.

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian sistematis tentang proses perancangan, pengembangan, evaluasi program dan produk pembelajaran, serta memenuhi kriteria konsistensi internal dan efektivitas penggunaan program atau produk tersebut (*Sells dan Richey*) menjelaskan secara sederhana tentang penelitian pengembangan. Penjelasan tersebut adalah (1) penelitian pengembangan merupakan kajian proses dan pengaruh spesifik dari dampak perancangan dan pengembangan pembelajaran. (2) penelitian pengembangan adalah penggunaan dan pelaksanaan produk hasil perancangan pengembangan serta evaluasi aktivitas pembelajaran dan. (3) penelitian pengembangan adalah kajian proses secara utuh atau sebagian dari proses perancangan, pengembangan dan evaluasi pembelajaran.

Prosedur pengembangan produk menurut *Borg and Gall*, meliputi: penelitian dan pengumpulan data (*reaserch and information collection*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field tasting*), penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*), uji pelaksanaan

¹⁶ Ruwaidah Afifah, "Desain konten kimia di SMK program keahlian tehnik mesin," *Universitas Pendidikan Indonesia Bandung*, agustus 2018, 47.

¹⁷ Muhammad Khalid Hakky, Rasyid Hardi Wirasasmita, and Muhammad Zamroni Uska, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi," *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 2, no. 1 (June 14, 2018): 28, <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>.

lapangan (*operasional field tasting*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*) serta diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).¹⁸

Sedangkan menurut *Van den Akker* alasan dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Alasan pokok berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian “tradisional” (misalnya, penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan deskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran atau pendidikan
- b. Alasan lainnya, adanya semangat tinggi dan kompleksitas sifat kebijakan reformasi pendidikan.¹⁹ Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk maka harus melalui beberapa tahapan agar menghasilkan produk yang berkualitas, bermanfaat dan dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Lembar Kerja Siswa (LKS)

LKS yang disusun harus memenuhi syarat- syarat tertentu agar menjadi LKS yang berkualitas baik yaitu syarat-syarat didaktik, konstruksi, dan teknis, menurut Surachman, LKS merupakan jenis *hand out* yang dimaksudkan untuk membantu siswa belajar secara terarah. Oleh karena itu, penggunaan

¹⁸ N.S Sukmadinata, “Metode Penelitian Pendidikan,” *Bandung: Rosda Karya*, 2019, 5.

¹⁹Sri Lestari, “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Tradisi Luwu,” *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*, Agustus 2019, 17.

LKS pada kegiatan remediasi akan memberikan pengaruh terhadap hasil penelitian. Adapun unsur-unsur penilaian LKS disajikan dalam bentuk tabel 2.2

Tabel 2.2 Penilaian pada LKS²⁰

Syarat Didaktik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran 2. Memberi penekanan pada proses untuk menemukan konsep. Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa sesuai dengan cirri K.13 3. Pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi 4. Dapat digunakan oleh anak dengan kecepatan belajar bervariasi
Konstruksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kedeasaan anak 2. Menggunakan struktur kalimat yang jelas 3. Memiliki tata urutan pelajaran sesuai tingkat kemampuan anak 4. Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka 5. Tidak mengacu pada buku sumber diluar kemampuan siswa 6. Menyediakan ruang yang cukup pada LKS sehingga siswa dapat menulis atau menggambarkan sesuatu pada LKS 7. Menggunakan kalimat sederhana dan pendek 8. Menggunakan lebih banyak ilustrasi dari pada kalimat. 9. Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat 10. memiliki identitas untuk memudahkan administrasinya.
Teknis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan huruf cetak, atau dengan kata lain huruf pada umumnya yang biasa digunakan tidak menggunakan huruf latin atau romawi (tulisan bersambung) 2. Menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah. 3. Menggunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris 4. Mengusahakan keserasian perbandingan besarnya huruf dengan gambar serasi 5. Keberadaan gambar dapat menyampaikan pesan. 6. Kombinasi antar gambar dan tulisan adalah menarik.

Salah satu bahan ajar yang digunakan di sekolah yaitu lembar kerja siswa.

LKS merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran. Sebagai mana diungkapkan Azhar Arsyad lembar kerja siswa (LKS) termasuk media cetak hasil pengembangan teknologi cetak yang berupa buku dan materi visual. LKS biasanya berisi sekumpulan kerja yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk

²⁰ Fitri Annisya, Stepanus Sahala, and Syukran Mursyid, "Secondary Analysis Lembar Kerja Siswa dalam Skripsi Mahasiswa Tentang Remediasi Miskonsepsi," *UNTAT*, 2010 2012, 2–3.

memperluas pemahamannya terhadap materi yang dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Trianto, lembar kerja siswa (LKS) adalah bahan ajar cetak berupa lembaran berisi tugas yang didalamnya terdapat petunjuk, langkah- langkah untuk mengerjakan tugas. LKS dapat berupa panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen dan demonstrasi.²¹

LKS merupakan materi ajar cetak yang dikemas sedemikian rupa yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.²²

Menurut Sriyono, Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah salah satu bentuk program yang didasari atas tugas yang harus diselesaikan dan berfungsi sebagai alat untuk mengalihkan pengetahuan dan keterampilan sehingga mampu mempercepat tumbuhnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.²³

Menurut pendapat Sudjana (Djamarah dan Zain), fungsi LKS adalah:

- a. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- b. Sebagai alat bantu untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik

²¹ Sitti Zuhaerah Thalbah, *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Matematika II* (Makassar: Nas Media Pustaka, 2019), 22.

²² Annur Falah Putri, "Pengembangan Lember Kerja Siswa (LKS) Sebagai Bahan Ajar pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Bagi Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Muhammadiyah 1 Moyudan," 2016, 4.

²³ Sri Winarni, Ade Kumalasari, and Ranisa Junita, *Pengembangan LKS Geometri Menggunakan Teori Van Hiele Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*, 2020.

- c. Untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian-pengertian yang diberikan guru
- d. Menumbuhkan pikiran teratur serta berkesinambungan pada siswa
- e. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi lebih aktif pada pembelajaran
- f. Untuk mempertinggi mutu belajar mengajar, karena hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama sehingga mempunyai nilai tinggi.²⁴

LKS dapat menumbuhkan pemikiran peserta didik yang teratur dan berkesinambungan, dan pemakaian LKS dalam proses pembelajaran mempertinggi mutu belajar mengajar, karena hasil belajar yang dicapai peserta didik akan tahan lama, sehingga pelajar mempunyai nilai tinggi.

3. *Games Play Answer*

Games Play Answer adalah dapat mendorong kerjasama siswa, meningkatkan keaktifan siswa, melatih keterampilan berfikir dan ketepatan dalam menyelesaikan masalah serta memperkuat logika.

Metode pembelajaran *Play Answer* merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif. Hakikatnya metode pembelajaran aktif untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Metode pembelajaran *Games Play Answer* adalah metode yang menggunakan banyak kemungkinan jawaban dari sebuah soal yang kemudian jawaban tersebut dibagi berdasarkan kategori tertentu.

²⁴ Putri Maria Rosari Sulisty, "Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) pada pembelajaran peluang untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IX Smp Santo Yusup Bandung," *Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 2016, 15.

Menurut Suprijono hal-hal yang harus dipersiapkan dalam mengembangkan metode pembelajaran *Games Play Answer* adalah:

- a. Buat sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas dan masing-masing ditulis pada selembar kertas
- b. Tulis sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor 1 diatas. Jumlah jawaban harus lebih banyak dari jumlah pertanyaan
- c. Kelompokkan jawaban-jawaban yang dibuat pada langka kedua sesuai dengan kategori tertentu
- d. Masukkan jawaban-jawaban tadi kedalam kantong-kantong kertas. Setiap kantong ditulis nama kategori sesuai dengan kategori jawaban
- e. Tempelkan kantong-kantong kertas tadi pada selembar kertas karton atau papan
- f. Tempel atau gabungkan kertas karton tadi didepan kelas.

Pada metode pembelajaran *Play Answer* terdapat langkah- langkah permainan yaitu

- 1) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa, dan tiap kelompok tidak lebih dari 5 siswa
- 2) Kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan setiap kelompok adalah sama
- 3) Meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira dikantong yang mana jawaban tersebut berada

- 4) Memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan. Kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan. Kesempatan diberikan kepada kelompok lain
- 5) Langkah no.4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan
- 6) Guru memberikan klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Adapun kelebihan dari pembelajaran *Games Play Answer* yaitu 1). Menciptakan pembelajaran yang aktif dan lebih terarah, 2). Siswa lebih giat dalam mengerjakan soal, 3). Melatih kemampuan berfikir siswa dalam memecahkan masalah, serta, 4). Pembelajaran dengan *Games Play Answer* menghasilkan pembelajaran yang *variative* yang membuat siswa lebih senang dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun *Games Play Answer* sendiri memiliki kelemahan diantaranya: 1). Metode ini harus dimainkan lebih dari 1 orang siswa, 2). Metode *Games Play Answer* sendiri pelaksanaannya harus sistematis, (sesuai dengan alur permainan), 3). Soal yang disajikan dalam metode ini mempunyai banyak kemungkinan jawaban sehingga siswa harus lebih jeli dalam menjawab pertanyaan yang disajikan, 4). Metode ini dapat berlangsung jika siswa telah mengetahui alur-alur dari metode *Games Play Answer*.²⁵

²⁵ Jumarniati, "Metode Pembelajaran Play Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP," *Universitas Cokroaminoto Palopo*, February 1, 2018, 81.

4. LKS Berbasis *Games Play Answer*

Dalam proses pembelajaran ketika suatu materi begitu jauh dari kata menyenangkan dan kata mudah, seperti halnya pada mata pelajaran matematika yang sangat membutuhkan tingkat kefokusannya yang sangat tinggi, daya nalar yang sangat tinggi, untuk itu diperlukan adanya solusi dari pembelajaran yang relatif jenuh dan membosankan. Salah satunya adalah LKS berbasis *Games Play Answer*.

LKS berbasis *Games Play Answer* dalam penelitian ini ialah panduan kegiatan siswa untuk membantu siswa. Dalam proses pembelajaran yang didalamnya mencakup aktivitas yang dapat membuat siswa senang dan aktif dalam belajar matematika. Implementasi dalam LKS berbasis *Games Play Answer* adalah memasukan aktivitas belajar yang *variative* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penyusunan LKS berbasis *Games Play Answer* seperti halnya dalam menyusun LKS pada umumnya. Pertama, melakukan analisis kurikulum: KI, KD, indikator dan materi pembelajaran. Kedua, melakukan analisis kebutuhan LKS sesuai dengan materi yang akan dikembangkan.

5. Kearifan Lokal

Menurut Fajarini kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang

dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka.²⁶

Pengertian kearifan lokal yang lain dikemukakan oleh Suhartini yang menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan suatu bentuk kearifan lingkungan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat di suatu tempat atau daerah yang merujuk pada lokalitas dan komunitas tertentu.²⁷ Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat *local wisdom* atau pengetahuan setempat "*local know ledge*" atau kecerdasan setempat *local genius*.

Kearifan lokal mengacu pada berbagai kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat yang dikenal, dipercayai, dan ditakuti sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial ditengah masyarakat.²⁸

Pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan usaha sadar yang terencana melalui penggalian dan pemanfaatan potensi daerah setempat secara arif dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keahlian, pengetahuan dan sikap dalam upaya ikut serta membangun bangsa dan negara.²⁹

Membahas tentang kearifan lokal, kearifan di kenal sangat beragam salah satu diantaranya adalah permainan tradisional atau permainan turun temurun

²⁶ Rinitami Njatrijani, "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang" 5 (2018): 16.

²⁷ Suhartini, *Kajian Kearifan Lokal Masyarakat Dalam Pengelolaan Sumber Daya Alam Dan Lingkungan* (Yogyakarta: Fakultas MIPA Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), 22.

²⁸ Banda Maria Matildis, "Upaya kearifan lokal dalam menghadapi tantangan perubahan kebudayaan," *Universitas Udayana*, 2016, 1.

²⁹ "Setiadi - 2019 - Pengaruh Kearifan Lokal Dan Kecerdasan Spiritual t.Pdf," accessed July 14, 2021, <https://media.neliti.com/media/publications/291187-pengaruh-kearifan-lokal-dan-kecerdasan-s-a4999c28.pdf>.

berada pada daerah tertentu, seperti halnya jenis permainan tradisional yang di gunakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional berasal dari daerah *luwu* yaitu : *mangngampang dan mallogo*.

Kedua permainan tradisional tersebut akan dikemas dalam pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* yang terintegrasi kearifan lokal. Lembar kerja siswa yang nantinya berisikan soal-soal matematika yang dirangkaikan dengan susana bermain sambil belajar, dimana permainan tersebut di kombinasikan dengan kearifan lokal daerah *luwu*. Salah satu permainan tradisional yang ada di *luwu* adalah *Mangngampang dan Mallogo*.

a. *Mangngampang*



Gambar 2.1 Permainan *mangngampang*

Menurut Soemitro, setiap daerah mempunyai permainan yang pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaan dengan permainan di daerah lainnya. Tentang nama permainan ada yang sama, tetapi tidak jarang namanya berbeda, di Jakarta permainan *mangngampang* sendiri disebut galasin, sedangkan di Sumatra Utara disebut dengan magalah. Tetapi yang jelas permainan ini

mempunyai aturan permainan yang sama. Supaya tidak membingungkan pada salah satu nama daerah, maka Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan Hadang. Nama hadang sendiri ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa di dalam permainan ini tugas permainan adalah menghadang.³⁰

Sedangkan di tanah luwu penamaan permainan ini pada lingkungan peneliti di sebut dengan nama permainan *mangngampang*. Dapat dikatakan bahwa hampir semua permainan rakyat tradisional di Sulawesi Selatan tepatnya di luwu di lakukan setelah panen, pada permainan ini umumnya di mulai dengan berkejar-kejaran di sela-sela pohon barang siapa yang tertangkap dialah yang memburu.³¹ Namun pada fase selanjutnya mulai mengalami perkembangan dengan cara yang lebih peraktis dan tentunya aman sebagai pengganti pohon yaitu dengan menggunakan batu sebagai tanda, dan yang terakhir cukup dengan menggunakan garis saja. Permainan ini sering dimainkan oleh masyarakat setempat, sebagai mana informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dari salah satu nara sumber sehingga peneliti berinisiatif untuk menghubungkan *games* lokal tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Alur permainan dari *mangngaampang* yang dimodifikasi dengan *Games Play Answer* yang di tuangkan dalam pengembangan LKS

1) Permainan terlebih dahulu dibentuk dalam 2 regu, yaitu:

³⁰ Odhe Sadewa Wardane, "Pengembangan permainan tradisional 'Gelora Sodor' pada materi gerak dasar lakomotor untuk siswa kelas 3 di SDN Nantru Trenggalek," 2019, 2–3.

³¹ Nusa Muh. Azhar Hidayat, "Pusat Permainan Tradisional Bugis Makassar Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku," *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, November 18, 2019, 29–30.

Regu penyuka Kapurung disimbolkan dengan K

Regu penyuka Pacco disimbolkan dengan P

- 2) Sebelum permainan dimulai guru harus mempersiapkan soal, banyaknya soal disesuaikan dengan jumlah pemain disetiap regu, regu K {penyuka Kapurung} sebanyak 3 pemain maka soal pada regu tersebut sebanyak 3 dan regu P {penyuka Pacco} sebanyak 3 maka soal pada regu tersebut sebanyak 3 jadi total dari soal yang ada adalah sebanyak 6 soal beserta jawaban yang ada pada kotak plastik yang terletak di depan kelas yang masing-masing soalnya sudah di kuasai setiap peserta.
- 3) Regu K {penyuka Kapurung} dan regu P {penyuka Pacco} melakukan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang
- 4) Dalam permainan ini anggota regu K {penyuka Kapurung} menjadi penyerang atau yang menang yang berada di depan kotak ke 1 harus menjawab pertanyaan awal dari anggota regu P {penyuka Pacco} menjadi penjaga atau yang kalah
- 5) Jika berhasil menjawab anggota regu K {penyuka Kapurung} diloloskan secara cuma-cuma menuju ke kotak 1
- 6) Jika tidak berhasil menjawab soal maka permainan anggota K {penyuka Kapurung} harus berlari kiri kanan untuk melabuhi anggota regu P {penyuka Pacco} yang menjadi penjaga untuk lolos ke kotak selanjutnya
- 7) Sebelum langkah ke 6 dimulai pemain ke 2 dari regu K {penyuka Kapurung} harus masuk dengan mengikuti langkah ke 4 dan 5

- 8) Permainan ini berulang-ulang sesuai dengan jumlah pemain tiap regu, jika salah satu regu tidak dapat menjawab dan merekapun di sentuh oleh penjaga maka pemain yang menjadi penyerang dikatan kalah
- 9) Maka selanjutnya regu P {penyuka Pacco} yang menjadi penyerang
- 10) Sampai setiap pemain melewati kotak *mangngampang* yang menjadi arena, jika pemain dapat melewati arena *mangngampang* tersebut maka dialah pemenangnya.

b. *Mallogo*



Gambar 2.2 Permainan *mallogo*

Permainan *Mallogo* adalah salah satu permainan tradisional yang mengandung nilai pendidikan seperti kejujuran dan sportivitas. Permainan *mallogo* berupa tempurung kelapa kering yang di bentuk segitiga (*logo*). Lalu dipukul dengan sepotong bambu yang dibelah dan dibentuk seperti *golf*. Masyarakat terdahulu memainkan permainan ini untuk mengisi waktu kosong sembari menunggu panen usai, selain masyarakat awam permainan *mallogo* juga dimainkan oleh kaum bangsawan. Oleh karna itu, terdapat dua jenis *logo*. *Logo*

untuk bangsawan terbuat dari tanduk kerbau, seng, atau besih yang disepuh emas, berbeda dengan *logo* pada rakyat terbuat dari tempurung kelapa kering. Peralatan dari permainan ini cukup sederhana terdiri dari *logo* yang terbuat dari tempurung kelapa kering dan sebilah bambu sebagai pemukul (*paqcambaq*). Dimana *logo* sendiri dibuat dalam dua bentuk yaitu *logo* kecil ukuran 7-8 cm sebanyak 6-8 buah dan *logo* besar ukurannya 15 cm. Dan pemukul sendiri terbuat dari sebilah bambu berukuran 30-50 cm. Permainan ini dimainkan oleh anak laki laki maupun anak perempuan yang biasanya dimainkan di dalam rumah.³²

Berikut alur permainan *mallogo* yang telah dimodifikasi dengan *Games Play Answer* yang akan dituangkan dalam pengembangan LKS :

1. Mula-mula enam atau delapan *logo*, {kumpulan *logo* kecil} dijejer kebelakang dengan menancapkan salah satu sudutnya ketanah, jaran antar *logo* kurang lebih 10 cm
2. Logo besar diletakkan ditempat penembak/pemukul, jarak tembak diatur sesuai kesepakatan pemain.

