Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

**Novitasari Supardi 1 , Rosida RakhmAwati2 , Achi Rinaldi 3**

1 Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Jalan Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35133, Indonesia

2Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Jalan Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35133, Indonesia

3Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Jalan Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35133, Indonesia

\* Korespondensi Penulis. E-mail: supardinovitasari@gmail.com Telp: +6285821784714

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) Menghasilkan produk berupa LKPD berbasis kewirausahaan pada materi SPLDV, dan (2) Mengetahui respon pendidik terhadap LKPD berbasis kewwirausahaan pada materi SPLDV. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) berdasarkan model ADDIE Tahapan yang dilakukan hanya tahap 1 hingga tahap 5 yaitu dari *analysis*, *design*, *development*, *implementasoni, evaluation*. Hasil uji ahli materi pada aspek kualitas isi memperoleh rata-rata skor 3,67 dengan kriteria sangat baik, pada aspek ketepatan cakupan memperoleh rata-rata skor 3,167 dengan kriteria baik. Uji ahli media pada aspek ukuran LKPD memperoleh rata-rata skor 4 sangat menarik, aspek desain kulit LKPD memperoleh rata-rata skor 3,66 dengan kriteria baik, aspek desain isi LKPD memperoleh rata-rata skor 3,4167 dengan kriteria baik. Uji ahli bahasa memperoleh rata-rata skor 3,22 dengan kriteria baik. Pada uji coba kelompok kecil peserta didik kelas VIII pada uji kemenarikan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,57 dengan kriteria menarik, uji coba kelompok besar peserta didik kelas VIII pada uji kemenarikan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,56 dengan kriteria menarik.

**Kata Kunci :** Lembar Kerja Peserta Didik, ADDIE, Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

**Development of Entrepreneur Entrepreneurial Activity Sheet Worksheet on Material of Two Variable Linear Equation System**

This research aims to: (1) Produce the product of entrepreneurial entrepreneurship learner Worksheet on the material of Two Variable Linear Equation System, and (2) to know the educator response to the entrepreneurial entrepreneurship Learning Worksheet on the material of Two Variable Linear Equation System. The method of this research is Research and Development (R & D) based on ADDIE model Stages performed only from stage 1 to stage 5 that is from analysis, design, development, implementationasoni, evaluation. The result of the material expert test on the content quality aspect obtained the average score of 3.67 with very good criteria, on the aspect of the accuracy of the scope obtained the average score of 3,167 with good criteria. Expert test media on the aspect of the Student Work Sheet sizes get an average score of 4 very interesting, skin design aspect Work Sheets Students earn an average score of 3.66 with good criteria, design aspects of the contents Worksheet Worksheet obtained the average score 3,4167 with good criteria. Expert tests obtained an average score of 3.22 with good criteria. In the small group trial of class VIII students in the attractiveness test obtained an average score of 3.57 with interesting criteria, large group trials of class VIII students in the attractiveness test obtained an average score of 3.56 with interesting criteria.

**Keywords***:* Student Lecture Sheet, ADDIE, Two-Variable Linear Equation System

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa agar menadi individu yang bermanfaat bagi individu lain dan lingkungan sekitar. Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari usaha peserta didik, peserta didik, dan sumber belajar yang mendukung. Dalam upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan perlu adanya proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran tersebut tidak dipungkiri bahwa terdapat berbagai macam hambatan dan kesulitan yang dialami oleh pendidik dan peserta didik.

