

BAB 2 KAJIAN TEORI

2.1 Pembelajaran Matematika

Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah (Musfiqon & Widodo, 2015: 7) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antar peserta didik dengan tenaga pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berupa kemampuan dalam proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Hamzah & Muhlisrarini (2014: 42) menyatakan bahwa “matematika berasal dari akar kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathanein* artinya berfikir atau belajar”. Menurut Sujono (Suhermi & Saragih, 2006: 4) “matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis”. Hudoyo (Bani, 2012: 59) “matematika berkenaan dengan ide, aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak”. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa matematika adalah ilmu tentang struktur dan terorganisasi secara sistematis yang berkenaan dengan ide, aturan-aturan, serta hubungan-hubungan matematika yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu upaya untuk membantu peserta didik dalam membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses interaksi pada lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2 Perangkat Pembelajaran Matematika

Perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan perangkat pembelajaran. Daryanto & Dwicahyono (2014: 1) mendefinisikan bahwa “perangkat pembelajaran adalah suatu wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran”. Persiapan mengajar merupakan salah satu tolak ukur dari pencapaian keberhasilan seorang guru. Untuk menunjang pencapaian keberhasilan, setiap guru dituntut untuk menyiapkan dan merencanakan sebaik-baiknya kegiatan pembelajaran secara optimal. Awal dari keberhasilan proses belajar adalah perencanaan yang baik serta pelaksanaan yang tepat.

Oleh karena itu, guru mengharapkan proses pembelajaran terlaksana dengan benar dan tepat setelah adanya perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Ibrahim (Trianto, 2010: 96) menyatakan bahwa “perangkat pembelajaran yang diperlukan untuk mengelola proses belajar mengajar dapat berupa silabus, RPP, LKPD, instrumen evaluasi, atau Tes Hasil Belajar (THB), media pembelajaran, serta buku ajar peserta didik”. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam peneliti ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan pendekatan matematika realistik (PMR) berbasis budaya Melayu Riau.

2.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Trianto (2012: 108) menyatakan bahwa “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sendiri dapat menjadi panduan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun dalam skenario kegiatan”. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses (Kemendikbud, 2016: 6) bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. Selain itu, Rusman (2014: 5) menyatakan bahwa “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar”.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa RPP adalah pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas untuk satu kali

pertemuan atau lebih berdasarkan silabus yang telah ditetapkan untuk mencapai kompetensi dasar.

Secara umum, menurut Daryanto & Dwicahyono (2014: 89):

Ciri-ciri RPP yang baik:

1. Memuat aktivitas proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan oleh guru yang akan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik.
2. Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Langkah-langkah pembelajaran disusun secara serinci mungkin, sehingga apabila RPP digunakan oleh guru lain mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Menurut Trianto (2012: 108):

Dalam menyusun RPP harus berpedoman pada prinsip-prinsip penyusunan RPP, sebagai berikut:

1. Kompetensi yang direncanakan dalam RPP harus jelas, konkret, dan mudah dipahami
2. RPP harus sederhana dan fleksibel
3. RPP yang dikembangkan sifatnya menyeluruh, utuh, dan jelas pencapaiannya
4. Harus koordinasi dengan komponen pelaksanaan program sekolah, agar tidak mengganggu jam pelajaran yang lain.

Menurut Armis (2016: 115):

Komponen RPP adalah sebagai berikut:

1. Identitas mata pelajaran, meliputi;
 - a. Satuan Pendidikan,
 - b. Kelas,
 - c. Semester,
 - d. Program Studi,
 - e. Mata pelajaran atau tema pelajaran,
 - f. Jumlah Pertemuan.
2. Standar Kompetensi
3. Kompetensi Dasar
4. Indikator Pencapaian Kompetensi
5. Tujuan Pembelajaran
6. Materi Ajar
7. Alokasi Waktu
8. Metode Pembelajaran
9. Kegiatan Pembelajaran
 - a. Pendahuluan
 - b. Inti
 - c. Penutup

10. Penilaian hasil belajar
11. Sumber belajar

Trianto (2012: 109) mengemukakan bahwa:

Langkah-langkah atau cara penyusunan RPP sebagai berikut:

1. Mengisi kolom identitas
2. Menentukan alokasi waktu pertemuan
3. Menentukan SK/KD serta indikator
4. Merumuskan tujuan sesuai SK/KD serta indikator
5. Mengidentifikasi materi standar
6. Menentukan pendekatan, model, dan metode pembelajaran
7. Menentukan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir
8. Menentukan sumber belajar
9. Menyusun kriteria penilaian

Setelah memahami langkah penyusunan RPP di atas, RPP pada penelitian ini adalah RPP dengan pendekatan matematika realistik (PMR) berbasis budaya Melayu Riau.