3. Pemain dibagi menjadi dua himpunan dan dinotasikan sebagai himpunan {penyuka warna merah} = M
{penyuka warna putih} = P

Yang setiap himpunan terdiri dari 3 orang siswa.

4. Setiap anggota himpunan wajib melakukan hompimpa, jika anggota himpunan M {penyuka warna merah} mendapatkan nilai besar dari anggota himpunan P

³² Hidayat Nusa Muh. Azhar, "Pusat Permainan Tradisional Bugis Makassar dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku," *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2019, 25.

{penyuka warna putih} maka himpunan tersebut yang terpilih sebagai pemukul *logo* pertama

5. Proses pemukulan *logo* dilakukan secara bergiliran antar masing masing anggota himpunan. Maksudnya ialah setelah pemain pertama pada anggota himpunan M {penyuka warna merah} selesai maka yang dapat giliran memukul selanjutnya ialah anggota pemain dari himpunan P {penyuka warna putih} begitupun sebaliknya, proses terus berlanjut sampai semua anggota dari kedua himpunan mendapatkan giliran memukul *logo*.
6. Para pemain memulai dengan memukul *logo* besar, sembari duduk atau jongkok
7. Jika salah satu anggota himpunan dapat menjatuhkan *logo* kecil, maka himpunan tersebut mendapatkan *point*. Sebaliknya jika salah satu anggota himpunan tidak dapat menjatuhkan *logo* kecil maka himpunan tersebut tidak mendapatkan *point*.
8. *Logo mate* istilah untuk *logo* yang ada pada jajaran pertama dalam posisi terlungkup setelah dipukul, maka berlaku sesi tanya jawab jumlah soal yang akan di jawab di *logo mate* sebanyak 3 pertanyaan
9. *Logo tuwu* istilah untuk orang yang berhasil menjatuhkan satu atau lebih *logo* kecil dimana pemain mendapatkan *point* tetapi tidak bisa bermain kembali
10. *Senteng* sebutan untuk *logo* yang jatuh semua pemain mendapatkan *point* dan dapat bermain kembali
11. *Lepa* atau *piping* sebutan untuk pukulan yang hanya mengenai *logo* kecil tetapi tidak sampai jatuh pemain mendapatkan 1 pertanyaan

12. *Bacu* pukulan yang hanya membuat antar *logo* saling bersentuhan pemain mendapatkan 2 pertanyaan.

6. Penggunaan Materi Himpunan

Sesuai dengan definisi himpunan sendiri bahwa himpunan adalah kumpulan benda atau objek yang dapat didefinisikan dengan jelas sehingga dengan tepat dapat diketahui objek yang termaksud himpunan dan yang tidak termaksud himpunan. Dalam artian ini himpunan yang dapat didefinisikan dengan jelas contohnya adalah kumpulan hewan berkaki dua {Ayam, burung, bebek} contoh lainnya yaitu R adalah kumpulan bilangan asli $\{1,2,3, 4,5,6,7,8,\dots\}$ dari kedua contoh diatas masuk ke dalam jenis himpunan tak kosong dengan melihat anggota dari himpunan tersebut sedangkan himpunan kosong seperti Y adalah kumpulan buah rasa asin, yang tentunya tidak ada buah berasa asin.

Selanjutnya semesta pembicaraan atau himpunan semesta pembicaraan, yaitu himpunan yang memuat semua anggota atau objek-objek himpunan yang di bicarakan Misalkan $A = \{2,3,5,7\}$ maka himpunan semesta yang mungkin dari himpunan A adalah.

- 1 $S = \{\text{Bilangan Prima}\}$ atau
- 2 $S = \{\text{Bilangan Asli}\}$ atau
- 3 $S = \{\text{Bilangan Cacah}\}$.

Dimana S sendiri adalah simbol dari Semesta dan masi banyak lagi materi himpunan dalam pembelajaran Siwa Menengah Pertama. Penggunaan materi himpunan dalam pengembangan LKS ini dikarenakan materi himpunan

sendiri sudah merupakan materi yang telah dipelajari Sekolah Menengah Pertama (SMP). Yang tentunya hal ini mejadi acuan peneliti terhadap objek penelitian yaitu siswa yang memasuki jejang sekolah menengah pertama.

Dalam materi himpunan sendiri peneliti membatasi materi yang akan di menjadi dasar pengembangan LKS, Yaitu hanya membahas 2 indikator diantaranya: Konsep Himpunan serta Operasi Himpunan.

a. Konsep Himpunan

Pada indikator ini akan membahas materi Notasi dan Anggota Himpunan. Yang kemudian terdapat permainan tradisional yang kemudian dikaitkan dengan *Games Play Answer*, permainan tradisional itu sendiri adalah *mangngampang*.

Pada permainan *Mangngampang* terdiri dari dua regu dimana regu K dan P, dimana tiap regu dapat dinotasikan : Regu K adalah himpunan penyuka Kapurung, sehingga $K = \{\text{Becce, Lela, Halima}\}$ dan Regu P adalah himpunan penyuka Pacco' sehingga $P = \{\text{Lai Ida, Ani, Beddu}\}$ dari kedua regu dalam permainan *mangngampang* sudah menjadi pembelajaran matematika pada materi himpunan sendiri utamaya pada notasi himpunan dan anggota himpunan. Berikut soal-soal yang dikaitkan dengan *Games Play Answer* yang terintegrasi dengan kearifan lokal daerah luwu: jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan permainan *mangngampang* yang sebelumnya telah dijelaskan alur dari permainan tersebut:

1. Sebutkan defenisi dari himpunan!
2. Sebutkan nama nama dari simbol himpunan \cap !

3. Sebutkan nama dari simbol \in !
4. Himpunan biasanya disimbolkan dengan ?sebutkan contohnya !
5. Jika diketahui himpunan penyuka Kapurung disimbolkan dengan K dan himpunan penyuka Pacco disimbolkan dengan P dengan elemen :

$$K = \{ \text{Becce, Lela, Halima} \}$$

$$P = \{ \text{Lai Ida, Ani, Beddu} \}$$

Apakah ada elemen lain di himpunan K selain Becce ? Tuliskan

6. Berdasarkan himpunan di atas apakah ada elemen lain di himpunan P selain selain Lai Ida ? Tuliskan
7. Jika pemain dari regu K Becce disentuh maka himpunan tersebut akan menjadi ? disebut apakah dalam permainan Luwu (*mangngampang*)³³

b. Operasi Himpunan

Pada indikator ini membahas tentang operasi himpunan secara umum . Pada pengembangan LKS berbasis *Games Play Answer* yang terintegrasi dengan kearifan lokal peneliti berinisiatif mengangkat permainan yaitu permainan *mallogo* terdapat 2. kelompok atau himpunan yaitu M dan P atau himpunan {peyuka warna merah}, dinotasikan M, himpunan {penyuka warna putih} dinotasikan P. Sudah menggambarkan teori dari himpunan sendiri yang dimana materi himpunan sendiri identik dengan pembelajaran matematika. Yang kemudian akan di buat soal matematika di kaitakan dengan *Games Play Answer* diintegrasikan dengan kearifan lokal luwu, berupa permainan *mallogo* dengan soal:

³³ As'ari Abdur Rahman et al., *Buku Guru Matematika* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017).

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan permainan *mallogo* yang sebelumnya telah dijelaskan alur ceritanya.

1. Misalkan

$$A = \{ 1, 2, 3, 4, 5 \}$$

$$B = \{ 2, 3, 5 \}$$

Tentukan $A \cap B$

2. Misalkan $P = \{ s, t, a, m \}$

$$M = \{ y, i, h \}$$

Tentukan $M \cap P$

3. Misalkan

$$P = \{ Dodi, Lisa, Nurul \}$$

$$M = \{ Ayu, Ririn, Bagas \}$$

Tentukan $M \cup P$

4. Misalkan

$$S = \{ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, \}$$

$$A = \{ 1, 3, 5, 7 \}$$

Tentukan A^c

5. Jika diketahui $n(M) = 6$

$$\{ \text{Ani, Dodi, Ririn ayu, Dinda, Rian} \}$$

$$n(P) = 3$$

{ Dodi, Rian, Musa }

Tentukan $n(M \cup P)$

2. Jika diketahui

$$n(A) = 5$$

{5, 17, 21, 29, 40}

$$n(B) = 6$$

{17, 23, 25, 29, 73, 40 }

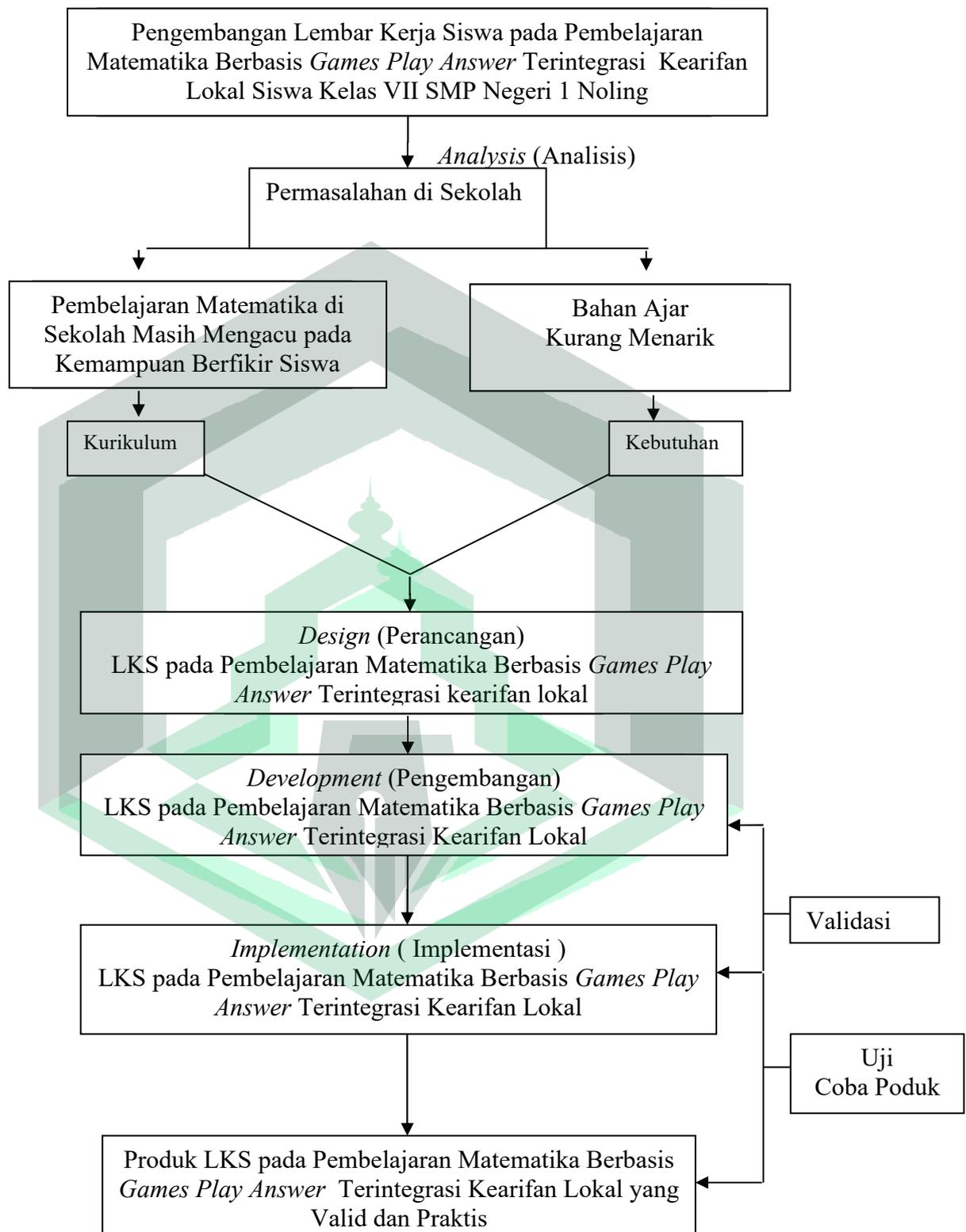
Tentukan $n(A \cup B)$

C. *Kerangka Pikir*

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan utamanya di Indonesia tidak mudah ada banyak masalah dan upaya yang harus ditempuh bagi lembaga tenaga kependidikan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidik adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah-masalah dan mencoba berbagai model, metode, strategi, pendekatan, dan teknik baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga terdapat bahan ajar yang digunakan harus diuji kelayakannya.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dimana dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE.

Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan di paparkan dalam kerangka pikir berikut:



Gambar 2.3 Kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode dalam penelitian pengembangan ini menggunakan desain pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996). terdiri atas lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).³⁴ Pengembangan *Research and Development* adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal. Akan tetapi peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan *Implementation* saja. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar LKS matematika tingkat SMP/MTs.

Pengembangan LKS Matematika ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ADDIE dapat memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menghasilkan produk yang valid dan reliabel, serta model ADDIE sangat sederhana dan implementasinya sistematis.

³⁴ Tyas Wibawan Saputro and Bambang Suprianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Trainer dan Jobsheet Pemrograman Visual Basic pada Mata Pelajaran Teknik Pemrograman di SMKN 1 Blitar" 08 (2019): 115.

Model ADDIE juga sudah memuat komponen yang ada di model pengembangan yang lain.

B. Lokasi Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian yaitu di sekolah SMP Negeri 1 Noling. Pemilihan SMP Negeri 1 Noling sebagai lokasi penelitian atas pertimbangan lokasi yang telah dilakukan observasi oleh peneliti.

b. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Juni tahun 2021

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Noling dengan objek penelitian yaitu sumber belajar berupa LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Dimana tahapan tersebut terdiri dari lima tahap namun dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan 4 tahap penelitian analisis data (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*) pengembangan produk yang terdiri dari uji validasi, dan Implementasi (*Implementation*) dilakukan uji coba produk perorangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKS yang dikembangkan.

1. Analisis

Kegiatan pada tahap pertama ini yaitu tahap analisis (*Analyze*). Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis kebutuhan bahan ajar yang diperlukan disekolah berdasarkan situasi dan kondisi sekolah. Maka dari itu peneliti berharap pengembangan bahan ajar LKS Matematika dapat terlaksana sesuai dengan harapan.

a. Analisa kebutuhan

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah sehingga dibutuhkan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal dengan pokok bahasan Himpunan.

b. Analisis kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di SMP Negeri 1 Noling. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku.

2. Perancangan (*Design*)

Setelah menemukan permasalahan dari tahap analisis (*Analyze*), selanjutnya dilakukan tahap perancangan (*Design*). Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang bahan ajar LKS yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi himpunan. Rancangan dibuat menggunakan aplikasi *corel draw x5* dan *microsoft word*. Tahapan tersebut meliputi:

- a. Pembuatan desain LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal.

Pada tahap ini dilakukan desain dan sistematika LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal. Yang terdiri dari beberapa bagian diantaranya :

- 1) Bagian Pembuka
 - a) *Cover* awal LKS Matematika yaitu LKS Matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal materi himpunan.
 - b) *Cover* bagian dalam LKS
 - c) Kata pengantar
 - d) Daftar Isi
 - e) Pendahuluan
 - f) Standar kompetensi dan kompetensi inti
 - g) Tujuan pembelajaran
 - h) Peta konsep
- 2) Bagian Inti
 - a) Halaman isi buku berisi tentang materi himpunan, konsep himpunan, dan operasi himpunan
 - b) Contoh soal mempunyai konsep pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari
 - c) Aktivitas belajar I, II, III, IV
 - d) Uji berfikir

- e) Soal rehat

- 3) Bagian Penutup
 - a) Evaluasi
 - b) Alur permainan *mangngampang* dan *mallogo*
 - c) Kunci jawaban
 - d) Gloosarium
 - e) Lembar penilaian LKS
 - f) Daftar pustaka
 - g) *Cover* sampul belakang.³⁵

- b. Penyusunan instrumen

Pada tahap desain juga disusun instrumen penilaian kualitas produk. Tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyusunan angket. Pada tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan kepada tiga validator ahli.

Dalam format angket validasi memuat aspek-aspek yang akan dinilai mulai dari format LKS Matematika, isi LKS Matematika, bahasa dan tulisan, ilustrasi, tata letak tabel, gambar/ilustrasi, serta manfaat dan kegunaan LKS Matematika. Adapun tim validator ahli dalam penelitian ini yaitu terdiri dari dua dosen, serta guru mata pelajaran matematika di sekolah tempat penelitian.

³⁵ Widyantini, "Penyusunan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Sebagai Bahan Ajar," *Yogyakarta: PPPPTK Matematika*, 2013, 3.

3. Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan Draf LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal

Pada tahap ini dilakukan penggabungan semua desain awal LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal yang dibuat pada tahap (*desing*), kemudian diubah menjadi bentuk pdf sebelum di uji validitasnya.

- b. Uji Validasi LKS Matematika

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui kelayakan dari LKS Matematika. Uji validitas dilakukan oleh dua tim ahli dosen dan satu guru mata pelajaran matematika. Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan valid atau tidaknya LKS Matematika sebagai bahan ajar di tingkat SMP/MTs.

- c. Revisi Hasil Uji Validasi LKS Matematika

Setelah mendapatkan penilaian dari tiga ahli, proses selanjutnya adalah revisi hasil uji validasi produk yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan untuk mendapatkan kritik ataupun saran dari ketiga validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

- a. Uji Coba Produk Perorangan

Selanjutnya produk tersebut di ujicobakan pada guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Noling. Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui apakah produk berada pada kategori praktis atau tidak. Uji

praktikalitas diperoleh berdasarkan angket respon guru yang di validasi oleh validator ahli.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar validasi dan angket kepraktisan produk.

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawan cara dengan narasumber yaitu bapak Drs. Surahbil, selaku guru mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 1 Noling dengan menggali informasi bahan ajar yang digunakan di sekolah dalam pembelajaran matematika serta menyampaikan beberapa pertanyaan mengenai produk yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk. Lembar validasi ahli diberikan kepada dua validator ahli yang kompeten. Lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi isi dan materi dan lembar validasi media pembelajaran.

1) Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator ahli materi yaitu:

a) Isi LKS Matematika

Adapun deskrip dari perumusan isi LKS Matematika mencakup: (1) Kesesuaian kurikulum K13, (2) Kesesuaian isi RPP, (3) Kebenrana konsep atau kebenaran materi, (4) Kesesuaian urutan materi, (5) Ketepata penggunaan istilah

dan simbol, (6) Mengembangkan keterampilan/proses pemecahan masalah, (7) kesesuaian materi dan contoh soal, (8) Sesuai dengan karakteristik dan prinsip penyelesaian berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal.

b) Manfaat/kegunaan LKS

Adapun deskripsi dari perumusan manfaat/kegunaan LKS yaitu dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada siswa.