Dalam suatu pembelajaran matematika, pendidik perlu memberikan motivasi kepada peserta didik agar mereka mau dan mampu menyelesaikan soal-soal, dan bila perlu membimbingnya sampai mereka dapat menyelesaikannya. Bimbingan yang dimaksud dapat diberikan secara lisan ataupun secara tertulis, namun bantuan secara tertulis dalam lembar kerja peserta didik jauh lebih efektif, karena dapat dibaca secara berulang-ulang oleh peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi peserta didik karena LKPD membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai bidang, diantaranya adalah bidang kewirausahaan. Pembudayaan dan kewirausahaan sangat penting untuk diterapkan, dalam upaya tumbuhnya karakteristik jiwa unggul secara khusus jiwa *entrepreuneur* sangat ditentukan oleh pendidikan dibangku sekolah yang merupakan landasan yang kokoh kuat. Sebagai solusi untuk mengatasi pendidikan kewirausahaan dapat melalui pembelajaran matematika. Melalui hitung-hitungan yang sederhana anak diajak untuk paham bagaimana matematika sangat berguna dan mengasyikkan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya, LKPD berisi petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan dirumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran. LKPD sangat baik dipakai untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada mata pelajaran Matematika bahan ajar yang digunakan berupa bahan ajar berbasis cetakan seperti buku cetak Matematika dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Peserta didik perlu lebih mengembangkan LKPD khususnya pengaplikasian kedalam bidang kewirausahaan. Hal ini dikarenakan keterkaitan yang erat antara materi SPLDV dengan bidang kewirausahaan. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai bidang, diantaranya adalah bidang kewirausahaan. Pembudayaan dan kewirausahaan sangat penting untuk diterapkan, dalam upaya tumbuhnya karakteristik jiwa unggul secara khusus jiwa *entrepreuneur* sangat ditentukan oleh pendidikan dibangku sekolah yang merupakan landasan yang kokoh kuat. Sebagai solusi untuk mengatasi pendidikan kewirausahaan dapat melalui pembelajaran matematika. Melalui hitung-hitungan yang sederhana anak diajak untuk paham bagaimana matematika sangat berguna dan mengasyikkan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya, LKPD berisi petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan dirumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran. LKPD sangat baik dipakai untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada mata pelajaran Matematika bahan ajar yang digunakan berupa bahan ajar berbasis cetakan seperti buku cetak Matematika dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Peserta didik perlu lebih mengembangkan LKPD khususnya pengaplikasian kedalam bidang kewirausahaan. Hal ini dikarenakan keterkaitan yang erat antara materi SPLDV dengan bidang kewirausahaan. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai bidang, diantaranya adalah bidang kewirausahaan. Pembudayaan dan kewirausahaan sangat penting untuk diterapkan, dalam upaya tumbuhnya karakteristik jiwa unggul secara khusus jiwa *entrepreuneur* sangat ditentukan oleh pendidikan dibangku sekolah yang merupakan landasan yang kokoh kuat. Sebagai solusi untuk mengatasi pendidikan kewirausahaan dapat melalui pembelajaran matematika. Melalui hitung-hitungan yang sederhana anak diajak untuk paham bagaimana matematika sangat berguna dan mengasyikkan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya, LKPD berisi petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan dirumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran. LKPD sangat baik dipakai untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada mata pelajaran Matematika media yang digunakan berupa media berbasis cetakan seperti buku cetak Matematika dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Peserta didik perlu lebih mengembangkan LKPD khususnya pengaplikasian kedalam bidang kewirausahaan. Hal ini dikarenakan keterkaitan yang erat antara materi SPLDV dengan bidang kewirausahaan. Salah satu pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan serta kreatifitas adalah pendidikan matematika.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah siswa dapat menerapkan matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari serta dalam berbagai ilmu pengetahuan, guna mempersiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Berdasarkan hasil survei dan penyebaran angket di MTs Mathla’ul Anwar Gisting Tanggamus dan yang di isi oleh pendidik. Menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan sudah mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari akan tetapi tidak mengaitkan pada bidang kewirausahaan. Dan keterbatasan peserta didik mata pelajaran Matematika dalam mengembangkan bahan ajar LKPD. Selain itu, Bapak Herliyan selaku peserta didik matematika mengatakan bahwa pembelajaran Matematika saat ini berjalan dengan baik dan tidak ada kendala dalam proses belajar mengajar namun hanya belum sepenuhnya mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil pra penelitian di atas menunjukan bahwa peserta didik belum mencapai kriteria keberhasilan pembelajaran secara baik. Hal tersebut bisa saja di faktori oleh beberapa hal seperti beberapa siswa hanya sekedar menghapal rumus, lalu mengikuti cara peserta didik menjawab soal, dan bukan menganalisa persoalan yang diberikan. Sejalan dengan yang dikatakan Freudenthal dalam Steen bahwa sejumlah besar peserta didik beranggapan bahwa matematika itu sulit. Kesulitan anak dalam belajar matematika terletak pada kegagalannya dalam memahami ide matematika dengan pikirannya sendiri. Dalam proses pembelajaran diperlukan kemandirian dari siswa untuk mampu mengembangkan dan merumuskan ide-ide matematikanya. Dengan pembelajaran yang seperti ini dapat membuat siswa aktif dan tidak hanya terpaku pada penjelasan peserta didik.