2.2.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Ermiz (2011: 284) menyatakan bahwa “bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru atau peserta didik untuk mempermudah kegiatan pembelajaran”. Bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan bahan ajar, memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Menurut Nurjaya (2012: 104) “bahan ajar adalah alat atau media yang memberi peluang kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar”. Sriasih (Nurjaya, 2012: 104) “melalui bahan ajar yang tersedia, pembelajar akan memperoleh pengalaman berhubungan dengan: a) fakta-fakta dalam kehidupan; b) model-model kehidupan; c) simbol-simbol yang dipakai dalam kehidupan”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat kumpulan materi yang disusun secara sistematis dan

menarik sehingga tercipta lingkungan atau susasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Salah satu jenis bahan ajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran matematika adalah Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Pada KTSP dinamakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS), sedangkan pada Kurikulum 2013 dinamakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setelah di berlakunya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional istilah siswa diganti menjadi peserta didik, sehingga Lembar Kerja Siswa (LKS) berubah menjadi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Secara umum, LKPD merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menurut Trianto (2012: 111) “Lembar Kerja Peserta Didik adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah”. Daryanto & Dwicahyono (2014: 175) “Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran-lembaran berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas”. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan lembaran-lembaran yang berisi petunjuk dalam belajar peserta didik untuk menyelidiki dan memecahkan masalah dari materi yang sedang dipelajari.

Menurut Prastowo (2014: 270):

LKPD mempunyai empat fungsi:

1. LKPD sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan peserta didik.
2. LKPD sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.
3. LKPD sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya akan tugas untuk berlatih.
4. LKPD memudahkan pengajaran kepada peserta didik.

Menurut Armis (2016: 131):

Tujuan penggunaan LKPD dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Memberi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik.
2. Mengecek tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disajikan.

3. Mengembangkan dan menerapkan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara lisan.

Manfaat yang diperoleh dengan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran
2. Membantu peserta didik dalam pengembangan konsep
3. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses
4. Sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran
5. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar
6. Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

LKPD seharusnya dirancang sendiri oleh guru dengan memperhatikan struktur yang telah ditetapkan. Menurut Daryanto & Dwicahyono (2014: 176):

Struktur LKPD secara umum adalah sebagai berikut:

1. Judul, mata pelajaran, semester, tempat
2. Petunjuk belajar
3. Kompetensi yang hendak dicapai
4. Indikator
5. Informasi pendukung
6. Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja
7. Penilaian

Adapun syarat LKPD yang baik harus memperhatikan beberapa petunjuk yang telah ditetapkan. Menurut Jones (Tresna, 2015: 12) menyatakan:

LKPD yang baik untuk diberikan kepada peserta didik haruslah:

1. Bahasanya komunikatif
LKPD yang dibuat menggunakan bahasa yang menarik, tidak membingungkan peserta didik dan mudah dimengerti.
2. Format dan gambarnya harus jelas
Format yang dipakai meliputi tampilan, menggunakan animasi dan gambar background yang sesuai dengan materi
3. Mempunyai tujuan yang jelas
Dapat menyampaikan ide pokok yang terkandung dalam LKPD
4. Memiliki isian yang memerlukan pemikiran dan pemrosesan informasi.
Dalam LKPD ini peserta didik dilatih mencari dan menemukan jawaban.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penyusunan LAS yang dikemukakan oleh Daryanto & Dwicahyono (2014: 174):

Teknik penyusunan LAS adalah sebagai berikut:

1. Analisis SK/KD-Indikator
2. Analisis Sumber Belajar
3. Pemilihan dan Penentuan LAS



Gambar 2. Alur Analisis Penyusunan LKPD

Salah satu poin penting yang harus diperhatikan dalam membuat LKPD yang bermakna adalah menjadikan LKPD sebagai bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, peserta didik akan tertarik dan lebih termotivasi untuk belajar. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dikembangkan oleh peneliti ini adalah LKPD dengan pendekatan matematika realistik (PMR) berbasis budaya Melayu Riau.

2.3 Pendekatan Matematika Realistik (PMR)

Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu teknik belajar mengajar, yaitu suatu pendekatan tertentu. Pendekatan merupakan titik tolak atau sudut pandang dalam memandang seluruh masalah yang ada dalam proses belajar mengajar. Adapun pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah Pendekatan Matematika Realistik (PMR).

Wijaya (2012: 20) menyatakan bahwa:

Pendekatan Matematika Realistik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika di Belanda. Penggunaan kata realistik sebenarnya berasal dari bahasa Belanda “*zich realiseren*” yang berarti untuk dibayangkan atau “*to imagine*”. Menurut Van den Heuvel Panhuizen (Wijaya, 2012: 20) penggunaan kata *realistik* tersebut tidak sekedar

menunjukkan adanya suatu koneksi dengan dunia nyata (*Real Word*) tetapi lebih megacu pada fokus Pendekatan Matematika Realistik dalam menempatkan penekanan penggunaan suatu situasi yang bisa di bayangkan (*imagineable*) oleh peserta didik. Dalam PMR, dunia nyata digunakan sebagai titik awal untuk pengembangan ide dan konsep matematika.