2) Lembar validasi ahli media dan desain

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator ahli media dan desain yaitu:

a) Format LKS Matematika

Adapun deskripsi dari perumusan format LKS Matematika ini mencakup: (1) Kejelasan pembagian materi, (2) Penomoran, (3) Kemenarikan LKS Matematika, (4) Keseimbangan antara teks dan gambar, (5) Jenis dan ukuran huruf, (6) Pengaturan ruang (tata teks)

b) Bahasa dan Tulisan

Adapun deskripsi dari perumusan bahasa dan tulisan LKS Matematika mencakup: (1) Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana, (2) Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar, (3) Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia), (4) menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami siswa, (5) Menggunakan arahan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.

c) Ilustrasi Tata Letak Gambar

Adapun deskripsi perumusan dari Ilustrasi Tata Letak Gambar LKS Matematika mencakup: (1) LKS Matematika memuat gambar yang berkaitan dengan materi himpunan, (2) Ilustrasi gambar dibuat dengan tata letak secara efektif, (3) Ilustrasi gambar dibuat dapat digunakan untuk memahami materi dan mengerjakan soal, (4) Ilustrasi gambar dibuat menarik, jelas dibaca dan mudah dipahami.

3. Lembar Validasi Angket Praktikalitas

Lembar validasi ini berisikan item-item yang akan dinilai oleh validator dalam ini guru mata pelajaran matematika antara lain: (1) item kejelasan petunjuk, (2) item kesesuaian pernyataan/pernyataan dengan indikator, (3) item menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar (4) item menggunakan pernyataan yang komunikatif.

Untuk melihat praktikalitas dari LKS Matematika diberikan hanya kepada guru SMP Negeri 1 Noling. Tidak diberikan kepada siswa dikarenakan masih dalam wabah *pandemic covid-19*, data tentang praktis atau tidaknya produk diukur menggunakan angket praktikalitas respon guru terhadap LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal. Angket ini berisikan indikator-indikator praktikalitas LKS Matematika berbasis *Games Play Answer* yang akan dinilai oleh validator. Indikator-indikator tersebut antara lain: (1) aspek efektif, (2) aspek kreatif, (3) aspek efisien, (4) aspek interaktif, (5) aspek menarik.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah langkah yang sangat penting dalam openelitoan setelah data terkumpul lengkap, data yang diperleh dibagi menjadi dua kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berisi kritik dan saran yang diberikan oleh 3 validator ahli unutup penyempurnaan produk bahan ajar LKS pada prmbelajaran matematika berbasis *Games Play Answer*, sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari angket validasi.

Adapun proses selanjutnya yang dilakukan ialah proses analisis data kevalidan instrumen yaitu validator di beri lembar validasi, setiap instrumen diisi dengan tanda (√) pada skla *likert* 1-4 seperti berikut:

Skor 1 : Tidak Setuju

Skor 2 : Kurang Setuju

Skor 3 : Setuju

Skor 4 : Sangat Setuju

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang diisi validator, validasi dihitung menggunakan rumus untuk memperoleh persentase yang kemudian dikategorikan berdasarkan tabel kategori validasi untuk memperoleh hasil validasi. Menurut Riduwan dalam Nilam, rumus dan pengkategorian yang digunakan untuk menentukan validasi yaitu:³⁶

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

³⁶ Nilam Permatasari Munir, —Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E - Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo, *l Pendidikan* 6, no. 2 (2018): 167–78.

Untuk menginterpretasikan nilai validitas, maka digunakan Kategori validitas seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.1 kategori validitas LKS Matematika

Tabel 3.1 Kategori Validitas LKS

Interval Skor	Kategori
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh guru kemudian dipresentasikan berdasarkan rumus.

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.2 Kategori Praktikalitas LKS.³⁷

Interval Skor	Kategori
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

³⁷ Nilam Permatasari Munir, “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo,” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (December 30, 2018): 172, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil pengembangan bahan ajar berupa LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal untuk siswa tingkat SMP/MTs yang telah dilakukan, meliputi:

1. Gambaran umum SMP Negeri 1 Noling

SMP Negeri 1 Noling merupakan suatu lembaga pendidikan di wilayah Kabupaten Luwu, SMP ini dibangun pada tahun 2002 di atas lahan seluas 10.018 m², yang berlokasi di Noling Kelurahan Noling Kecamatan Bua Ponrang Kabupaten Luwu, tepatnya di jalan poros Noling Padang Sappa dan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Luwu. SMP Negeri 1 Noling telah mengalami beberapa kali pergantian kepala sekolah mulai dari:

1. Pelaksana Tugas Kepala Sekolah Gunawan Pirando (Kepala SMPN 1 Bua Ponrang) menjabat pada tahun 2002
2. Drs. Jalil menjabat pada tahun 2002 sampai dengan tahun 2010
3. Muh. Senolangi, S.Pd. menjabat tahun 2010 sampai dengan tahun 2011
4. Drs. Budu Rahman, M.Pd. menjabat pada tahun 2011 sampai dengan tahun 2013
5. Drs. Rais, M.Pd. menjabat pada bulan Maret 2013 sampai dengan Juli 2020

6. Arifin Nibebisalira, S.E., M.Si. menjabat pada bulan Juli 2020 sampai sekarang.

Sumber: Kepala Tata Usaha SMP Negeri 1 Noling

2. Alokasi waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika materi himpunan yang diajarkan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Noling. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Namun penelitian kali ini hanya sampai pada tahap Implementasi (*Implementasi*). Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Prosedur Pengembangan	Waktu pelaksanaan
1. Observasi	Pengamatan awal	Januari 2021
2. <i>Analyze</i>	Kebutuhan dan Kurikulum	03 Maret 2021
3. <i>Design</i>	Penyusunan bentuk LKS (Pembuka, Isi, Penutup)	11 Mei 2021
	Penyusunan instrument	7 April 2021
4. <i>Development</i>	Uji validitas LKS	12-19 April 2021
5. <i>Implementation</i>	Uji Praktikalitas	29 April – 10 Juni

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk atau bahan ajar berupa LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal. Produk final dari penelitian pengembangan ini berupa buku dengan ukuran 26 cm x 19 cm dan ketebalan 32 lembar terdiri dari 29 lembar isi LKS dan 3 lembar untuk sampul depan, sampul belakang, serta sampul bayangan. Produk yang dihasilkan melalui prosedur pengembangan dengan model ADDIE namun hanya sampai tahap pengembangan *Implementasi*, untuk menguji kelayakan dari produk tersebut dilakukan uji validitas dan praktikalitas.

3. Prosedur Pengembangan LKS pada Pembelajaran Matematika Berbasis *Games Play Answer* Terintegrasi Kearifan Lokal

a. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan peneliti kali ini yaitu tahap *analyze*, analisis dilakukan pada analisis kebutuhan dan kurikulum, berdasarkan hasil instrumen wawan cara terhadap guru mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 1 Noling, terdiri beberapa butir pertanyaan yaitu: (a) hal apa saja yang bapak persiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran ? (buku cetak matematika), (b) pernahkah bapak menggunakan LKS Matematika dalam proses pembelajaran ? (pernah, menggunakan LKS Matematika yang memuat beberapa materi dasar), (c) apakah LKS Matematika yang bapak gunakan pada proses pembelajaran di dalamnya mempunyai metode *games* ? (tidak hanya beberapa konsep materi dan soa-soal), (d) apakah materi dan soal pada LKS Matematika mempunyai konsep pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari ? (konsep pemecahan masalah dalam LKS Matematika hanya berdasarkan materi tanpa

adanya pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (e) kurikulum apa yang digunakan di sekolah tempat bapak mengajar ? (kurikulum K13), (f) dalam proses pembelajaran menggunakan kurikulum K13 membawa dampak baik siswa ? (sangat berdampak baik bagi siswa), (g) menurut pendapat bapak apakah dalam proses pembelajaran menggunakan k13 dapat membantu siswa dalam proses pemecahan masalah nantinya, utamanya dalam kehidupan sehari-hari siswa ? (sangat membantu karna kurikulum sendiri menuntun siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran ditambah lagi jika nantinya di terapkan pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari hari dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam pendidikan. Adapun tujuan dari dari tahap analisis yaitu untuk menghindari penyimpangan dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Desain (*Design*)

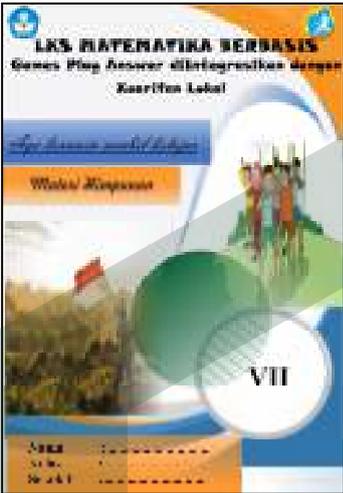
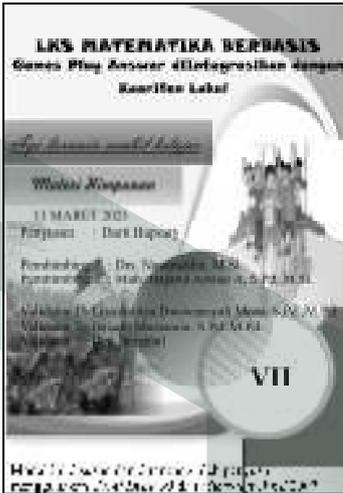
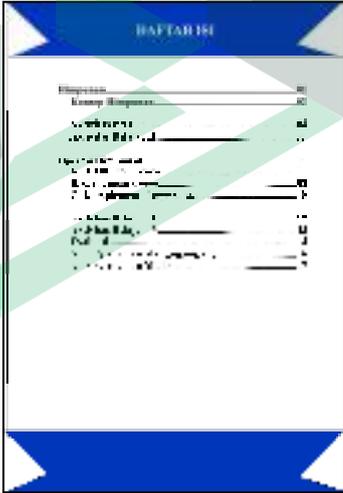
tahap selanjutnya setelah dilakukan tahap analisis *Analyze* yaitu tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan desain dan sistematika LKS Matematika yang meliputi:

- 1) Bagian Pembuka
 - a) *Cover* awal LKS Matematika, yaitu LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal materi himpunan.
 - b) *Cover* bagian dalam LKS
 - c) Kata pengantar
 - d) Daftar Isi
 - e) Pendahuluan

- f) Standar kompetensi dan kompetensi inti
- g) Tujuan pembelajaran
- h) Pete konsep
- 2) Bagian Inti
 - f) Halaman isi buku berisi tentang materi himpunan, konsep himpunan, dan operasi himpunan
 - g) Contoh soal mempunyai konsep pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari
 - h) Aktivitas belajar I, II, III, IV
 - i) Uji berfikir
 - j) Soal rehat
- 3) Bagian Penutup
 - h) Evaluasi
 - i) Alur permainan *mangngampang* dan *mallogo*
 - j) Kunci jawaban
 - k) *Glosarium*
 - l) Lembar penilaian LKS
 - m) Daftar pustaka
 - n) *Cover* sampul belakang

Penyusunan produk dari hasil rancangan sebelumnya menghasilkan *prototype* 1 yang meliputi bagian pembuka LKS, Bagian Inti LKS, Bagian Penutup LKS.

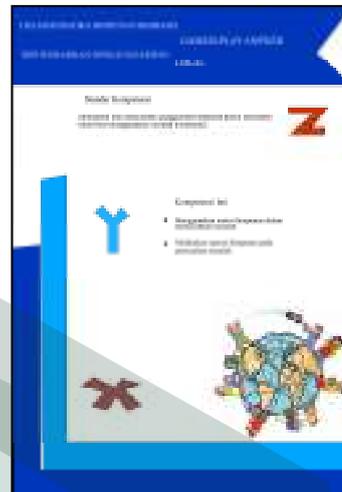
Tabel 4.2 *Prototype 1* Bagian Pembuka LKS

No	Bagian Pembuka LKS
1	Cover Depan dan Cover Bagian Dalam LKS
	
(a) Cover depan LKS	(b) Cover bagian dalam LKS
2	Kata Pengantar dan Daftar Isi LKS
	
(c) Kata Pengantar	(d) Daftar Isi

3 Pendahuluan dan Standat Kompetensi dan Kompetensi Inti

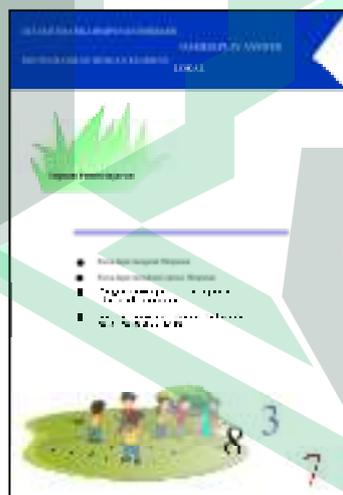


(e) Pendahuluan



(f) Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti

4. Tujuan Pembelajaran dan Peta Konsep



(g) Tujuan Pembelajaran



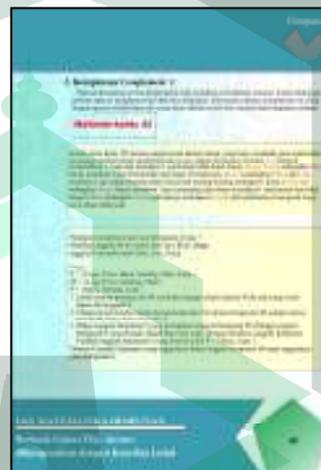
(h) Peta Konsep



Tabel 4.3 *Prototype I* Bagian Inti LKS

No	Bagian Isi LKS
1. Materi Himpunan	
a) Konsep Himpunan	

b) Operasi Himpunan



2. Contoh Soal



3. Aktivitas Belajar I, II, III, dan IV



(a) Aktivitas Belajar I



(b) Aktivitas Belajar II



(c) Aktivitas Belajar III

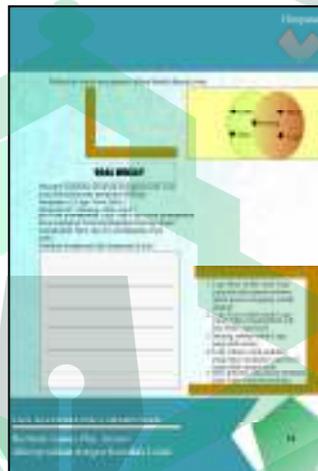


(d) Aktivitas Belajar IV

4. Uji Berfikir



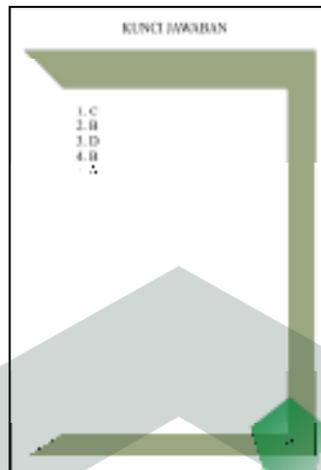
5. Soal Rehat



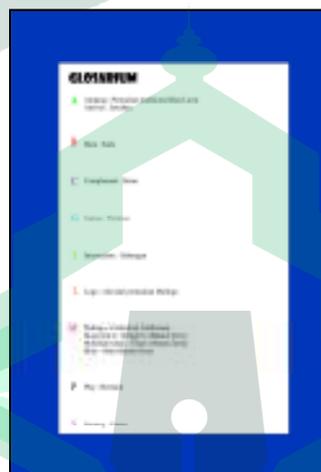
Tabel 4.4 *Prototype I* Bagian Penutup

No	Bagian Penutup
1. Evaluasi	
2. Alur Permainan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="363 1182 707 1727"> <p data-bbox="363 1182 568 1218"><i>Mangngampang</i></p>  </div> <div data-bbox="707 1182 1241 1727"> <p data-bbox="863 1182 978 1218"><i>Mallogo</i></p>  </div> </div>

3. Kunci Jawaban



4. *Glosarium*



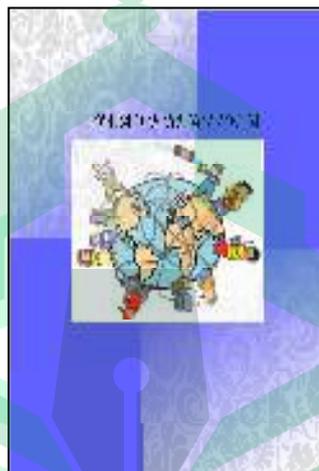
5. Lembar Penilaian LKS



6. Daftar Pustaka



(7) Cover Sampul Belakang



Penggunaan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal didesain semenarik mungkin dengan maksud agar siswa lebih mudah memahami dengan jelas isi materi dari LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer*. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen untuk uji kelayakan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* berupa angket validitas.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*Development*) yang merupakan tahap dalam menyusun LKS Matematika menjadi satu kesatuan yang utuh. Peneliti membuat LKS Matematika dalam bentuk draf. Kemudian tahapan selanjutnya peneliti melakukan uji validitas untuk memperoleh masukan, kritik serta saran sebagai bahan perbaikan dalam penyempurnaan produk yang akan dikembangkan.

Masukan dari para validator juga digunakan sebagai acuan revisi serta untuk pengisian angket validasi yang akan menentukan valid tidaknya LKS Matematika yang dikembangkan. pengecekan kembali dalam produk yang dikembangkan mulai dari pengetikan, tata letak gambar atau ilustrasi, pemilihan contoh soal yang sesuai. Pada hal-hal inilah bisa dilakukan revisi :

Nama-nama dari tim validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Nama Validator Ahli

No	Nama	Pekerjaan	Ahli
1	Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.	Dosen Matematika IAIN Palopo	Isi/Materi
2	Isradil Mustamin, S.Pd., M.Pd.	Dosen Matematika IAIN Palopo	Desain & Media
3	Drs. Surahbil	Guru Mata Pelajaran Matematika	Isi/Materi sekaligus Praktisi Pendidikan

- 1) Hasil Uji Validasi
 - a) Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Ahli Materi LKS

No	Aspek Yang Dinilai	Validasi		Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		I	II				
Isi Lembar Kerja Siswa							
1	Kesesuaian Kurikulum K13	4	4	8	8	100	Sangat valid
2	Kesesuaian dengan RPP	4	3	7	8	87,5	Sangat valid
3	Kebenaran konsep/ kebenaran materi	3	4	7	8	87,5	Sangat valid
4	Kesesuaian dengan materi	3	4	7	8	87,5	Sangat valid
5	Ketetapan penggunaan istilah dan simbol	3	4	7	8	87,5	Sangat valid
6	Mengembangkan keterampilan proses/pemecahan masalah	3	4	7	8	87,5	Sangat valid
7	Sesuai dengan karakteristik dan prinsip Metode <i>Games Play Answer</i>	3	4	7	8	87,5	Sangat valid
Manfaat/Kegunaan Lembar Kerja Siswa							
	Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi terpusat kepada siswa	3	4	7	8	87,5	Sangat valid
	Jumlah	26	31	57	64	89,1	Sangat valid

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi diketahui bahwa presentasi skor yang diperoleh 89,1 dengan kategori sangat valid.

b) Hasil Uji Validasi Ahli Media dan Desain

Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Ahli Media dan Desain LKS

No	Aspek Yang Dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Kategori
Format Lembar Kerja Siswa					
1	Kejelasan pembagian materi	3	4	75	Valid
2	Penomoran	3	4	75	Valid
3	Kemenarikan	3	4	75	Valid
4	Keseimbangan antara teks dan ilustrasi	3	4	75	Valid
5	Jenis dan ukuran huruf	3	4	75	Valid
6	Pengaturan ruang (tata teks)	3	4	75	Valid
7	Kesesuaian ukuran fisik dengan siswa	3	4	75	Valid
Bahasa dan Tulisan					
1	Menggunakan bahasa yang komutatif dan struktur kalimat yang sederhana, sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca serta usia seluruh peserta didik	3	4	75	Valid
2	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4	75	Valid
3	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYED	3	4	75	Valid
4	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan sudah dipahami siswa	3	4	75	Valid
5	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4	75	Valid
Ilustrasi , tata letak tabel, gambar/diagram					
1	LKS disertai dengan Ilustrasi tabel, gambar/ diagram yang berkaitan dengan materi pelajaran atau konsep yang dibahas	3	4	75	Valid
2	Ilustrasi tabel, gambar/diagram dibuat dengan tata letak secara efektif	3	4	75	Valid
3	Ilustrasi tabel, gambar/diagram dibuat dapat digunakan untuk mengerjakan materi	3	4	75	Valid
4	Ilustrasi tabel, gambar/diagram dibuat menarik, jelas terbaca dan mudah dipahami	3	4	75	Valid

Jumlah	48	64	75	Valid
---------------	----	----	----	-------

Sumer : Dari Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan desain diketahui bahwa presentasi skor 75 dengan kategori valid.

c) Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

Angket uji praktikalitas sebelum diberikan ke guru untuk menilai praktis tidaknya LKS, terlebih dahulu diuji validitasnya. Uji validitas angket kepraktisan di berikan kepada dua validator ahli, yaitu:

Tabel 4.8 Nama Validator Uji Kepraktisan

No	Nama	Pekerjaan
1	Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.	Dosen Matematika IAIN Palopo
2	Isradil Mustamin, S.Pd., M.Pd	Dosen Matematika IAIN Palopo

Tabel 4.9 Hasil Validasi Angket Uji Kepraktisan

No	Aspek Yang Dinilai	Validasi		Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		I	II				
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	3	7	8	100	Sangat valid
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan kompetensi dasar	3	4	7	8	100	Sangat valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	8	8	75	Valid
4	Menggunakan pernyataan yang komutatif	3	3	6	8	87,5	Sangat valid
Jumlah		14	14	28	32	87,5	Sangat Valid

Sumber : Data Primer yang diolah

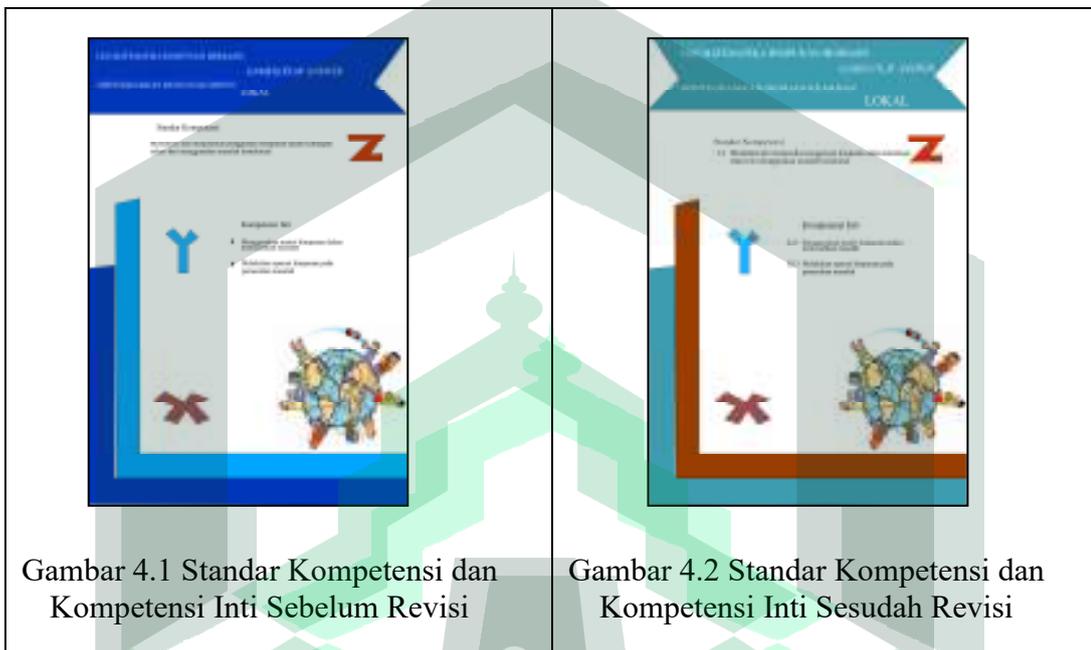
Berdasarkan tabel hasil validasi angket uji kepraktisan yang telah dianalisis, diperoleh bahwa persentase hasil validasi angket uji kepraktisan siswa adalah 87,5 dengan kategori sangat valid.

d) Revisi Hasil Uji Validasi

Setelah mendapatkan penilaian dari tim validator, langkah selanjutnya adalah revisi produk yang dikembangkan. Adapun revisi dari tim validator yaitu :

(1) Ahli Materi

(a) Halaman Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti



Gambar 4.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti Sebelum Revisi

Gambar 4.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti Sesudah Revisi

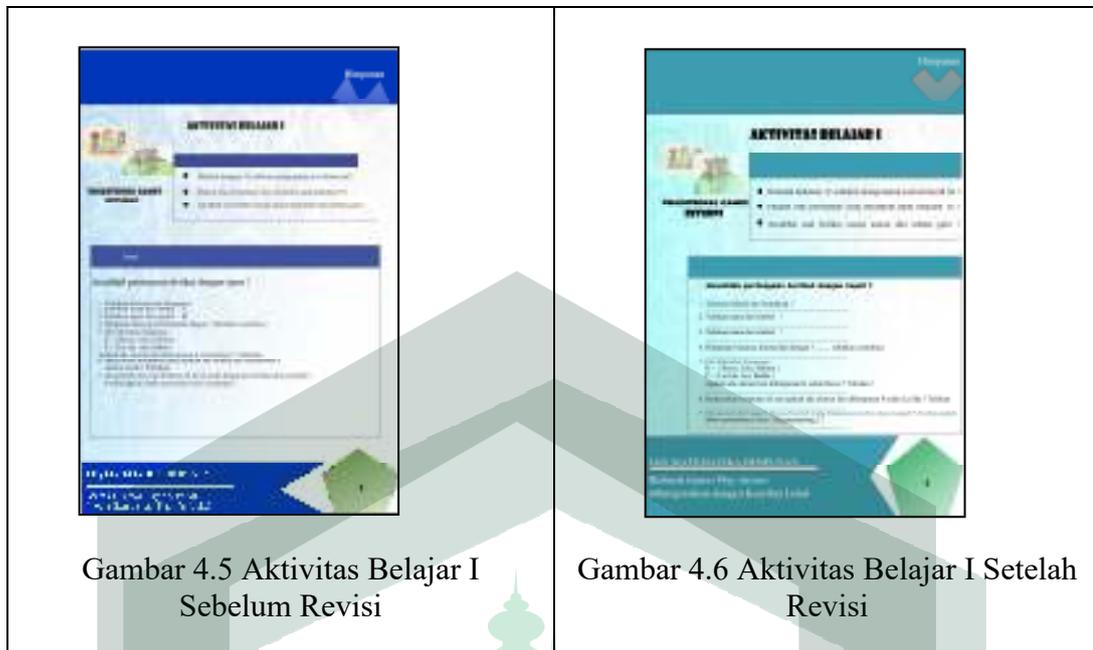
Halaman Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti **sebelum revisi** terdapat kekeliruan dalam pengetikan. Berikut kalimatnya”..LKS Pada Pembelajaran Matematika berbasis *Games Play Answer* Terintegrasi dengan kearifan lokal” serta penulisan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti ditulis menggunakan angka. Jadi halaman Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti **setelah revisi** dapat dilihat pada gambar 4.2.

(b) Halaman Tujuan Pembelajaran



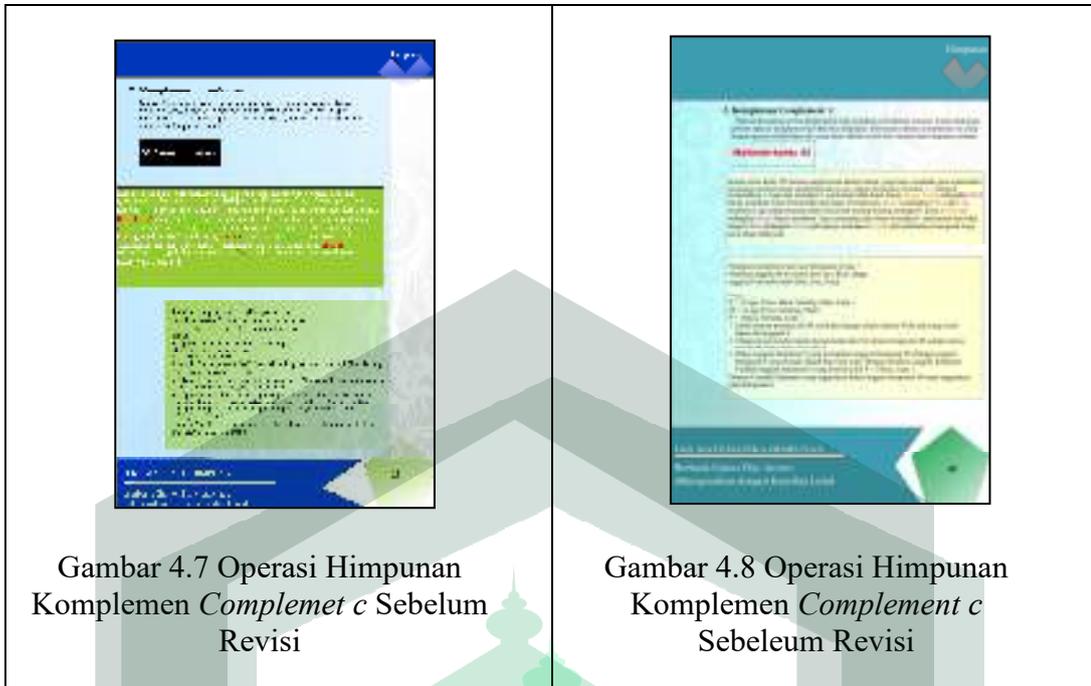
Halaman Tujuan Pembelajaran **sebelum revisi** pemilihan warna kurang menarik serta gambar disesuaikan dengan tingkatan satuan pendidikan berisi tulisan “Siswa dapat mengenal Himpunan, Siswa dapat memahami operasi Himpunan, Menggunakan Konsep dan Operasi Himpunan dan Penyelesaian Masalah, Siswa dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan LKS ini. Saran dari validator konsisten dalam penulisan. Tulisan **setelah revisi** “Siswa dapat Mengenal Himpunan, Siswa dapat Memahami Operasi Himpunan, Menggunakan Konsep dan Operasi Himpunan, Siswa dapat Antusias dalam Mengikuti Pembelajaran Menggunakan LKS ini. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.4.

(c) Aktivitas Belajar I



Halaman Aktivita Belajar saran dari validator **sebelum revisi** baiknya ada penanda untuk siswa menjawab soal berupa titik-titik, serta untuk warna kurang menarik dan ukuran gambar untuk tepi bawah di besarkan lagi. Jadi **setelah revisi** diberikan penanda berupa titik-titik hingga siswa dapat menempatkan jawaban dari soal tersebut. serta warna yang awalnya terang kemudian diubah menjadi biru gelap dan untuk ukuran gambar di tepi bawah dibesarkan agar menghasilkan desain yang menarik. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.6.

(d) Halaman Operasi Himpunan Komplemen

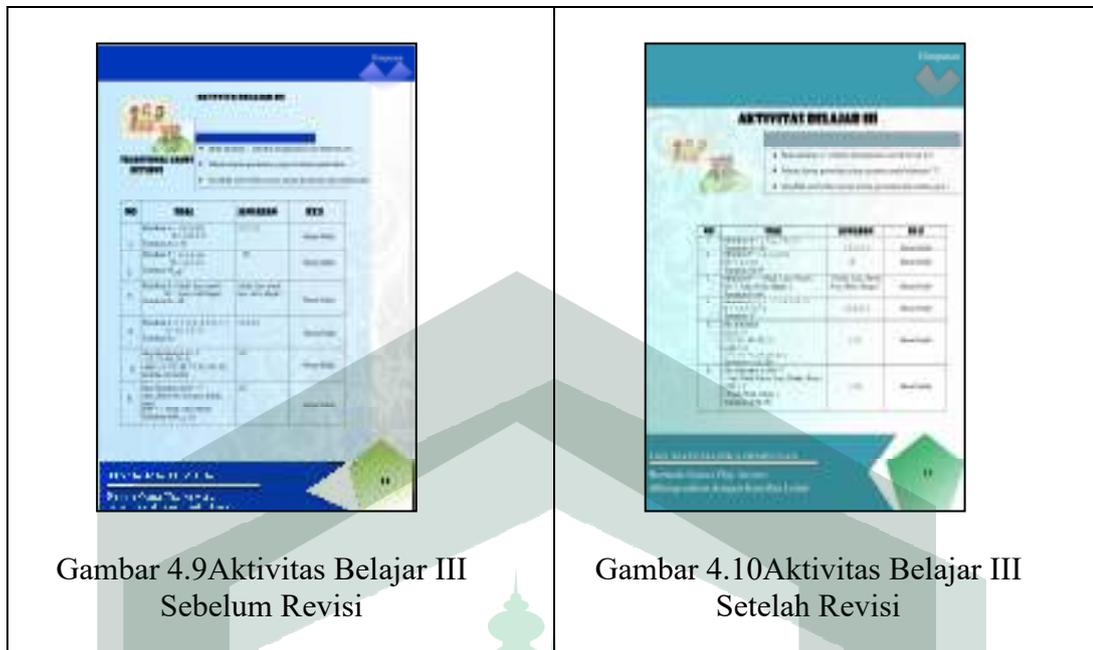


Gambar 4.7 Operasi Himpunan Komplemen *Complement c* Sebelum Revisi

Gambar 4.8 Operasi Himpunan Komplemen *Complement c* Sebeleum Revisi

Halaman Operasi Himpunan **sebelum revisi** tampilan pada pembahasan Matundu-tundu ki diberi kotak sebaiknya kotak tersebut di ubah degradasi warna dan posisi kotak tersebut. Tulisan pada kata “*Matundu-tunduki*” baiknya warnanya di ubah agar terlihat menarik serta ukuran gambar tepi atas baiknya lebih di perbesar lagi. Jadi **setelah revisi** tampilan pada kotak pembahasan “*Matundu-tundu ki*” warna kotak tersebut diubah yang awalnya berwarna hijau diubah menjadi krim serta penempatan kotak tersebut diubah serta kata “*Matundu-tundu ki*” awalnya berwarna hitam putih dan diubah menjadi warna merah serta *back groundnyapun* diubah selaras dengan *back ground* dasar. Dan gambar atas diperbesar sesuai saran. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.8.

(e) Aktivitas belajar III



Halaman Aktivitas Belajar III **sebelum revisi** petunjuk pada kalimat “*Traditional Games Returns*” Buka halaman sebelum mengerjakan soal dibawah ini !, Pahami aturan yang tercantum pada halaman !. Saran dari validator baiknya kata “*Traditional Games Returns*” dihilangkan, serta perbaikan untuk kelengkapan penulisan pada kalimat petunjuk dikarenakan kurang jelas. Jadi **setelah revisi** kata “*Traditional Games Returns*” dihilangkan dan pengetikan kalimat telah di perjelas. Hasil revisi dapat dilihat pada gambar 4.10.

(2) Ahli Media dan Desain

(a) Cover Depan LKS

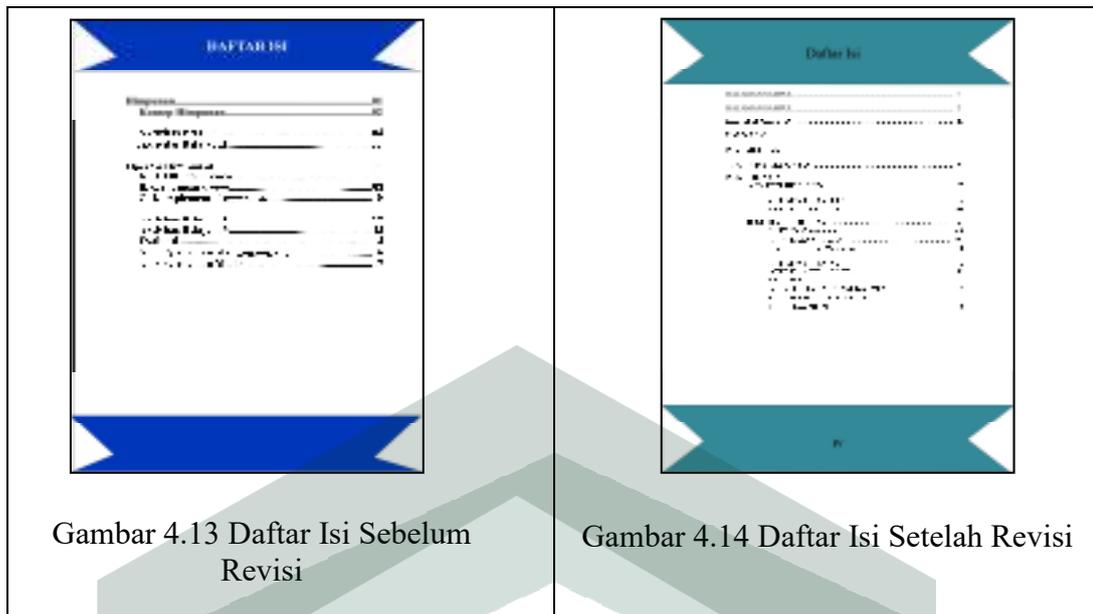


Gambar 4.11 Cover depan LKS Sebelum Revisi

Gambar 4.12 Cover Depan LKS Setelah Revisi

Cover depan **sebelum revisi** terdapat gambar logo tut wuri handayani dan logo kurikulum 2013. Saran dai validator agar menghapus gambar, cukup judul, gambar, nama, kelas sekolah. Jadi **setelah revisi** gambar tersebut dihapus menghasilkan desain seperti pada gambar 4.12.