Febriyanni dkk, (2015: 307) menyatakan bahwa “proses pembelajaran dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR), guru harus memanfaatkan pengetahuan peserta didik sebagai jembatan untuk memahami konsep-konsep matematika melalui pemberian suatu masalah kontekstual”. Oleh karena itu, PMR merupakan salah satu alternatif pembelajaran matematika yang menggunakan masalah sehari-hari sebagai inspirasi pembentukan konsep. Pada dasarnya, PMR membimbing peserta didik menemukan kembali konsep-konsep matematika yang pernah ditemukan oleh para ahli matematika atau bila memungkinkan peserta didik dapat menemukan hal yang sama sekali belum pernah ditemukan.

Pendekatan matematika realistik mempunyai ciri, bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali (*reinvent*) ide dan konsep matematika dengan bimbingan orang dewasa melalui penjelasan berbagai situasi dan persoalan-persoalan dunia nyata (*real word*).

Menurut Gravemeijer (Athar, 2012: 3-4):

Pendekatan matematika realistik dalam pembelajaran matematika memiliki lima karakteristik pembelajaran matematika, yaitu:

1. Penggunaan konteks; Proses pembelajaran diawali dengan keterlibatan mahapeserta didik dalam pemecahan masalah kontekstual.
2. Instrumen vertikal: konsep atau ide matematika direkonstruksikan oleh mahapeserta didik melalui model-model instrument vertikal, yang bergerak dari prosedur informal ke bentuk formal;
3. Kontribusi mahapeserta didik: mahapeserta didik aktif mengkonstruksi bahan matematika berdasarkan fasilitas dengan lingkungan belajar yang disediakan guru;
4. Kegiatan interaktif: kegiatan belajar bersifat interaktif, yang mungkin terjadi komunikasi dan negosiasi antar mahapeserta didik;
5. Keterkaitan topik: pembelajaran suatu bahan matematika terkait dengan berbagai topik matematika secara terintegrasi.

Selain memiliki karakteristik, PMR juga memiliki prinsip, antara lain:

1. *Guided Reinvention* dan *Progressive Mathematization*
Melalui topik-topik yang disajikan peserta didik harus diberi kesempatan untuk mengalami sendiri yang sama sebagaimana konsep matematika ditemukan.
2. *Didactical Phenomenology*
Topik-topik matematika disajikan atas dua pertimbangan yaitu aplikasinya serta kontribusinya untuk pengembangan konsep-konsep matematika selanjutnya.
3. *Self Developed Models*
Peran *Self Developed Models* merupakan jembatan bagi peserta didik dari situasi real ke situasi konkrit atau dari matematika informal ke bentuk formal, artinya peserta didik membuat sendiri dalam menyelesaikan masalah.

Sedangkan prinsip PMR menurut Ngalimun (2013: 163) yaitu “aktivitas (*doing*) konstruktivis, *realitas* (kebermaknaan proses-aplikasi), pemahaman (menemukan informal dalam konteks melalui refleksi, informal ke formal), *inter-twinment* (keterkaitan-intekoneksi antar konsep), interaksi (pembelajaran sebagai aktivitas sosial, *sharing*), dan bimbingan (dari guru dalam penemuan)”.

Pendekatan matematika realistik pada dasarnya adalah pemanfaatan realita dan lingkungan yang dialami oleh peserta didik untuk melancarkan proses pembelajaran matematika yang lebih baik daripada yang lalu. Yang dimaksud dalam realita disini adalah hal-hal yang nyata atau konkrit yang dapat dipahami atau diamati oleh peserta didik dengan membayangkan. Sedangkan lingkungan adalah lingkungan tempat peserta didik berada, baik lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat yang dapat dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini, lingkungan disebut juga dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa PMR adalah suatu pendekatan yang melibatkan lingkungan sekitar peserta didik, yang berkaitan dengan matematika sebagai aktivitas peserta didik dalam pengalaman nyata untuk menemukan kembali ide atau konsep-konsep matematika.

Suharta (Widari dkk, 2013: 195):

Langkah-langkah pendekatan matematika realistik sebagai berikut:

1. Matematika dipandang sebagai kegiatan manusia sehari-hari, sehingga untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari,
2. Belajar matematika berarti bekerja dengan matematika,

3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan konsep-konsep matematika dibawah bimbingan orang dewasa (guru),
4. Proses belajar mengajar berlangsung secara interaktif, dan peserta didik menjadi fokus dari semua aktivitas di dalam kelas, dan
5. Aktivitas yang dilakukan meliputi: menemukan masalah kontekstual, memecahkan masalah, dan mengorganisasi bahan ajar.