(b) Daftar isi



Daftar isi **sebelum revisi** masih kurang lengkap, daftar isi harus memuat halaman sampul (*cover* depan LKS, *cover* dalam LKS), kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, tujuan pembelajaran serta penulisan sub bab lebih di perjelas dan ukuran gambar dan warna disimetriskan. Jadi **setelah revisi** dilengkapi dengan halaman sampul (*cover* depan LKS, *cover* dalam LKS), kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, tujuan pembelajaran. Serta sub bab di perjelas dengan melengkapi penulisan kata “BAB 1” serta ukuran gambar dan warna telah disimetriskan. Seperti yang terlihat pada gambar 4.14. Hasil dari revisi dari ketiga validator menghasilkan *prototype* II atau disebut dengan *prototype* akhir.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, implementasi yang dilakukan yaitu uji coba produk perorangan, yang menjadi sasaran pada uji coba perorangan yaitu guru mata pelajaran matematika, uji coba ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat ke praktisan LKS yang telah dikembangkan.

a) Hasil Uji Praktikalitas

Tabel 4.10 Hasil Uji Praktikalitas LKS

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Per Item	Skor Maks	Persentase	Kategori
1	Efektif	15	16	93,7	Sangat Efektif
2	Kreatif	15	16	93,7	Sangat Kreatif
3	Efisien	15	16	93,7	Efisien
4	Interaktif	14	16	87,5	Sangat Interaktif
5	Menarik	17	20	85	Sangat Menarik
Jumlah		76	84	90,4	Sangat Praktis

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran, diperoleh persentase tiap aspek yaitu: 1) aspek efektif dengan persentase 93,7 berada pada kategori sangat praktis, 2) aspek kreatif dengan persentase 93,7 berada pada kategori sangat praktis, 3) aspek efisien dengan persentase 93,7 berada pada kategori praktis, 4) aspek interaktif dengan persentase 87,5 berada pada kategori sangat praktis, dan 5) aspek menarik dengan persentase 85 berada pada kategori sangat praktis. Oleh karena itu, LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian LKS, penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan LKS pada pembelajaran Matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal siswa kelas VII SMP Negeri 1 Noling dengan pokok bahasan Himpunan. Yang didalamnya terdapat metode *Games Play Answer* yang dapat mempermudah guru dalam proses mengajar, sesuai dengan tujuan

LKS matematika sendiri bahwa merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran. Dalam pengembangan LKS pada pembelajaran matematika peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang cocok digunakan untuk pengembangan LKS pada pembelajaran matematika, sama halnya dengan penelitian pengembangan terdahulu yang telah teruji validitas dan kepraktisannya begitupun dengan penelitian pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* yang telah melewati uji validitas dan praktikalitas sebelum di uji cobakan, adapun tahapan-tahapan dalam pengembangana LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal dengan model pengembangan ADDIE:

a. Rancangan bahan ajar

Rancangan/desain pengembangan LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) tahapan penelitian pendahuluan yang terdiri dari analisis kebutuhan dan kurikulum , 2) Desain (*Design*) produk yang dihasilkan terdiri dari: 1) Bagian pembuka, yang terdiri dari (1) *Cover* awal LKS pada Pembelajaran matematika, (2) *Cover* bagian dalam LKS, (3) Kata pengantar, (4) Daftar isi, (5) Pendahuluan (6) Standar kompetensi dan kompetensi inti, (7) Tujuan pembelajaran, (8) Peta konsep. 2) bagian inti, yang terdiri dari (1) Halaman isi buku berisi tentang materi himpunan dan operasi himpunan, (2) Contoh soal, (3) Aktivitas belajar I, II, III, IV, (4) Uji berfikir, (5) Soal rehat. 3) Bagian penutup, yang terdiri dari (1) evaluasi, (2) Alur permainan *mangngampang* dan *mallogo* (3) Kunci jawaban, (4)

Glossarium, (5) Lembar penilaian LKS, (6) Daftar pustaka, (7) *Cover* sampul Belakang. Hasil desain ini disebut *prototype* I. Pada tahap perancangan produk awal juga dilakukan penyusunan instrumen, 3) Pengembangan (*Development*) tahapan pengembangan yaitu pembuatan draf LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* yang telah dirancang sebelumnya, serta pemberian lembar validasi kepada tim validator untuk uji validitas produk, uji validitas produk menghasilkan revisi, produk yang telah direvisi disebut *prototype* II. 4) Implementasi (*Implementation*) pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk perorangan terhadap guru mata pelajaran matematika uji coba produk perorangan dilakukan untuk mengetahui praktikalitas produk.

b. Kevalidan

Berdasarkan hasil analisis dari ketiga validator yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu presentase validasi materi LKS pada pembelajaran Matematika berbasis *Games Play Answer* dengan indikator penilaian yaitu Isi Lembar Kerja Siswa dan Manfaat/Kegunaan Lembar Kerja Siswa adalah sebesar 89,1% dengan kategori sangat valid, presentase validasi media dan desain LKS Matematika berbasis *Games Play Answer* dengan indikator penilaian yaitu Format Lembar Kerja Siswa, Bahasa dan Tulisan, Ilustrasi, Tata Letak Tabel Gambar/Diagram adalah sebesar 75% dengan kategori valid

c. Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji kepraktisan LKS Matematika berbasis *Games Play Answer* dengan indikator penilaian yaitu Efektif, Kreatif, Efisien, Interaktif, dan Menarik adalah sebesar 90,4% dengan kategori sangat praktis. Jadi dapat

disimpulkan bahwa LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis.



BAB V

PENUTUP

A. *Simpulan*

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan proses pengembangan diperoleh bahwa pada **Tahap Analysis** dilakukan analisis kebutuhan dan kurikulum, **Tahap Desain** diperoleh hasil desain awal yang terdiri dari bagian pembuka, bagian inti, dan bagian penutup yang disebut dengan *prototype I*. **Tahap Pengembangan** pada tahap ini LKS yang telah di desain kemudian di uji validitas kepada tim validator yang berkompeten. Hasil dari validasi tersebut menghasilkan revisi yang menjadi acuan perbaikan produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan setelah revisi disebut *prototype II*. **Tahap Implementasi**, produk yang telah di uji validitasnya kemudian di uji cobakan ke guru mata pelajaran dalam hal ini uji coba perorangan, untuk mengetahui praktikalitas produk yang telah dikembangkan.
2. Berdasarkan hasil uji validitas LKS pada pembelajaran matematika berbasis *Games Play Answer* Terintegrasi dengan kearifan lokal pada materi himpunan memenuhi kriteria valid. Dengan skor presentase sebesar 89,1% untuk ahli materi indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator ahli materi yaitu: 1) Isi LKS Matematika, 2) Manfaat/kegunaan LKS, dan 75 % untuk ahli media dan desain, indikator-indikator yang akan dinilai oleh

validator ahli media dan desain yaitu: 1) Format LKS Matematika, 2) Bahasa dan Tulisan, dan 3) Ilustrasi Tata Letak Gambar,

3. Berdasarkan hasil uji praktikalitas guru mata pelajaran terhadap matematika LKS Matematika berbasis *Games Play Answer* terintegrasi dengan kearifan lokal meliputi aspek (1) aspek efektif, (2) aspek kreatif, (3) aspek efisien, (4) aspek interaktif, (5) aspek menarik, diperoleh presentase sebesar 90,4% dengan kategori sangat praktis.

B. Implikasi

Pengembangan LKS mata pelajaran berbasis *Games Play Answer* terintegrasi kearifan lokal ini dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Salah satu bahan ajar pendukung untuk mata pelajaran matematika khususnya materi himpunan di SMP/MTs kelas VII
2. Salah satu bahan ajar yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang membantu siswa mengaitkan materi dengan budaya sekitar dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menyelesaikan masalah yang bersifat kontekstual.
3. Salah satu bahan ajar yang mendukung terciptanya pembelajaran secara mandiri bagi peserta didik

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan uji keefektifan lembar kerja siswa dengan metode *Games Play Answer* karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji kepraktisan.

2. Guru matematika dan mahasiswa sebaiknya mengembangkan lembar kerja siswa dengan metode *Games Play Answer* dengan pokok bahasan yang berbeda dengan melakukan uji coba berkali kali sehingga dihasilkan bahan ajar yang layak untuk digunakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rahman, As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, and Ibnu Taufiq. *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017.
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah. *Kitab. Ilmu, Sunan Tirmidzi, Juz, 4 No. 2655*. Bairut-Libanon: Darul Fikri, 1994.
- Afifah, ruwaidah. "Desain konten kimia di SMK program keahlian tehnik mesin." *Universitas Pendidikan Indonesia Bandung*, agustus 2018, 47.
- "Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika ' Eektivitas penerapan pembelajaran matematika Qur'ani dalam pembelajaran himpunan" 1, no. 1 (2017): 20.
- merdeka.com. "Al-Qur'an Surat Maryam Ayat Ke-94." Accessed September 23, 2021. <https://www.merdeka.com/quran/maryam/ayat-94>.
- Annisya, Fitri, Stepanus Sahala, and Syukran Mursyid. "Secondary Analysis Lembar Kerja Siswa dalam Skripsi Mahasiswa Tentang Remediasi Miskonsepsi." *UNTAT*, 2010 2012, 2–3.
- Arina, Restiana, Deviana Tyas, and Saputri Yunia Nanda Eka. "Pengembangan LKS Berbasis Kearifan Lokal Di Malang Untuk Siswa Kelas IV SD,." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, No. 1 (January 24, 2020): 87–89, n.d. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p85-91>.
- Azizahwati, and Ruhizan Mohd Yasin. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kearifan Lokal,." *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, No. 1 (August 10, 2017).; n.d. , <https://doi.org/10.31258/jgs.5.1.65-69>.
- Dazrullisa. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Minat Belajar Siswa*. Genta Mulia IX, 2018.
- Gusmiro, Tito, M. Fachruruddin S, and Della Maulidiya. "Efektivitas lembar kegiatan siswa (LKS) matematika berbasis pendekatan contextual teaching and learning (CTL) pokok bahasan perbandingan." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 1, no. 2 (December 30, 2017): 101–5. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.2.101-105>.
- Hakky, Muhammad Khalid, Rasyid Hardi Wirasasmita, and Muhammad Zamroni Uska. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi." *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 2, no. 1 (June 14, 2018): 28. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>.
- Haviz M. "Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif , Produktif Dan Bermakna,," Ta'dib 16, No. 1," September 28, 2016. 4, <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>.
- Jumarniati. "Metode pembelajaran games play answer untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII smp." *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* 1 (2018): 79.

- . “Metode Pembelajaran Play Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP.” *Universitas Cokroaminoto Palopo*, February 1, 2018, 81.
- Lestari, Sri. “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Tradisi Luwu.” *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*, Agustus 2019, 17.
- Maria Matildis, Banda. “Upaya kearifan lokal dalam menghadapi tantangan perubahan kebudayaan.” *Universitas Udayana*, 2016, 1.
- Maria Rosari Sulisty, Putri. “Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) pada pembelajaran peluang untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IX Smp Santo Yusup Bandung.” *Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 2016, 15.
- Muh. Azhar, Hidayat Nusa. “Pusat Permainan Tradisional Bugis Makassar dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku.” *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2019, 25.
- Muh. Azhar Hidayat, Nusa. “Pusat Permainan Tradisional Bugis Makassar Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku.” *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, November 18, 2019, 29–30.
- Mulyani, Sri. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, 2019.
- Munir, Nilam Permatasari. “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (December 30, 2018): 172. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Njatrijani, Rinitami. “Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang” 5 (2018): 16.
- Purnama, Sigit. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab).” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (March 10, 2016): 21. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Putri, Annur Falah. “Pengembangan Lember Kerja Siswa (LKS) Sebagai Bahan Ajar pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Bagi Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Muhammadiyah 1 Moyudan,” 2016, 4.
- Saputro, Tyas Wibawan, and Bambang Suprianto. “Pengembangan Media Pembelajaran Trainer dan Jobsheet Pemrograman Visual Basic pada Mata Pelajaran Teknik Pemrograman di SMKN 1 Blitar” 08 (2019): 115.
- “Setiadi - 2019 - Pengaruh Kearifan Lokal Dan Kecerdasan Spiritual t.Pdf.” Accessed July 14, 2021. <https://media.neliti.com/media/publications/291187-pengaruh-kearifan-lokal-dan-kecerdasan-s-a4999c28.pdf>.
- Sholeh. ““Pendidikan Dalam Al-Qur’an (Konsep Ta’lim QS. Al-Mujadalah Ayat 11).”),” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1, No. 2 (August 24, 2017): 208, n.d. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(2\).633](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(2).633).

- Silalahi, Albinus. "Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran." *Universitas Negeri Medan*, February 4, 2017, 8–9.
- Suhartini. *Kajian Kearifan Lokal Masyarakat Dalam Pengelolaan Sumber Daya Alam Dan Lingkungan*. Yogyakarta: Fakultas MIPA Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.
- Sujana. "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia,." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar 4 (July 23, 2019): 29, n.d.* <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sukmadinata, N.S. "Metode Penelitian Pendidikan." *Bandung: Rosda Karya*, 2009, 5.
- Thalhah, Sitti Zuhaerah. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Matematika II*. Makassar: Nas Media Pustaka, 2019.
- Utari, Dian. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Games Method DiIntegrasikan Dengan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 BURAU." Palopo: (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020.
- Wardane, Odhe Sadewa. "Pengembangan permainan tradisional 'Gelora Sodor' pada materi gerak dasar lakomotor untuk siswa kelas 3 di SDN Nantru Trenggalek," 2019, 2–3.
- Widyantini. "Penyusunan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Sebagai Bahan Ajar." *Yogyakarta: PPPPTK Matematika*, 2013, 3.
- Winarni, Sri, Ade Kumalasari, and Ranisa Junita. *Pengembangan LKS Geometri Menggunakan Teori Van Hiele Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*, 2020.

Lampiran 1
Lembar Kerja Siswa



LKS MATEMATIKA BERBASIS

Games Play Answer Terintegrasi Kearifan Lokal

Ayo belajar sambil bermain

Materi Himpunan



VII

Nama :

Kelas :

Sekolah :

LKS MATEMATIKA BERBASIS

Games Play Answer Terintegrasi Kearifan Lokal

Ayo belajar sambil bermain

Materi Himpunan



VII

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Kata Pengantar

Assalamu' alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah swt yang telah melimpahkan Rahmat karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan LKS Matematika kelas VII pada materi Himpunan. Sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Selesainya LKS Matematika kelas VII ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dorongan, dan pengarahan berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih pada pihak penyelenggara penelitian " IAIN PALOPO" serta para dosen pembimbing dan pihak sekolah yang telah berkontribusi dalam proses pengembangan produk LKS Matematika ini.

LKS ini disusun sebagai salah satu bahan ajar dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Matematika di sekolah. LKS Matematika yang dibuat terintegrasi dengan Kearifan Lokal, yaitu permainan *Manggampang* dan *Mallogo* yang alur permainannya di modifikasi dengan metode *Games Play Answer*. Dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar dapat membantu siswa memahami materi yang disajikan terkhusus pada materi Himpunan. Secara umum agar LKS ini dapat membantu suksesnya Pendidikan Nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. LKS Matematika ini disajikan dengan bahasa yang sederhana. Namun kami selaku penulis memohon saran dan kritikan demi kesempurnaan produk yang kami buat untuk nantinya dipergunakan sebagai mana mestinya.

Noling, 02 Juni 2021

Pemulis

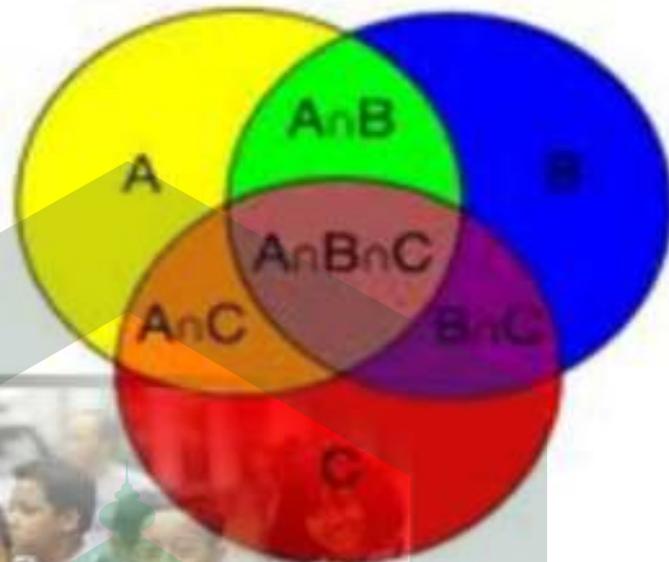
Daftar Isi

HALAMAN SAMPUL.....	I
HALAMAN SAMPUL.....	II
KATA PENGANTAR.....	III
DAFTAR ISI.....	IV
PENDAHULUAN.....	V
TUJUAN PEMBELAJARAN.....	VI
BAB I HIMPUNAN.....	02
AKTIVITAS BELAJAR I.....	04
AKTIVITAS BELAJAR II.....	05
BAB II OPERASI HIMPUNAN.....	06
1. IRISAN (<i>Intersection</i>).....	06
2. GABUNGAN (<i>Union</i>).....	08
3. KOMPLEMEN (<i>Complement</i>).....	10
AKTIVITAS BELAJAR III.....	12
AKTIVITAS BELAJAR IV.....	13
EVALUASI.....	14
ALUR PERMAINAN MANGGAMPANG.....	16
ALUR PERMAINAN MALLOGO.....	17
KUNCI JAWABAN.....	18
GLOSARIUM	
LEMBAR PENILAIAN LKS	
DAFTAR PUSTAKA	
CATATAN I	
CATATAN II	

PENDAHULUAN

MARI

BELAJAR DAN BERMAIN HIMPUNAN



LKS (Lembar Kerja Siswa) ini dirancang untuk memfasilitasi terlaksananya pembelajaran yang berpusat pada siswa. LKS ini berisi materi singkat dan latihan soal dalam hal ini aktivitas belajar I, II, III, IV yang disusun secara terurut terintegrasi kearifan lokal yaitu permainan *Manggangpang* dan *Mallogo*. Dalam satu kali pertemuan hanya memuat satu permainan saja. Latihan soal disusun dalam bentuk permainan edukasi yaitu permainan *Manggangpang* di modifikasi dengan *Games Play Answer* begitupun dengan permainan *Mallogo* di modifikasi dengan *Games Play Answer* agar proses pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, LKS ini juga dikemas untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sebagai buku kerja serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Standar Kompetensi

3.4 Memahami dan menjelaskan penggunaan himpunan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan masalah kontekstual

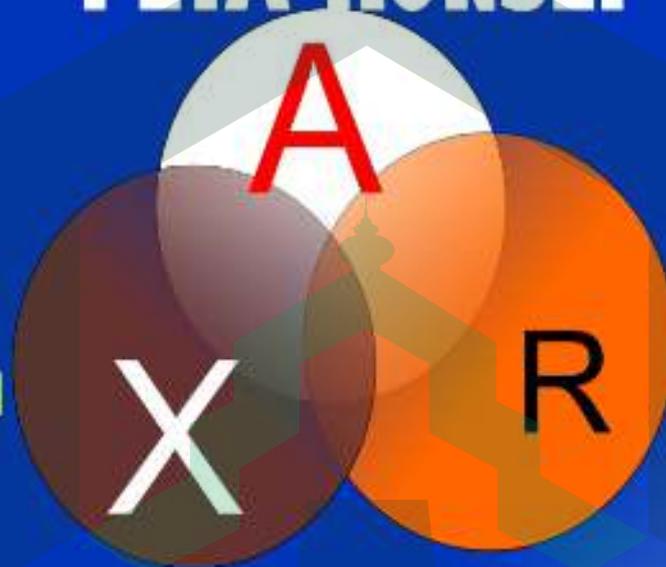


BAB I

HIMPUNAN

PETA KONSEP

NOTASI
HIMPUNAN



OPERASI
HIMPUNAN



HIMPUNAN

Apa yang terlintas dipikiran Anda jika mendengar kata himpunan ?

Perlu kalian ketahui bahwa definisi himpunan dalam matematika ialah kumpulan objek yang memiliki sifat yang dapat didefinisikan dengan jelas dan himpunan dinyatakan dengan huruf kapital seperti: A, B, C, atau P, Q, R. Benda atau objek yang dimasukkan kedalam himpunan ditulis dengan menggunakan pasangan kurung kurawal dan diberi koma seperti $\{a, b, c, d, e\}$

Contoh

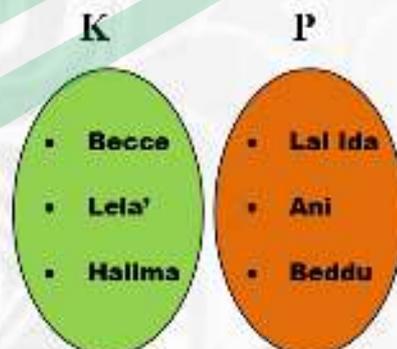
- P merupakan himpunan panggilan dalam bahasa hruwu dimulai dengan huruf S maka dinyatakan $P = \{ \text{Sangmane, Sola, Sampu, Sangkampong, Sangbene} \}$
- Q merupakan himpunan bilangan prima kurang dari 20, maka dinyatakan $Q = \{ 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19 \}$
- A merupakan bilangan genap antara 25-35, maka dinyatakan $A = \{ 26, 28, 30, 32, 34 \}$

Info

Himpunan dapat dinyatakan dalam bentuk diagram venn

Perhatikan Gambar 1.1

Guru membentuk penyajian himpunan dalam bentuk diagram venn dimana K adalah kumpulan sisa pencinta Kapurung dan P adalah kumpulan siswa pencinta Pacco' pada permainan *Manggangpang*.



Gambar 1.1



A. KONSEP HIMPUNAN

Pada kehidupan sehari-hari kata Himpunan sering disebut dengan Kumpulan, Grup, Gerombolan. Sedangkan dalam permainan Himpunan dikenal dengan Kelompok Permainan Nusantara, Kelompok, Kelompok Permainan Modern. Dan didalamnya masih ada lagi Kelompok Permainan Lokal, Kelompok Permainan Edukasi.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kalian juga mengenal berbagai Suku diantaranya, Suku Bugis, Suku Toraja, Suku Batak, Suku Manado serta Suku-Suku lainnya.



Amatilah kearifan lokal yang ada disekitarmu
Seperti halnya Makanan Lokal di Sulawesi Selatan

Kapurung



Gambar 1.2

Pacco



Gambar 1.3

Berdasarkan Gambar 1.2 dan Gambar 1.3. Makanan Lokal memiliki klasifikasi berdasarkan selera makan setiap orang luwu. Dari pengklasifikasiannya muncullah Himpunan.



Mai ki Ta Mag'guru

Kapurung (K)

Pacco (P)



Ani



Deddy



Ira



Dewi



Dian



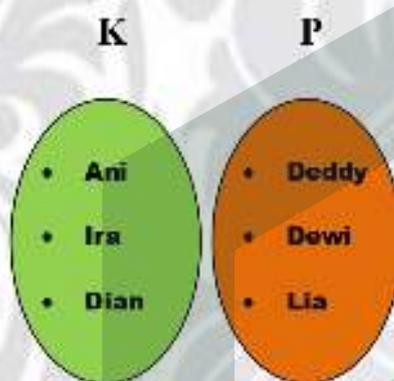
Lia

Gambar. 1.4

Berdasarkan Gambar 1.3 maka:

1. Himpunan permainan lokal *Mangngampang* yang tergabung dalam himpunan pecinta Kapurung adalah: Ani, Ira, Dian.
2. Himpunan permainan lokal *Mangngampang* yang tergabung dalam himpunan pecinta Paccu' adalah: Deddy, Dewi, Lia.

Seluruh anggota/peserta dikelompokkan menjadi 2 grup, yaitu Grup Kapurung {K} dan Paccu' {P}. Berdasarkan selera makanan.



Gambar 1.5

Untuk memperjelas konsep himpunan abstrak baiknya jika siswa diajak belajar sambil bermain Mangngampang. Materi dan arena Mangngampang dapat menjadi solusi bagi siswa yang kerap merasa bosan terhadap pembelajaran di kelas serta meningkatkan daya nalar siswa

Pada Gambar 1.5 dapat dijadikan contoh Himpunan. Contoh lain dapat kita temukan pada arena permainan *Mangngampang* dan tata letak anggota himpunan P pengimplementasiannya dalam permainan *Mangngampang*. Perhatikan Gambar 1.6

<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar 1.4 di atas adalah contoh dari ke-2 himpunan K dan himpunan P 2. Himpunan dinotasikan dengan huruf kapital K dan P 3. Himpunan K dan P dapat ditulis $K = \{ \text{Ani, Ira, Dian} \}$ $P = \{ \text{Deddy, Dewi, Lia} \}$ 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Himpunan K memuat Ani, maka dapat dinyatakan bahwa Ani adalah anggota himpunan K atau sering disebut Ani adalah elemen Himpunan K dilambangkan dengan $\text{Ani} \in K$  <p>Deddy</p>
<ol style="list-style-type: none"> 5. Himpunan P memuat Deddy, maka dinyatakan Deddy adalah anggota himpunan P atau sering disebut Deddy adalah elemen himpunan P dilambangkan $\text{Deddy} \in P$  <p>Dewi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Himpunan K tidak memuat Lia, maka dapat dinyatakan Lia bukan anggota himpunan K atau Lia bukan elemen himpunan K yang disimbolkan dengan $\text{Lia} \notin K$ 7. Himpunan P tidak memuat Dian, maka dapat dinyatakan Dian bukan anggota himpunan P atau Dian bukan elemen himpunan P yang disimbolkan dengan $\text{Dian} \notin P$  <p>Lia</p>

Gambar 1.6

AKTIVITAS BELAJAR I



TRADITIONAL GAMES RETURNS

- Bukalah halaman 16 sebelum mengerjakan soal di bawah ini !
- Pahami alur permainan yang tercantum pada halaman 16 !
- Jawablah soal berikut sesuai aturan dan arahan guru !

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat !

1. Tuliskan definisi dari himpunan !
.....
2. Tuliskan nama dari simbol \cap !
.....
3. Tuliskan nama dari simbol \in !
.....
4. Himpunan biasanya dinotasikan dengan ? sebutkan contohnya !
.....
5. Jika diketahui himpunan penyuka Kapuring disimbolkan dengan K dan himpunan penyuka Pacco disimbolkan dengan P dengan elemen :
 $K = \{ \text{Becca, Lela, Halima} \}$
 $P = \{ \text{Lai Ida, Ami, Beddu} \}$
 Apakah ada elemen lain di himpunan K selain Becca ? Tuliskan !

6. Berdasarkan himpunan diatas apakah ada elemen lain di himpunan P selain Lai Ida ? Tuliskan !

7. Jika permainan dari regu K Becca disentuh maka himpunan tersebut akan menjadi ? disebut apakah dalam permainan Lawu (*Manguampang*) ?



AKTIVITAS BELAJAR II

PETUNJUK SOAL

- Jawablah soal berikut pada kolom jawaban yang tersedia sesuai pemahaman anda ?
- Selesaikan soal tersebut dalam kurun waktu 15 menit ?

Soal

1. Apa yang dimaksud dengan himpunan semesta ?

2. Bagaimana cara mengelompokkan himpunan !





B. OPERASI HIMPUNAN



Selain ini kalian mengenal operasi pada bilangan, sama seperti bilangan, himpunan juga bisa dioperasikan satu sama lain. Operasi-operasi himpunan itu mencakup :

1. Irisan *Intersection* \cap

Mai Ki Mag'guru

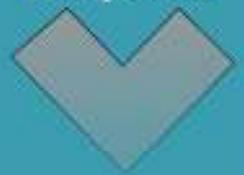
Lela dan Lai Ida adalah dua orang sahabat. Lela hobi membibit tanaman Cengkeh, Merica, Pala sedangkan, Lai Ida hobi membibit tanaman Fani, Serai, Kunyit.

1. Jika A adalah himpunan tanaman yang dibibit oleh Lela dan B adalah himpunan tanaman yang dibibit oleh Lai Ida. Tentukan anggota himpunannya !
2. Apakah ada anggota dari kedua himpunan yang sama ?

Kameleang

A adalah himpunan tanaman bumbu dapur yang dibibit Lela
B adalah himpunan tanaman bumbu dapur yang dibibit Lai Ida

1. Kedua himpunan itu adalah
 $A = \{ \text{Cengkeh, Merica, Pala} \}$
 $B = \{ \text{Fani, Serai, Kunyit} \}$
2. Untuk melihat apakah ada anggota himpunan A yang sama dengan anggota himpunan B dapat dilakukan dengan membandingkan satu persatu, apakah elemen A ada pasangan yang sama pada elemen B dan sebaliknya
 - a. Ambil elemen pertama A, bandingkan dengan elemen B apakah ada elemen yang sama
 - b. Ambil elemen kedua, ketigada seterusnya dari elemen A, bandingkan dengan elemen B ulangi hal yang sama sampai semua elemen A habis.
 - c. Bila semua elemen A habis dibandingkan, tulislah semua elemen yang menjadi elemen himpunan A dan sekaligus menjadi elemen himpunan B.

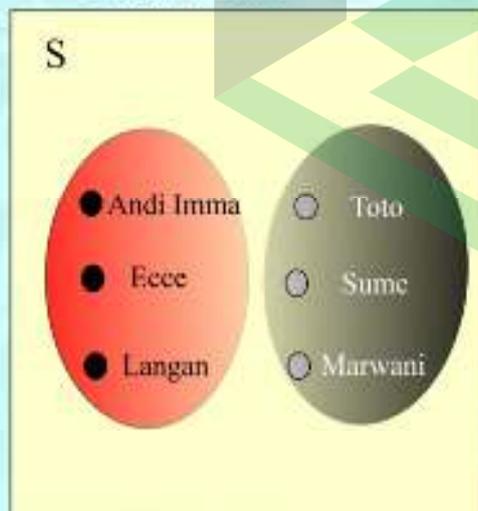


Ma' Tundu-tundu Ki



1. Diketahui:
 $M = \{ \text{Andi Imma, Ecce, Langan} \}$
 $P = \{ \text{Toto, Sume, Marwani} \}$
 Tentukan $M \cap P$
 Penyelesaian :
 $M = \{ \text{Andi Imma, Ecce, Langan} \}$
 $P = \{ \text{Toto, Sume, Marwani} \}$
 $M \cap P = \{ \emptyset \}$
 Selanjutnya
 $P \cap M$
 $P = \{ \text{Toto, Sime, Marwani} \}$
 $M = \{ \text{Andi Imma, Ecce, Langan} \}$
 $P \cap M = \{ \emptyset \}$

Contoh pengujian dalam diagram venn



Misalnya Andi Imma, Ecce, Langan, Sume, Toto, Marwani. Ingin bermain permainan tradisional Mallogo di depan kelas kemudian mereka membagi diri menjadi dua tim, Tim M dan tim P maka:

1. Ambil elemen pertama dari M yaitu Andi Imma, apakah ada elemen yang sama di P atau tidak ada. Lanjut ke elemen berikutnya.
2. Dengan melakukan cara yang sama untuk semua elemen himpunan di M, ternyata tidak ada elemen himpunan M yang sama dengan elemen P.

Berarti tidak ada elemen M yang mempunyai pasangan dengan elemen P. Artinya tidak ada elemen himpunan M yang sekaligus menjadi anggota himpunan P. Hal ini berarti irisan himpunan M dengan himpunan P adalah himpunan Kosong atau $M \cap P = \emptyset$

Jangan Ki

Lupa Nah

LAKUKAN HAL YANG SAMA UNTUK MENGUJI KEBALIKAN DARI SOAL HIMPUNAN DI SAMPING DENGAN PENJABARAN DI ATAS



2. Gabungan Union

Mai Ki Ma'goro

Andi Imma dan Toto adalah siswa kelas VII SMP, Andi Imma berteman dengan Ecce, Langan Sedangkan Toto berteman dengan Sume, Marwani.

Cermatilah soal berikut dan cara penyelesaiannya.

1. Tentukan anggota himpunan teman Andi Imma dan anggota himpunan teman Toto !
2. Jika teman Andi Imma dan teman Toto digabung berapakah jumlah teman dari kedua siswa tersebut ?

Kameleang

Misalkan

M adalah himpunan teman Andi Imma

P adalah himpunan teman Toto

Penyelesaian :

1. Anggota himpunan M dan himpunan P adalah

$M = \{ \text{Ecce, Langan} \}$

$P = \{ \text{Sume, Marwani} \}$

2. Jika teman Andi Imma digabung dengan teman Toto maka untuk mencari gabungan kedua himpunan itu dapat kita lakukan dengan langkah sebagai berikut :
 - a. Periksa elemen himpunan M dan elemen himpunan P
 - b. Ambil elemen pertama dari M kemudian cocokkan dengan elemen himpunan P, bila ada yang sama, hapus elemen tersebut dari himpunan P, jika tidak ada yang sama, lanjut ke elemen selanjutnya
 - c. Ulangi proses tersebut untuk elemen kedua, ketiga sampai semua elemen M telah selesai dicocokkan
 - d. Semua elemen himpunan M ditambahkan dengan sisah elemen himpunan P, merupakan gabungan himpunan M dengan himpunan P.

**BUKA KI HALAMAN
SELANJUTNYA BELAJAR
DAN BERMAIN LOGO**





CONTOH

Misalkan anggota himpunan M = Rika mempunyai giliran pertama memukul Logo, setelah berhasil menjatuhkan Logo, maka anggota himpunan P = Dodi yang dapat giliran kedua untuk memukul Logo. Jika Ayu dan Dodi sama-sama memukul Logo maka gabungan anggota himpunan M dan P adalah :



PENYELESAIAN

Himpunan $M = \{ Ayu \}$
 Himpunan $P = \{ Dodi \}$
 $M \cup P = ?$
 $M = \{ Ayu \}$
 $P = \{ Dodi \}$
 $M \cup P = \{ Ayu, Dodi \}$
 maka:
 $P \cap M = ?$
 $P = \{ Dodi \}$
 $M = \{ Ayu \}$
 $P \cap M = \{ Dodi, Ayu \}$

UJI BERFIKIR

Tepat pada hari Rabu, 08:30 di kelas Murni proses belajar mengajar tidak berlangsung dikarenakan guru pada mata pelajaran di waktu itu sedang mengikuti rapat di ruang guru. Untuk mengisi waktu luang Murni mengajak Salam, Burhan, Esse, Baharuddin, dan Usman untuk bermain Mallogo, yang alatnya hanya memerlukan sebilah bambu dan Logo kecil. Murni melakukan undian dan membagi teman menjadi dua Regu. Murni, Salam, Burhan berada pada Regu Q sedangkan Esse, Baharuddin dan Usman berada pada Regu R. Hitunglah

1. Gabungan dari kedua Regu tersebut Q dan R
2. Jika Esse dan Baharuddin mendapatkan Logo Tuwo maka gabungan dari Regu Q dan R yang bermain adalah ?
3. Gabungan dari Regu Q dan R bagi anggota yang tidak bermain setelah mendapatkan Logo Tuwo adalah ?



3. Komplemen *Complement* (c)

Komplemen bisa dioperasikan jika mempunyai himpunan semesta. Tanpa himpunan semesta operasi komplemen ini tidak bisa dilakukan. Sebenarnya operasi komplemen ini mirip dengan operasi selisih hanya saja yang dicari adalah selisih dari semesta dari himpunan tertentu.



Matendu- tundu ki

Semua siswa kelas VII merasa sangat bosan dalam belajar yang hanya otodidak guru matematika mengajak mereka belajar sambil bermain Logo. Dalam permainan tersebut Ayu berhasil menjatuhkan 1 Logo dan mendapat 1 point tetapi tidak dapat lanjut, (Logo Tuwo) sedangkan Dodi hanya membuat Logo bersentuhan dan dapat 2 pertanyaan (Bacu), sedangkan Ririn memuat Logo yang tertanam jatuh semua dan masing-masing mendapat 1 point (Senteng), sedangkan Bagas hanya membuat Logo tertungcup dan hanya mendapat 1 pertanyaan dan tidak lanjut (Mate), sedangkan Nurul pukulannya mendapat (Lepa) yaitu pukulannya mengenai Logo kecil tetapi tidak jatuh.

Tentukan komplemen dari soal himpunan di atas !

Misalkan: Anggota M itu terdiri dari Ayu, Ririn, Bagas
Anggota P itu terdiri dari Dodi, Lisa, Nurul

Maka:

S = { Logo Tuwo, Bacu, Senteng, Mate, Lepa }

M = { Logo Tuwo, Senteng, Mate }

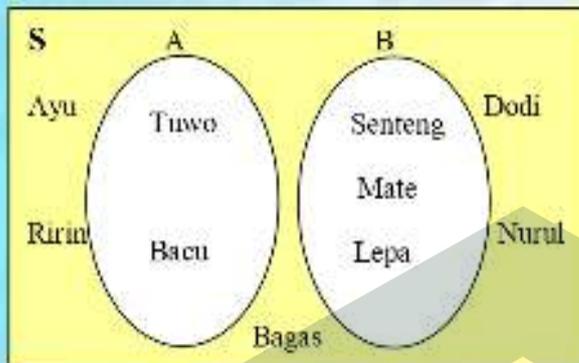
P = { Bacu, Senteng, Lepa }

1. Ambil elemen pertama dari M cocokkan dengan elemen-elemen S bila ada yang cocok hapus dari anggota S
2. Ulangi proses tersebut untuk elemen kedua dari M, elemen ketiga dari M sampai semua elemen M telah selesai dicocokkan
3. Hapus anggota himpunan S yang merupakan anggota himpunan M sehingga anggota himpunan S yang tersisah adalah Bacu dan Lepa. Dengan demikian anggota himpunan P adalah anggota himpunan S yang tersisah yaitu $P = \{ \text{Bacu, Lepa} \}$

Dimana P sendiri himpunan yang anggotanya bukan anggota himpunan M tetapi anggotanya pada himpunan S



Berikut ini contoh penyajiannya dalam bentuk diagram venn



Info

1. Logo Mate istilah untuk Logo Yang ada pada jajaran pertama Dalam posisi tertingkup serelah Dipukul
2. Logo Tuwo istilah untuk Logo yang berhasil menjatuhkan satu atau Lebih Logo Kecil
3. Senteng sebutan untuk Logo yang Jatuh semua
4. Lepa sebutan untuk pukulan yang hanya mengenai Logo Kecil tetapi tidak sampai jatuh
5. Bacu pukulan yang hanya memukul Antar Logo suling bersentuhan

SOAL REHAT

Dari diagram venn diatas diketahui himpunan Semesta = {(Ayu, Tuwo), (Dodi, Bacu), (Ririn Senteng), (Bagas, Mate), (Nurul, Lepa)}

Tentukan Komplemen $A^c = \dots?$

.....