Menurut Amin (Shoffa, 2009: 48-49):

Langkah-langkah PMR adalah:

1. Mengkondisikan peserta didik untuk belajar.
Pada langkah ini guru menyampaikan indikator pembelajaran yang akan dicapai, memotivasi peserta didik, dan mempersiapkan kelengkapan belajar/alat peraga yang diperlukan dalam pembelajaran.
2. Mengajukan masalah kontekstual.
Guru memulai pembelajaran dengan masalah kontekstual sebagai pemicu terjadinya penemuan kembali (*reinvention*) matematika oleh peserta didik.
3. Membimbing peserta didik untuk menyelesaikan masalah kontekstual.
Guru memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri dengan memberikan pertanyaan, petunjuk dan saran.
4. Meminta peserta didik menyajikan penyelesaian.
Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk membentuk dan menggunakan model sendiri untuk menyelesaikan masalah.
5. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban.
Pada tahap ini, dapat digunakan peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat mereka meskipun pendapat mereka berbeda dari yang lainnya.
6. Menyimpulkan
Berdasarkan hasil diskusi kelas, guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk menarik kesimpulan suatu konsep atau prosedur yang terkait dengan masalah realistik yang diselesaikan.

Menurut Shoimin (2014: 150):

Langkah-langkah PMR adalah:

1. Memahami masalah kontekstual
Guru memberikan (soal) kontekstual dan peserta didik diminta untuk memahami masalah tersebut.
2. Menyelesaikan masalah kontekstual
Peserta didik secara individu disuruh menyelesaikan masalah kontekstual pada buku atau LKS/LAS dengan caranya sendiri. Guru memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan penuntun untuk mengarahkan peserta didik memperoleh penyelesaian soal.

3. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban
Peserta didik diminta untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban mereka pada kelompok kecil. Lalu hasil dari diskusi itu dibandingkan pada diskusi kelas yang dipimpin oleh guru.
4. Menarik kesimpulan
Berdasarkan diskusi kelompok dan diskusi kelas yang dilakukan, guru mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan tentang konsep, definisi, teorema, prinsip atau prosedur matematika yang terkait dengan masalah kontekstual yang baru diselesaikan.

Langkah-langkah Pendekatan Matematika Realistik (PMR) yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 1) memahami masalah kontekstual; 2) menyelesaikan masalah kontekstual; 3) membandingkan dan mendiskusikan jawaban; 4) menarik kesimpulan. Langkah-langkah PMR ini dikemukakan oleh Shoimin. Alasan peneliti memilih langkah-langkah PMR tersebut karena lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Menurut Shoimin (2014: 151-153) Kelebihan PMR adalah:

1. Pendekatan matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada peserta didik tentang kehidupan sehari-hari dan kegunaan matematika pada umumnya bagi manusia.
2. Pendekatan matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada peserta didik bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang dikonstruksi sendiri oleh peserta didik, tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang matematika.
3. Pendekatan matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada peserta didik cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak harus tunggal dan tidak harus sama antara yang satu dengan yang lain.
4. Pendekatan matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada peserta didik bahwa dalam mempelajari matematika, proses pembelajaran merupakan suatu yang utama dan orang harus menjalani proses itu dan berusaha untuk menemukan sendiri konsep-konsep matematika dengan bantuan pihak lain yang lebih mengetahui (misalnya guru).

Selain memiliki kelebihan di atas, dalam PMR juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

1. Tidak mudah untuk mengubah pandangan yang mendasar tentang berbagai hal, misalnya mengenai peserta didik, guru, dan peranan sosial atau masalah kontekstual, sedang perubahan itu merupakan syarat untuk diterapkan RME.
2. Pencarian soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut dalam pembelajaran matematika realistik yang dipelajari peserta

didik, terlebih-lebih karena soal-soal tersebut harus bisa diselesaikan dengan bermacam-macam cara.

3. Tidak mudah bagi guru untuk mendorong peserta didik agar bisa menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan soal atau memecahkan masalah.
4. Tidak mudah bagi guru untuk memberi bantuan kepada peserta didik agar dapat melakukan penemuan kembali konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika yang pernah dipelajari.

2.4 Budaya Melayu Riau

Kata budaya berasal dari bahasa sansekerta yaitu *budhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal). Dalam bahasa inggris, kata budaya disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colera*. *Colera* berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan, mengembangkan tanah (bertani). Sebagaimana Prasetya (2011: 28) menyatakan “budaya atau kebudayaan adalah segala daya dan aktivitas manusia untuk mengelola dan mengubah alam”. Herimanto & Winarno (2013: 29) mendefinisikan “budaya atau kebudayaan adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia”. Lebih lanjut Taylor (Prasetya, 2011: 29) menyatakan “budaya atau kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat istiadat, dan kemampuan yang lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa budaya adalah cara hidup yang dapat berkembang secara bersama dalam suatu kelompok masyarakat secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dimana budaya terbentuk dari beberapa unsur yaitu sistem politik, adat istiadat, agama, bahasa, pakaian, perkakas, karya seni, dan karya bangunan.

Menurut Hamidy (2012: 3) istilah melayu berasal dari kata *mala* (yang berarti mula) dan *yu* (yang berarti negeri) seperti dinisbahkan kepada Ganggayu yang berarti negeri Gangga. Kemudian dalam bahasa tamil melayu atau melayur berarti tanah tinggi atau bukit, disamping kata *malay* yang berarti hujan. Dalam bahasa Jawa melayu berarti lari atau berjalan cepat. Semua istilah melayu dapat diartikan sebagai suatu negeri yang mana mula-mula didiami dan dilalui oleh sungai, yang diberi pula nama sungai melayu. Istilah Melayu baru dikenal sekitar

tahun 644 Masehi, melalui tulisan cina yang menyebutkan kata *Mo-lo you*. Tulisan ini menyebut bahwa *Mo-lo-you* mengirim utusan ke Cina, membawa barang hasil bumi untuk dipersembahkan ke kaisar Cina. Jadi, kata melayu menjadi sebuah kerajaan dewasa itu.

Riau adalah salah satu provinsi di Indonesia yang identik dengan adat istiadat dan budaya Melayunya. Hamidy (2014: 1) menyatakan bahwa:

Nama Riau berasal dari penuturan rakyat Riau sendiri, diangkat dari kata *rioh* atau *rioh* yang berarti hiruk pikuk, ramai orang bekerja. Nama Riau yang berpangkal dari ucapan rakyat setempat, konon berasal dari suatu peristiwa ketika didirikannya negeri baru di sungai carang untuk dijadikan pusat kerajaan. Hulu sungai itulah yang kemudian bernama Ulu Riau.

Hamidy (2014: 2) juga mengemukakan bahwa:

Daerah Riau terbentang dari daratan pulau Sumatera bagian tengah sebelah timur, terus ke selat Malaka, berakhir dengan kepulauan Natuna dan Anambas di laut Cina Selatan. Dalam Tahun 2000 daerah Riau telah dimekarkan dari 6 daerah Kabupaten menjadi 15, yaitu: Kampar, Rokan Hulu, Rokan Hilir, Bengkalis, Siak, Pelalawan, Inderagiri Hilir, Inderagiri Hulu, Kuantan singingi, Kepulauan Riau, Karimun, Natuna, Pekanbaru, Batam, dan Dumai.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa budaya Melayu Riau adalah kebiasaan rakyat Melayu Riau yang dilakukannya sehari-hari dari zaman dahulu hingga sekarang secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Begitu banyak budaya Melayu Riau yang dimiliki setiap daerahnya, seperti berbagai macam ragam adat, tradisi, permainan, cerita rakyat melayu, dan lain sebagainya. Salah satu contohnya ialah ragam tradisi, seperti tradisi kehidupan, tradisi kelahiran, tradisi nikah-kawin, dan tradisi kematian. Selain itu, rakyat Riau juga mempunyai sistem nilai seperti nilai etos kerja. Banyak masyarakat Riau yang tidak mengetahui ragam budaya dan peninggalan sejarah budaya Melayu Riau. Ragam budaya dan peninggalan sejarah di Riau tersebut berupa tarian, drama, nyanyian, musik tradisional, seni kerajinan tradisional, upacara tradisional, cerita rakyat, permainan rakyat, peninggalan sejarah, dan organisasi kesenian.

Keanekaragaman budaya tersebut banyak yang tidak diketahui oleh peserta didik. Salah satunya dalam pembelajaran matematika tidak ada unsur budaya Melayu di dalamnya. Inilah salah satu penyebab peserta didik tidak mengetahui

dan antusias dalam budayanya sendiri. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab untuk memvariasikan pembelajaran matematika dengan memadukan dan mengaitkan budaya Melayu Riau di daerahnya dengan permainan tradisional. Karena pada dasarnya, peserta didik di Sekolah Dasar masih cenderung ingin bermain-main terlebih dalam proses pembelajaran.

Sebagai salah satu contoh mengaitkan budaya Melayu dalam pembelajaran matematika adalah dengan permainan tradisional. Permainan tradisional tersebut adalah Congkak. Permainan Congkak ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk memahami operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Misalnya permainan congkak digunakan untuk menjelaskan konsep perkalian dan pembagian. Konsep pemahaman perkalian dan pembagian dasar mulai diajarkan di kelas tematik Sekolah Dasar. Peneliti masih ingat betul ketika pada masa SD dulu, biasanya para peserta didik diminta untuk menghafalkan perkalian, mulai dari perkalian 1 hingga perkalian 10. Dimana sebelumnya guru telah memberikan tabel perkalian dan pembagian pada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat dan mempercepat pembelajaran tanpa susah payah. Begitu juga dengan pembagian, guru hanya memberitahukan bahwa pembagian adalah kebalikan dari perkalian atau sebaliknya.