.....

.....



AKTIVITAS BELAJAR III



- Bukalah halaman 17 sebelum mengerjakan soal di bawah ini !
- Pahami alur permainan yang tercantum pada halaman 17 !
- Jawablah soal berikut sesuai aturan dan arahan guru !

No	Soal	Jawaban	Klu
1.	Misalkan $A = \{ 1, 2, 3, 4, 5 \}$ $B = \{ 2, 3, 5 \}$ Tentukan $A \cap B$	$\{ 2, 3, 5 \}$	Benar/Salah
2.	Misalkan $P = \{ s, l, a, m \}$ $M = \{ y, i, h \}$ Tentukan $M \cap P$	$\{ \emptyset \}$	Benar/Salah
3.	Misalkan $P = \{ Dodi, Lisa, Nurul \}$ $M = \{ Ayu, Rini, Bugas \}$ Tentukan $P \cup M$	$\{ Dodi, Lisa, Nurul, Ayu, Rini, Bugas \}$	Benar/Salah
4.	Misalkan $S = \{ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 \}$ $A = \{ 1, 3, 5, 7 \}$ Tentukan A'	$\{ 2, 4, 6 \}$	Benar/Salah
5.	Jika Diketahui $n(A) = 5$ $= \{ 17, 21, 40, 29, 5 \}$ $n(B) = 6$ $= \{ 17, 40, 73, 25, 29, 23 \}$ Tentukan $n(A \cup B)$	$\{ 9 \}$	Benar/Salah
6.	Jika Diketahui $n(M) = 6$ $= \{ Ani, Dodi, Ririn, Ayu, Dinda, Rian \}$ $n(P) = 3$ $= \{ Dodi, Rini, Musa \}$ Tentukan $n(M \cup P)$	$\{ 8 \}$	Benar/Salah



AKTIVITAS BELAJAR IV



Perhatikan Gambar di samping

Nah setelah memperhatikan gambar di samping kalian pasti sudah tahu bahwa permainan tersebut adalah permainan Mallogo yang telah kalian mainkan sebelumnya dimana permainan tersebut membagi siswa menjadi 2 kelompok Z dan Y dimana Z {Ayu, Ririn, Bagas} Y {Dodi, Lisa, Nurul}

SOAL

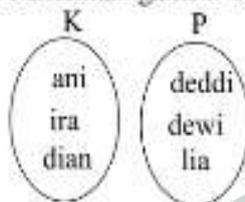
Duduk bersama teman kelompokmu yang telah dibentuk pada aktivitas belajar III, kemudian kerjakan bersama-sama soal di bawah ini !

1. Jawablah soal berikut sesuai dengan aktivitas III
 - a. Tentukan gabungan dari himpunan Y dan Z !
 - b. Jika Ririn berhasil menjatuhkan 1 Logo, maka ia tidak dapat bermain lagi akan tetapi mendapatkan point maka tentukan $Z \cap Y$!
 - c. Jika Ayu dan Lisa berhasil menjatuhkan semua Logo (Senteng) maka tentukan Z
2. Salinlah jawaban kelompokmu pada kolom berikut !

EVALUASI

Berilah tanda (x) pada salah satu jawaban yang benar dan tepat!

1. Perhatikan gambar berikut



yang mana kah anggota dari himpunan K.....

- {ira, lia, dewi}
 - {dewi, dian, lia}
 - {ani, ira, dian}
 - {deddi, lia, dian}
2. Pada gambar di atas yang manakah anggota dari himpunan P.....
- {deddi, ani, lia}
 - {deddi, dewi, lia}
 - {ani, ira, dian}
 - {lia, ira, dian}
3. Diketahui $S = \{ a, b, c, d, e, f, g \}$
 $A = \{ a, b, c, d, e \}$
 $B = \{ a, c, e, g \}$
 $C = \{ b, e, f, g \}$
tentukan $A \cup C$
- {a, b, c, d, e, g}
 - {a, f, c, d, b}
 - {f, g, a, s}
 - {a, b, f, c, d, e, g}
4. Dari uraian di atas tentukan $B \cap A$
- {e, f, g}
 - {g, d, c}
 - {e, g}
 - {e, d, a, c}
5. Dari uraian di atas tentukan $C \cap A^c$
- { f, g }
 - {e, f, g, }
 - {f, a, b, c}
 - {a, b, c, e, g}

MARI KI PAHAMI



ALUR PERMAINAN

MANGGAMPANG & MALLOGO

ALUR PERMAINAN MANGNGAMPANG



Mangngampang merupakan sebuah permainan Grup yang terdiri dari dua Grup dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang anak baik laki-laki maupun perempuan. Permainan tradisional ini dilakukan dengan berlari pada bidang datar yang di gambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak di setiap awal garis kotak, terdapat penjaga. Permainan ini biasanya dilakukan pada halaman rumah ataupun sekolah. Dengan menggambar kotak-kotak di pelataran semen yang ada di sekolah ataupun tana, gambar segi empat vertikal kemudian dibelah rata kanan kiri sehingga muncul 4 kotak segi empat vertikal.

Alur permainan Mangngampang yang telah dimodifikasi dengan *Games Play Answer* yang akan di tuangkan dalam pengembangan LKS.

1. Permainan terlebih dahulu dibentuk dalam 2 Regu, yaitu :
Regu penyuka Kapurung disimbolkan dengan K
Regu penyuka Paccp' disimbolkan dengan P.
2. Sebelum permainan dimulai guru harus mempersiapkan soal, banyaknya soal disesuaikan dengan jumlah pemain disetiap Regu, Regu K (penyuka Kapurung) sebanyak 3 pemain maka soal pada Regu tersebut sebanyak 2 dan Regu P (penyuka Paccp') sebanyak 3, jadi total dari soal yang ada adalah sebanyak 6 soal.
3. Regu K (penyuka Kapurung) dan Regu P (penyuka Paccp') melakukan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
4. Dalam permainan ini anggota Regu K (penyuka Kapurung) menjadi penyerang atau yang merang, yang berada depan kotak 1 harus menjawab pertanyaan awal dari anggota Regu P (penyuka Paccp') menjadi penjaga atau yang kalah.
5. Jika berhasil menjawab anggota Regu K (penyuka Kapurung) diloloskan secara percuma menuju kotak ke 1
6. Jika tidak berhasil menjawab soal maka pemain anggota Regu K (penyuka Kapurung) harus berlari kiri kanan untuk melabui anggota Regu P (penyuka Paccp') yang menjadi penjaga, untuk lolos ke kotak selanjutnya.
7. Sebelum langka ke 6 dimulai anggota ke 2 dari Regu K (penyuka Kapurung) harus masuk dengan mengikuti langkah ke 4 dan 5
8. Permainan ini dilakukan berulang-ulang sesuai dengan jumlah pemain tiap Regu, jika salah satu Regu tidak dapat menjawab dan merekapun disentuh oleh penjaga maka pemain yang menjadi penyerang dikatakan kalah.
9. Maka selanjutnya Regu P (penyuka Paccp') yang menjadi penyerang.
10. Sampai melewati kotak Mangngampang yang menjadi arena, jika semua pemain dapat melewati arena Mangngampang tersebut maka dialah pemenangnya.

ALUR PERMAINAN MALLOGO

Permainan Mallogo berupa tempurung kelapa kering yang dibentuk segitiga. (Logo) lalu dipukul dengan sepotong bambu yang bentuknya seperti pemukul golf. Dahulu Mallogo dimainkan oleh seluruh kalangan masyarakat Sulawesi Selatan, baik rakyat biasa maupun bangsawan.

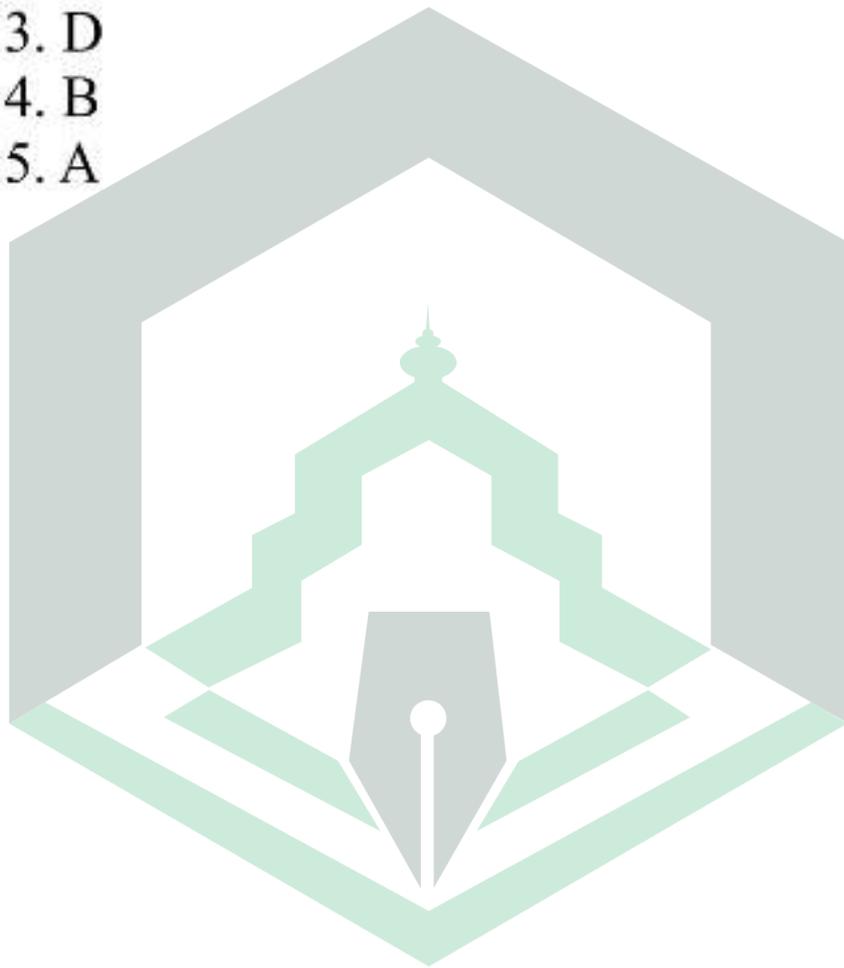


Alur permainan Mallogo yang telah dimodifikasi dengan *Games Play Answer* yang dituangkan dalam pengembangan LKS

1. Mula-mula 6 atau 8 Logo { Kumpulan Logo Kecil } dijejer ke belakang dengan menancapkan salah satu sudutnya ketanah, jarak antar Logo kurang lebih 10 cm.
2. Logo Besar diletakkan ditempat penembak/pemukul, jarak tembak diatur sesuai kesepakatan pemain.
3. Pemain dibagi menjadi dua himpunan dan dinotasikan sebagai himpunan { Penyuka Warna Merah }
{ Penyuka Warna Putih }
4. Setiap anggota himpunan wajib melakukan hompimpa, jika anggota himpunan { Penyuka Warna Merah } mendapat nilai besar dari anggota himpunan { Penyuka Warna Putih } maka himpunan tersebut yang terpilih sebagai pemukul Logo pertama.
5. Proses pemukulan Logo dilakukan secara bergiliran antar masing-masing anggota himpunan. Maksudnya ialah setelah pemain pertama pada anggota himpunan { Penyuka Warna Merah } selesai maka yang dapat giliran memukul selanjutnya ialah anggota pemain dari himpunan { Penyuka Warna Putih } begitupun sebaliknya, proses terus berlanjutsampai anggota kedua himpunan mendapatkan giliran memukul Logo.
6. Para pemain memulai dengan memukul Logo Besar, sembari duduk atau jongkok.
7. Jika salah satu anggota himpunan dapat menjatuhkan Logo Kecil, maka himpunan tersebut mendapatkan point.
8. Logo mate istilah untuk Logo yang ada pada jajaran pertama dalam posisi tertungkup setelah dipukul maka berlaku sesi tanya jawab jumlah soal yang akan dijawab di Logo Mate sebanyak 3 pertanyaan
9. Logo Tuwo istilah untuk orang yang berhasil menjatuhkan satu atau lebih, Logo Kecil di mana pemain mendapatkan point tetapi tidak bisa bermain kembali.
10. Senteng sebutan untuk Logo yang jatuh semua pemain mendapat point dan dapat bermain kembali
11. Lepa atau Piping sebutan untuk pukulan yang hanya mengenai Logo Kecil tetapi tidak sampai jatuh pemain mendapatkan 1 pertanyaan.
12. Bacu pukulan yang hanya membuat antar Logo saling bersentuhan pemain mendapatkan 2 pertanyaan

KUNCI JAWABAN

1. C
2. B
3. D
4. B
5. A



GLOSARIUM

A Ampang : Permainan tradisional khas Luwu
Answer : Jawaban

B Bacu : Kala

C Complement : Irisan

G Games : Permainan

I Intersection : Gabungan

L Logo : Alat dari permainan Mallogo

M Mallogo : Permainan Tradisional
Mag'guru ki : Belajar ki (Bahasa luwu)
Mattundu tundu : Tekun (Bahasa luwu)
Mate : Mati (Bahasa luwu)

P Play : Bermain

S Senteng : Utama

LEMBAR PENILAIAN LKS

1. Prosedur

Melakukan penilaian kinerja proses siswa sesuai prosedur cara kerja LKS

2. Rubrik Assesmen Kinerja Proses :

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum
1.	Aktivitas Belajar Uji Berfikir Soal Relat	60%
2.	Evaluasi	40%
Skor Total		100%

Guru Mata Pelajaran

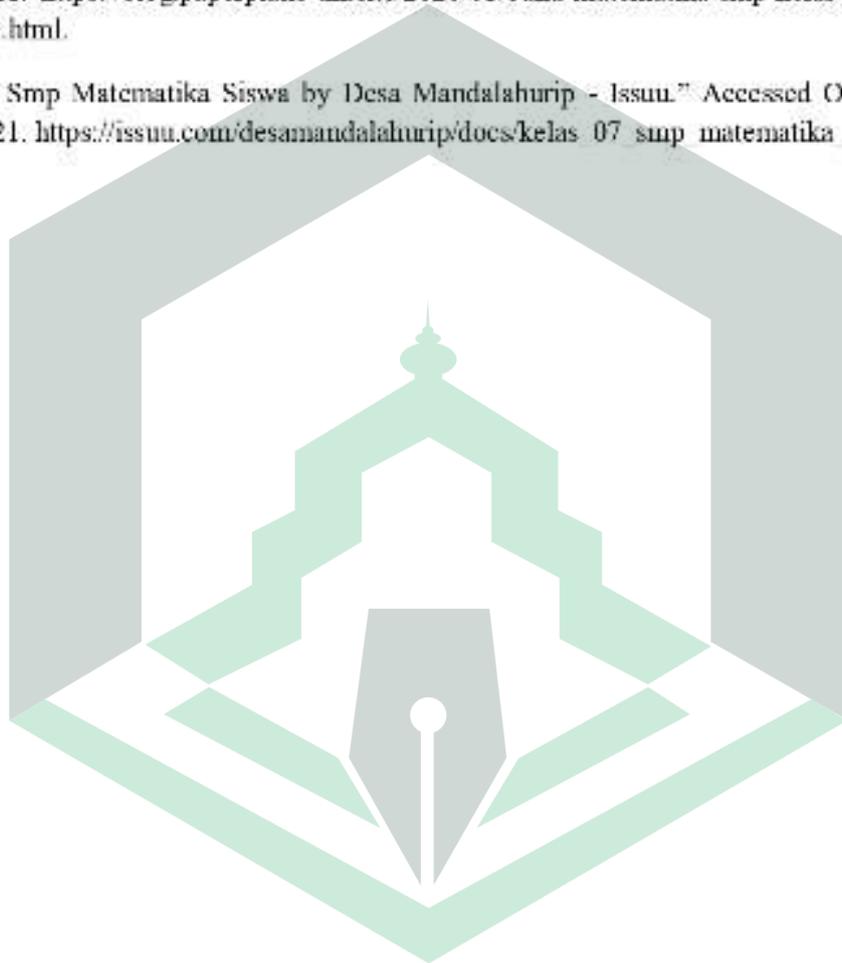
Kepala Sekolah

NIP

NIP

DAFTAR PUSTAKA

- "Buku Kurikulum 2013 Matematika SMP/MTs Kelas 7 Edisi Revisi 2017 Untuk Guru Dan Siswa." Accessed October 24, 2021. <https://www.dadangjrn.com/2018/01/buku-kurikulum-2013-matematika-smpmts.html>.
- "Buku Matematika Kelas 7 BSE - Science." Accessed October 24, 2021. <https://www.sciencepedia.com/2021/09/buku-matematika-kelas-7-bse.html>.
- "Buku Matematika Smp Kelas 7 A. Wagiyo (Bse) | Blog. Paperplane." Accessed October 24, 2021. <https://blog.paperplane-tm.site/2020/01/buku-matematika-smp-kelas-7-wagiyo-bse.html>.
- "Kelas 07 Smp Matematika Siswa by Desa Mandalahurip - Issuu." Accessed October 24, 2021. https://issuu.com/desamandalahurip/docs/kelas_07_smp_matematika_siswa/27.



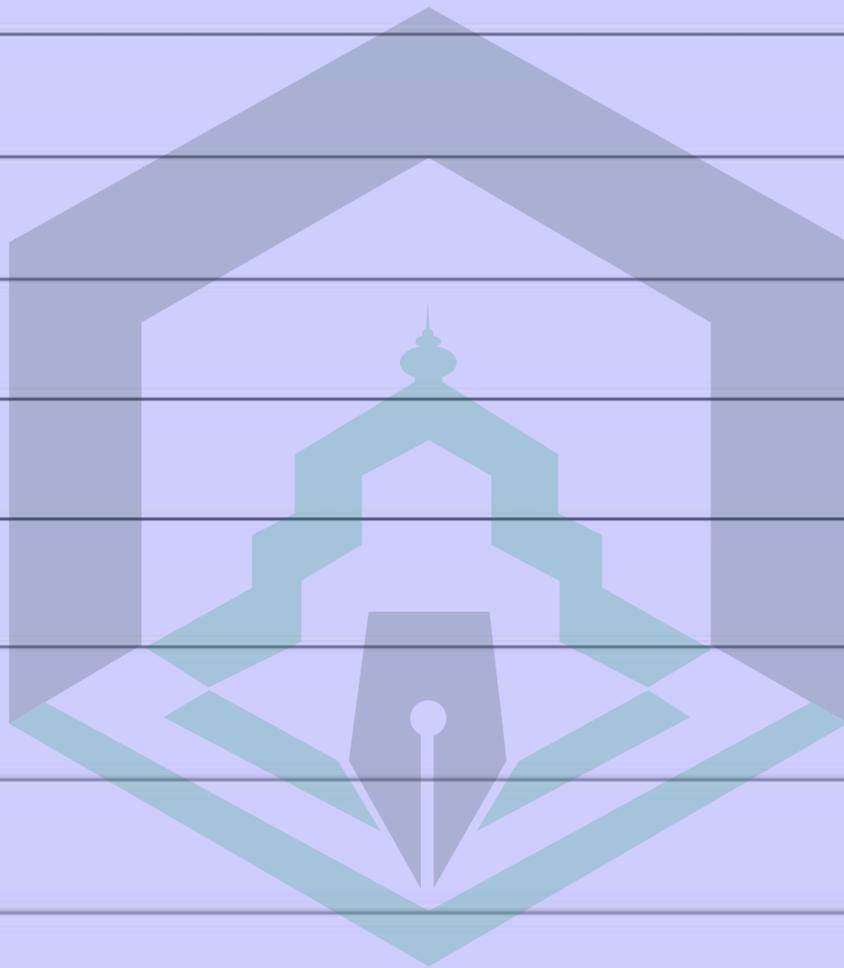


CATATAN



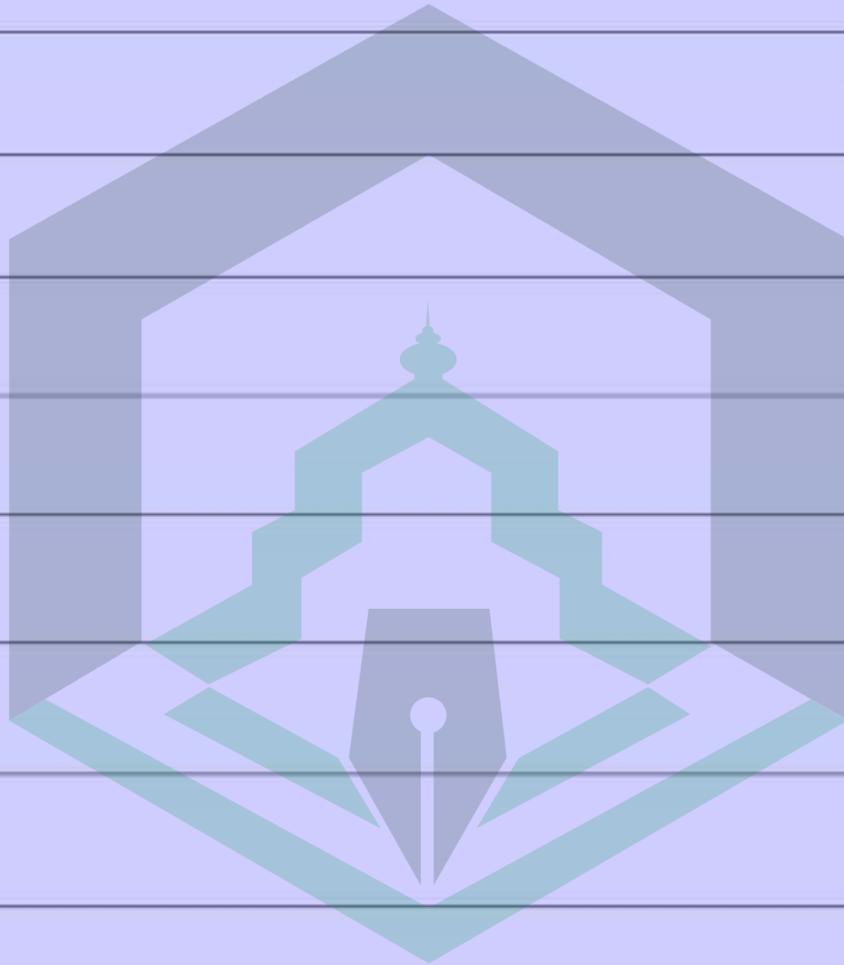


CATATAN





CATATAN



MATEMATIKA



Lampiran 2
Lembar Wawancara



**LEMBAR HASIL WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN DAN KURIKULUM**

Hari/Tanggal : Senin/03 Mei 2021
Tempat Wawancara : Sekolah SMP Negeri 1 Noling
Nama Pejabat : Drs. Surahbil
Jabatan : Guru Matematika

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Hal apa saja yang bapak persiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran ?	Buku cetak matematika
2.	Pernakah bapak menggunakan LKS Matematika dalam proses pembelajaran ?	Iya, Pernah menggunakan LKS Matematika yang memuat materi dasar
3.	Apakah LKS Matematika yang bapak gunakan pada proses pembelajaran mempunyai metode <i>games</i> dalam mengerjakan soal ?	Tidak, Hanya berupa konsep materi dan soal-soal
4.	Apakah Materi dan soal pada LKS Matematika mempunyai konsep pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari ?	Konsep pemecahan masalah dalam LKS Matematika hanya berdasarkan materi, tanpa adanya Konsep pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
5.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah ?	Kurikulum 2013
6.	Dalam proses pembelajaran menggunakan kurikulum K13 apakah dapat meningkatkan hasil belajar matematika ?	Iya, Sangat meningkatkan hasil belajar matematika siswa
7.	Menurut pendapat bapak apakah dalam proses pembelajaran menggunakan K13 dapat membantu siswa dalam proses pemecahan masalah, utamanya dalam kehidupan sehari-hari ?	Sangat membantu karna kurikulum 2013 sendiri menuntun siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran, ditambah lagi jika nantinya diterapkan pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam pendidikan.

Mengetahui,

Guru Matematika,



Drs. Surahbil

Lampiran 3
Lembar Validasi Ahli Materi



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/Genap
Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Games Play Answer diintegrasikan dengan Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Noling*, peneliti menggunakan instrumen Lembar Kerja Siswa Matematika. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap LKS yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
 2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.
- Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi LKS 1 Kesesuaian kurikulum K13 2 Kesesuaian dengan RPP 3 Kebenaran konsep/ kebenaran materi 4 Kesesuaian urutan materi 5 Ketepatan penggunaan istilah dan simbol 6 Mengembangkan keterampilan proses/ pemecahan masalah 7 Sesuai dengan karakteristik dan prinsip Metode <i>Games Play Answer</i>			✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓
V	Manfaat/Kegunaan LKS Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi terpusat pada siswa				

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Revisi Sesuai Perbaikan

Palopo, 30 April 2021
Validator,



(Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/Genap
Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Games Play Answer diIntegrasikan dengan Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Noling*, peneliti menggunakan instrumen Lembar Kerja Siswa Matematika. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap LKS yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
 2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perludirevisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.
- Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi LKS				
	1 Kesesuaian kurikulum K13				√
	2 Kesesuaian dengan RPP			√	
	3 Kebenaran konsep/ kebenaran materi				√
	4 Kesesuaian urutan materi				√
	5 Ketepatan penggunaan istilah dan simbol				√
	6 Mengembangkan keterampilan proses/ pemecahan masalah				√
	7 Sesuai dengan karakteristik dan prinsip Metode <i>Games Play Answer</i>				√
V	Manfaat/Kegunaan LKS Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi terpusat pada siswa				

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Ada beberapa contoh soal yang harus dibuat detail agar tidak menimbulkan penafsiran ganda

Palopo, 30 April 2021
Validator,



(Drs. Surahbil)



Lampiran 4
Lembar Validasi Ahli Media dan
desain

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA & DESAIN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/Genap
Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Games Play Answer diIntegrasikan dengan Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Noling*, peneliti menggunakan instrumen Lembar Kerja Siswa Matematika. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap LKS yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *PenilaianUmum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Format LKS 1 Kejelasan pembagian materi 2 Penomoran 3 Kemenarikan 4 Keseimbangan antara teks dan ilustrasi 5 Jenis dan ukuran huruf 6 Pengaturan ruang (tata teks) 7 Kesesuaian ukuran fisik dengan siswa			✓	
III	Bahasa dan Tulisan 1 Menggunakan bahasa yang komutatif dan struktur kalimat yang sederhana, sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca serta usia seluruh peserta didik. 2 Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar 3 Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYED 4 Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan sudah dipahami siswa 5 Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
IV	Ilustrasi, Tata Letak Tabel, Gambar / Diagram 1 LKS disertai dengan ilustrasi Tabel, Gambar/ Diagram yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran atau konsep yang dibahas 2 Ilustrasi Tabel, Gambar/ Diagram dibuat dengan tata letak secara efektif 3 Ilustrasi Tabel, Gambar/ Diagram dibuat dapat digunakan untuk mengerjakan materi 4 Ilustrasi Tabel, Gambar/ Diagram dibuat menarik, jelas terbaca dan mudah dipahami			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Tambahkan kunci jawaban agar siswa dapat mempelajari lembar kerja siswa secara mandiri

Palopo, 20 April 2021
Validator,



(Tsriadil Mustamin, S.Pd., M.Pd.)

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Tambahkan kunci jawaban agar siswa dapat mempelajari lembar kerja siswa secara mandiri

Palopo, 20 April 2021
Validator,



(Isriadi Mustamin, S.Pd., M.Pd.)



Lampiran 5
Lembar Validasi Angket Uji
Praktikalitas

LEMBAR VALIDASI
ANGKET UJI PRAKTIKALITAS LKS MATEMATIKA
BERBASIS *GAMES PLAY ANSWER* DIINTEGRASIKAN
DENGAN KEARIFAN LOKAL

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/Genap
Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Games Play Answer diIntegrasikan dengan Kearifan Lokal Siswa SMP Kelas VII.*" peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket *Praktikalitas Guru Terhadap LKS*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

⇒ Dapat digunakan dgn beberapa revisi pada pernyataan.
 ⇒ hindari kesalahan pengetikan.

Palopo, 27 April 2021
 Validator,


 (Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.)

LEMBAR VALIDASI
ANGKET UJI PRAKTICALITAS LKS MATEMATIKA
BERBASIS *GAMES PLAY ANSWER* DIINTEGRASIKAN
DENGAN KEARIFAN LOKAL

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII/Genap
Pokok Bahasan : Himpunan

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Games Play Answer diIntegrasikan dengan Kearifan Lokal Siswa SMP Kelas VII.*" peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket *Praktikalitas Guru Terhadap LKS*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas			✓	
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Perjelas susunan alternatif jawaban responden mulai dari SS, S, KS, TS

Palopo, April 2021
Validator,



(Isriadil Mustamin, S.Pd., M.Pd.)

LAMPIRAN 6
ANGKET UJI KEPRAKTISAN



ANGKET UJI PRAKTIKALITAS LKS MATEMATIKA BERBASIS *GAMES PLAY ANSWER* DIINTEGRASIKAN DENGAN KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 NOLING

Nama Guru : Drs. Surahbil

Petunjuk Pengisian :

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan LKS matematika berbasis *games play answer* diintegrasikan dengan kearifan lokal yang di isi oleh guru mata pelajaran matematika di kelas VII SMP NEGERI 1 NOLING. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu

4	SS	Sangat Setuju
3	S	Setuju
2	KS	Kurang Setuju
1	TS	Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon			
		SS	S	KS	TS
1	<p>Efektif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan dalam LKS sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Terdapat hubungan antara materi yang disajikan dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya 3. Terdapat kajian materi dengan keseharian peserta didik terutama yang mengandung aspek himpunan 4. Materi pada LKS menuntun peserta didik untuk memahami konsep himpunan 	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>✓</p>		
2	<p>Kreatif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. LKS yang di desain menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik 2. LKS yang didesain memberikan inspirasi dalam pemecahan masalah 3. LKS yang didesain membantu peserta didik aktif dalam proses pembelajaran 	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	<p>✓</p>		

	4. LKS yang didesain membuat peserta didik merasakan adanya inspirasi baru dalam pembelajaran pada materi himpunan		✓		
3	<p>Efisien</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. LKS ini dilaksanakan sesuai dengan lokasi waktu yang diberikan di LKS 2. LKS didukung oleh kelengkapan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah 3. LKS yang didesain membuat pembelajaran materi himpunan semakin menyenangkan 4. LKS yang didesain mempermudah peserta didik memperoleh materi terkait himpunan 	✓	✓		
4	<p>Interaktif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. LKS bersahabat dengan penggunanya 2. LKS memudahkan peserta didik belajar secara individu diluar pembelajaran di sekolah 3. LKS membantu peserta didik mampu mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang telah dipelajarinya 4. Setiap instruksi yang ada pada LKS tidak membingungkan siswa 	✓	✓		
5	<p>Menarik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain tampilan penyajian LKS menarik 2. Gambar/Ilustrasi yang digunakan dalam LKS relevan dengan topik yang dibahas 3. Jenis font pada modul terbaca dengan jelas 4. Kombinasi warna yang digunakan dalam modul menarik 5. LKS yang didesain membuat siswa dapat meningkatkan materi dengan kehidupan sehari-hari 		✓	✓	✓

Palopo, 23 Mei 2021



(Drs. Surahbil)



Lampiran 7
Persuratan



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Rissau No. 1, Belopa Telpun : (0471) 3314115

Nomor : 117/PENELITIAN/12.11/DPMPSTP/IV/2021
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. SMP Negeri 1 Noling
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 0988/In.19/FTIK/HM.01/04/2021 tanggal 26 April 2021 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Darti Hapsary
Tempat/Tgl Lahir : Noling / 09 Oktober 1999
Nim : 1702040054
Jurusan : Matematika
Alamat : Dsn. Kambuno
Kelurahan Noling
Kecamatan Bupon

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA MATEMATIKA BERBASIS GAMES PLAY ANSWER
DI INTEGRASIKAN DENGAN KEARIFAN LOKAL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 NOLING**

Yang akan dilaksanakan di **SMP NEGERI 1 NOLING**, pada tanggal 29 April 2021 s/d 29 Juni 2021

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 1 1 0 3 1 5 0 0 0 1 1 9



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 29 April 2021



Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Darti Hapsary;
5. Arsip.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN

Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bira 91914 Kota Palopo
Email: itik@iainpalopo.ac.id / Web: www.itik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 0988 /In.19/FTIK/HM.01/04/2021
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 26 April 2021

Yth. Kepala BP3M Kab. Luwu
di -
Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama : Darti Hapsary
NIM : 17 0204 0054
Program Studi : Tadris Matematika
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2020/2021

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi SMP Negeri 1 Noling dengan judul: **"Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Games Play Answer di Integrasikan dengan Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Noling"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Nurdin K, M.Pd.

NIP19681231 199903 1 014



IAIN PALOPO

**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
NOMOR : 0753 TAHUN 2021**

**TENTANG
PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

- Menimbang :
- a. bahwa demi kelancaran proses Pengujian Skripsi bagi mahasiswa Program S1, maka dipandang perlu dibentuk Tim Penguji Skripsi;
 - b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas Tim Dosen Penguji Skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir a di atas, maka perlu ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan;
 - c. bahwa yang tercantum namanya dalam Surat Keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen Penguji Skripsi;
- Mengingat :
- 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - 2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - 3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - 4. Peraturan Presiden RI Nomor 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;
 - 5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Kesatu :
- Kedua :
- Ketiga :
- Keempat :
- Kelima :
- Keenam :

Ditetapkan di : Palopo
Pada Tanggal : 26 Agustus 2021

Dekan,



Tembusan

- 1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;
- 2. Ketua Prodi Tadris Matematika FTIK di Palopo;
- 3. Arsip

LAMPIRAN : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALDPO
NOMOR : 0758 TAHUN 2021
TANGGAL : 26 AGUSTUS 2021
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1

- I. Nama Mahasiswa : Dari Hapsary
NIM : 17 0204 0054
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika
- II. Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis *Games Play Answer*
di Integrasikan dengan Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Negeri Noling.
- III. Tim Dosen Penguji :
- | | |
|-----------------|---|
| Ketua Sidang | : Nilam Permatasari, S.Pd., M.Pd. |
| Penguji (I) | : Dr. Baderiah, M.Ag. |
| Penguji (II) | : Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. |
| Pembimbing (I) | : Drs. Nasaruddin, M.Si. |
| Pembimbing (II) | : Muh. Hajarul Aswad A., M.Si. |

Dekan,


Nurdin K.



VISI, MISI SMP NEGERI 1 NOLING



VISI :

**" TERBENTUKNYA PESERTA DIDIK YANG BERIMAN, BERILMU, BERAKHLAK MULIA
DAN BERGUNA BAGI AGAMA, BANGSA DAN NEGARA "**

MISI :

- MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN YANG AKTIF, KREATIF DAN EFEKTIF,**
- MEMBUDAYAKAN DISIPLIN DAN ETOS KERJA PRODUKTIF**
- AKTIF DALAM KEGIATAN SOSIAL KEMASYARAKATAN,**
- MEMBINA DAN MENGEMBANGKAN BAKAT / KETERAMPILAN PESERTA DIDIK,**
- MENJADI AKSELERATOR PENINGKATAN KUALITAS PESERTA DIDIK YANG BERKARAKTER**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO



Syahadah

Nomor : In.19/PP/UPT/MA'HAD AL-JAMI'AH/ 0273 /VII/2018

Diberikan kepada :

DARTI HAPSARY

NIM : 17 0204 0054

Setelah mengikuti Program Ma'had Al-Jami'ah Institut Agama Islam Negeri Palopo
Sebagai tanda bukti diberikan Syahadah ini berikut hak sesuai dengan peraturan yang berlaku
Dikeluarkan di Palopo pada tanggal Dua Juli Dua Ribu Delapan Belas



Rektor IAIN Palopo

Dr. Abdul Pirol, M.Ag.

NIP 19691104 199403 1 004

Kepala Unit

Ma'had Al-Jami'ah IAIN Palopo



Dr. Mardiyanto, M.HI

NIP 196803 199803 1 005

Riwayat Hidup



Darti Hapsary lahir pada tanggal 09 Oktober 1999 di kelurahan Noling, kecamatan Bua Ponrang, kabupaten Luwu, provinsi Sulawesi Selatan. Merupakan anak ke 5 dari 8 bersaudara dari pasangan suami-istri Baco dan Kadaria. Telah menempu pendidikan formal yaitu di SD YPN Noling tahun 2005-2010, SMP Negeri 1 Noling,

tahun 2011-2013, SMAN 3 Palopo jurusan IPA tahun 2014-2016. Pada tahun 2017 penulis mendaftarkan diri di perguruan tinggi negeri Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan .

Dalam rangka memenuhi kewajiban sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, penulis pada akhir studinya menulis skripsi dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Siswa pada Pembelajaran Matematika Berbasis *Games Play Answer* Terintegrasi Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Noling”**