Contoh pada konsep perkalian: konsep perkalian adalah penjumlahan berulang-ulang, artinya suatu bilangan bila dijumlahkan dengan bilangan itu sendiri secara berulang-ulang maka akan menghasilkan operasi hitung baru yang berupa perkalian. Contoh: $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 14$, artinya angka 2 dijumlahkan dengan bilangan itu sendiri sebanyak tujuh kali maka hasilnya 14. Maka bilangan perkaliannya adalah $7 \times 2 = 14$, sehingga $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 7 \times 2$ hasilnya 14. Begitupun dengan konsep pembagian. Nah, disinilah konsep perkalian dan pembagian dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya permainan congkak pada proses pembelajaran ini, minimal peserta didik bukan hanya mengerti dan hafal saja tetapi lebih dari itu peserta didik akan bisa dan lebih ingat. Pada prinsipnya, mendengar saja tidak cukup, karena pasti akan mudah lupa, begitu juga jika hanya melihat dan mendengar, peserta didik hanya hafal tapi belum tentu bisa mengerjakan, akan tetapi jika

peserta didik melihat, mendengar dan mengerjakan maka besar kemungkinan peserta didik akan bisa dan lebih ingat.

Contoh lain dari permainan congkak dalam pembelajaran matematika, misalnya kita dapat mengajarkan anak belajar berhitung dengan mengajak anak tersebut bermain congkak. Pada papan congkak terdapat 16 lobang terdiri lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua sisinya. Jika menggunakan 7 lobang pasang, maka tiap lobang diisi dengan 7 biji congklak. Jadi jumlah biji congkak yang digunakan adalah jumlah lobang pasangan kali dua kali jumlah masing-masing biji congkak (contoh: $7 \times 2 \times 7 = 98$ biji congkak). Hal ini dapat kita praktekan pada saat bermain congkak bersama anak didik kita. Dengan demikian, proses pembelajaran matematika yang bersifat nyata dengan mengaitkan budaya Melayu tersebut dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dan lebih senang untuk belajar.

2.5 Permainan Tradisional Melayu

Permainan tradisional adalah salah satu wujud atau bentuk kebudayaan. Menurut Zaini (Paradisa, 2017: 3) “permainan tradisional adalah suatu jenis permainan pada satu daerah tertentu berdasarkan pada kultur atau budaya daerah tersebut. Permainan tradisional merupakan bentuk *folklore* lisan karena diperoleh melalui tradisi lisan, sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan darimana asalnya”. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun pada dasarnya sama.

Selanjutnya Zaini (Roza, dkk 2013: 9) mengungkapkan bahwa “seluruh permainan tradisi rakyat di Indonesia memiliki kesamaan antara lain pengenalan diri, alam, dan Tuhan”. Hal ini menandakan bahwa rakyat Indonesia merupakan satu keturunan dan juga punya hak yang sama. Permainan tradisi rakyat sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak.

Menurut Zaini (Roza, dkk 2013: 9):

Pengaruh dan manfaat permainan dan tradisi terhadap perkembangan jiwa anak (peserta didik sekolah dasar), antara lain:

1. Anak menjadi lebih aktif

2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.
3. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak.

Rogers dan Swyer's (Nur, 2013: 90):

Pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak
2. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal
3. Mengembangkan keterampilan sosial
4. Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Misbach (Nur, 2013: 92):

Pada penelitiannya menunjukkan bawa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipasif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
7. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan rakyat melayu adalah suatu hal yang dilakukan masyarakat dalam rangka bermain di suatu daerah tertentu. Permainan rakyat memiliki klasifikasi berdasarkan tempat dan waktu bermain,

serta jenis alat yang digunakan. Permainan rakyat sering dilakukan masyarakat sebagai sarana dalam membangun komunikasi untuk menjaga kerukunan masyarakat.

2.6 Karakteristik Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Seseorang guru harus mengetahui karakteristik peserta didik dalam pembelajaran agar dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik.

Menurut Piaget (Budiningsih, 2012: 36-39):

Proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi empat yaitu:

1. Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun)
Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Kemampuan yang dimiliki antara lain:
 - a. Melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek disekitarnya.
 - b. Mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara.
 - c. Mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya.
 - d. Memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.
2. Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun)
Karakteristik tahap ini adalah:
 - a. *Self counter* nya sangat menonjol
 - b. Dapat mengklasifikasikan objek yang tingkat dasar secara tunggal dan mencolok.
 - c. Tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda.
 - d. Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria, termasuk kriteria yang benar.
 - e. Dapat menyusun benda-benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan.Tahap intuitif (umur 4-7 atau 8 tahun), anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak. Karakteristik tahap ini adalah:
 - a. Anak dapat membentuk kelas-kelas atau kategori objek, tetapi kurang disadarinya.
 - b. Anak mulai mengetahui hubungan secara logis terhadap hal-hal yang lebih kompleks.
 - c. Anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide.

3. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun)
Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berfikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret.
4. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun)
Pada tahap ini kondisi berfikir anak sudah dapat:
 - a. Bekerja secara efektif dan sistematis.
 - b. Menganalisis secara kombinasi
 - c. Berfikir secara proporsional.

Berdasarkan tahap-tahap tersebut, diketahui bahwa peserta didik sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkrit, dimana tahap ini anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berfikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Adapun keterkaitan teori Piaget pada masa operasional konkrit dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis permainan tradisional Melayu Riau yaitu PMR dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika khususnya di Sekolah Dasar.

Permulaan pembelajaran dalam PMR harus dialami secara nyata oleh peserta didik, pengenalan konsep dan hal-hal yang konkret sesuai dengan realitas atau lingkungan yang dihadapi peserta didik dalam keseharian yang mudah dipahami atau mudah dibayangkan oleh peserta didik. Sehingga mereka dengan tertarik secara pribadi terhadap aktivitas matematika yang bermakna. “Kebermaknaan konsep matematika merupakan konsep utama dari Pendekatan Matematika Realistik” (Wijaya, 2012: 20). Pembelajaran matematika sekolah bertujuan untuk mengkonstruksi pengetahuan dari konteks benda-benda konkret sebagai titik awal bagi peserta didik guna memperoleh konsep matematika. Benda-benda konkret dan objek-objek lingkungan sekitar dapat digunakan sebagai situasi nyata atau bayangan oleh peserta didik melalui interaksi sosial. Guru sebagai mediator pembelajaran dalam interaksi antar peserta didik dan pendidik. Interaksi menjadi jembatan dari pengetahuan tingkat konkret menuju tingkat formal. Pengetahuan tersebut membutuhkan kebebasan peserta didik dalam memecahkan masalah sebagai hasil konstruksi pembelajaran

matematika yang bersifat nyata. PMR merupakan suatu pendekatan yang bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami konsep matematika dengan mengaitkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permasalahan yang bisa dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari adalah budaya Melayu Riau dalam pembelajaran matematika. Salah satu budaya Melayu Riau yang bisa dikaitkan dengan matematika di Sekolah Dasar adalah permainan tradisional Congkak. Dimana peserta didik dapat membayangkan masalah yang ada di lingkungan sekitar dan meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran matematika.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa anak Sekolah Dasar termasuk dalam tahap operasional konkrit. Dimana pada tahap ini anak telah mengenali sesuatu yang ada di lingkungan sekitar berupa benda-benda nyata. Oleh karena itu, pendekatan yang cocok digunakan pada Sekolah Dasar adalah Pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis budaya Melayu. Pendekatan ini lebih menekankan pada situasi nyata dan menempatkan sesuatu yang bisa dibayangkan oleh peserta didik dengan mengaitkan budaya melayu Riau. Contohnya seperti permainan tradisional. Dengan mengaitkan budaya Melayu Riau dalam pembelajaran matematika menjadikan peserta didik berantusias mengenal budaya dan menjadikan pembelajaran matematika secara nyata serta lebih menyenangkan.

2.7 Validasi dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

2.7.1 Validasi Perangkat Pembelajaran

Kegiatan validasi dilakukan untuk mengisi lembar validasi. Lembar validasi perangkat pembelajaran digunakan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang valid. Menurut Nieveen (Rochmad, 2012: 69) “suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila berdasarkan pada teori yang memadai dan semua komponen model pembelajaran yang digunakan berhubungan secara konsisten”. Sedangkan menurut Gay dan Johnson (Sukardi, 2011: 31) menyatakan bahwa “Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur”. Adapun instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran matematika berupa RPP dan LKPD.

Menurut Akbar (2013: 144):

RPP bernilai tinggi (validitasnya tinggi) adalah RPP yang komponen-komponennya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Ada rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, lengkap, disusun secara logis, mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi.
2. Deskripsi materi jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan perkembangan keilmuan.
3. Pengorganisasian materi pembelajaran jelas cakupan materinya, kedalam dan keluasaan, sistematis, runtut, dan sesuai dengan alokasi waktu.
4. Sumber belajar sesuai dengan perkembangan siswa, materi ajar, lingkungan kontekstual dengan siswa dan bervariasi.
5. Ada skenario pembelajaran (awal, inti, akhir), secara terperinci lengkap, dan langkah pembelajaran mencerminkan metode/model pembelajaran yang digunakan.
6. Langkah pembelajaran sesuai tujuan, menggambarkan metode dan media yang digunakan, kemungkinan terbentuknya pengiring, memungkinkan terjadinya proses inkuiri bagi siswa, dan alokasi waktu setiap langkah.
7. Teknik pembelajaran tersurat dalam langkah pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, mendorong siswa berpartisipasi aktif, memotivasi dan berfikir aktif.
8. Tercantum kelengkapan RPP berupa prosedur dan jenis penilaian sesuai dengan pembelajaran, ada instrumen penilaian yang bervariasi (tes dan non tes) dan rubrik penilaian.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria RPP di atas dapat dibagi dalam beberapa aspek yaitu tujuan pembelajaran, materi ajar, kegiatan pembelajaran, serta instrumen penilaian.

Menurut Armis (2016: 132):

Cara membuat LKPD yang baik yaitu:

1. Syarat-syarat didaktik
Didaktik artinya penulisan LKPD harus mengikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif. Asas-asas yang efektif yaitu:
 - a) Memperhatikan adanya perbedaan individual;
 - b) Penekanan pada proses untuk menemukan konsep, bukan untuk menyampaikan konsep atau memberi materi;
 - c) Memiliki variasi melalui berbagai kegiatan dan media seperti menulis, menggambar, berdiskusi dengan teman dan sebagainya;
 - d) Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral dan estetika pada diri anak, tidak hanya untuk mengenal fakta-fakta dan konsep-konsep akademis;

- e) Pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi siswa baik intelektual, emosional dan sebagainya, dan bukan ditentukan oleh materi pembelajaran.
2. Syarat-syarat konstruksi
 - a) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak;
 - b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas, hindari kalimat kompleks dan kata-kata yang tidak jelas;
 - c) Memiliki tata urutan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kematangan anak;
 - d) Apabila konsep yang hendak dituju merupakan sesuatu yang kompleks, maka dapat dibagi menjadi bagian yang sederhana;
 - e) Hindari pertanyaan yang terlalu terbuka;
 - f) Tidak mengacu pada sumber yang diluar jangkauan siswa;
 - g) Menyediakan ruang yang cukup agar siswa dapat menulis ataupun menggambar pada kolom jawaban sesuai perintah;
 - h) Menggunakan kalimat yang sederhana, pendek dan jelas;
 - i) Gunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata;
 - j) Gunakan gambar karena lebih dekat pada sifat “konkret” dibanding kata-kata;
 - k) Dapat digunakan pada anak-anak yang cepat maupun yang lambat;
 - l) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta manfaat dari pelajaran itu sebagai sumber motivasi;
 - m) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya.
Misalnya kelas, mata pelajaran, topik, nama, tanggal dan sebagainya.
 3. Syarat-syarat teknis
 - a) Tulisan menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi;
 - b) Tulisan menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang digaris bawah;
 - c) Tulisan yang digunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris;
 - d) Gunakan suatu tanda, misalnya titik-titik atau bingkai untuk membedakan kalimat perintah dan jawaban siswa;
 - e) Penyajian gambar yang baik untuk LKPD adalah yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD.
 - f) Tampilan LKPD yang baik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar dan tulisan.

Beberapa syarat lain yang menjadikan LKPD sebagai bahan ajar yang baik dijelaskan oleh Revita (2017: 24) sebagai berikut:

1. Aspek Isi
 - LKPD berisi komponen antara lain: judul, indikator, kegiatan pembelajaran.
 - LKPD berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

- Materi disesuaikan dengan kemampuan siswa.
 - Masalah atau soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - Soal latihan disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa.
 - Gambar yang disajikan membantu pemahaman siswa.
2. Aspek bahasa, penyajian dan waktu
- Bahasa
Kalimat yang digunakan jelas, sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar, sederhana dan mudah dipahami, serta pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD disusun dengan kalimat yang jelas.
 - Penyajian
LKPD menggunakan jenis huruf yang sesuai dan pada bagian judul perlu mendapat penekanan dicetak tebal atau diberikan warna yang berbeda. LKPD didesain dengan menggunakan warna yang cerah.
 - Waktu
Waktu yang digunakan untuk mengerjakan LKPD cukup.

Berdasarkan pendapat mengenai kriteria LKPD di atas, peneliti merangkum LKPD yang baik menjadi beberapa aspek yaitu berupa aspek isi dan waktu, syarat didakti, konstruksi serta syarat teknis.

2.7.2 Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Menurut Rajabi, dkk (Aminah, 2015: 27) “Kepraktisan perangkat pembelajaran adalah bahwa perangkat pembelajaran yang disusun mempertimbangkan kemudahan, kemudahan dalam arti bahwa perangkat pembelajaran yang disusun mudah untuk dipahami dan juga mudah untuk dilaksanakan atau digunakan baik guru maupun peserta didik”. Sedangkan menurut Yuniarti, dkk (2014: 915) “Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi aspek kepraktisannya yaitu bahwa perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan”.

Menurut (Sukardi, 2011: 52):

Perkembangan kepraktisan dapat dilihat dari aspek-aspek berikut:

1. Kemudahan penggunaan, meliputi: mudah diatur, disimpan, dan dapat digunakan sewaktu-waktunya.
2. Waktu yang diperlukan sebaiknya singkat, cepat dan tepat.
3. Daya tarik terhadap minat siswa.
4. Mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun guru lain.
5. Memiliki ekivalensi yang sama, sehingga bisa digunakan sebagai pengganti atau variasi.

Berdasarkan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti, peneliti menggunakan perkembangan kepraktisan berdasarkan aspek-aspek yang telah dikemukakan oleh Sukardi.