Persoalan yang terjadi adalah bagaimana cara menanamkan konsep-konsep materi pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan penalaran siswa. Proses pembelajaran yang terjadi kebanyakan berasal dari pemikiran peserta didik. Soemarmo menyatakan, hendaknya peserta didik berusaha agar siswa tidak hanya terampil mengaplikasikan konsep atau rumus saja, tetapi lebih didorong ke arah pencapaian tingkat penalaran yang lebih tinggi. Rendahnya kualitas penalaran matematika adalah karena peserta didik terlalu berkonsentrasi pada hal-hal yang prosedural, pembelajaran

yang masih berpusat pada peserta didik, dan siswa dilatih menyelesaikan banyak soal tanpa pemahaman yang mendalam.

Dalam suatu pembelajaran matematika, pendidik perlu memberikan motivasi kepada peserta didik agar mereka mau dan mampu menyelesaikan soal-soal, dan bila perlu membimbingnya sampai mereka dapat menyelesaikannya. Bimbingan yang dimaksud dapat diberikan secara lisan ataupun secara tertulis, namun bantuan secara tertulis dalam lembar kerja peserta didik jauh lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development).* Metode penelitian cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu, ADDIE model ini meliputi: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dibidang pendidikan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran. Produk dari jenis penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran. Subjek untuk penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Mathla’ul Anwar Gisting. Pengembangan dilaksanakan pada mata pelajaran SPLDV.

Tabel 1 Skor Validasi Ahli (dimodifikasi)

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Pilihan Jawaban Kelayakan** |
| 4 | Sangat Baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Sangat Kurang Baik |

Selanjutnya data hasil perolehan skor dicari rata-ratanya dengan menggunakan rumus berikut:

$\overbar{x}$ = $\frac{\sum\_{i=1}^{n}x\_{i}}{n}$

Dengan:

xi = $\frac{jumlah skor}{skor maks}$ x 4

Keterangan : $\overbar{x}$ = rata – rata akhir

$x\_{i}$= nilai uji operasional angket tiap peserta didik

$n$ = banyaknya aspek butir soal

 Kemudian hasil angket yang diperoleh dari validasi ahli dikategorikan sesuai dengan interpretasi pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Kriteria Validasi (dimodifikasi)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skor Kualitas | Kriteria Kelayakan | Keterangan |
| $$3,26<\overbar{x}\leq 4,00$$$$2,51<\overbar{x}\leq 3,26$$$$1,76<\overbar{x}\leq 2,51$$$$1,00<\overbar{x}\leq 1,76$$ | ValidCukup ValidKurang ValidTidak Valid | Tidak Revisi Revisi sebagianRevisi sebagianRevisi sebagian & pengkajian ulang materiRevisi Total |

Sedangkan hasil angket yang diperoleh dari peserta didik dan pendidik disesuaikan dengan tebel interpretasi berikut ini:

Tabel 3 Kriteria Validasi (dimodifikasi)

|  |  |
| --- | --- |
| Skor Kualitas | Pertanyaan Kualitas Aspek Kemenarikan |
| $$3,26<\overbar{x}\leq 4,00$$$$2,51<\overbar{x}\leq 3,26$$$$1,76<\overbar{x}\leq 2,51$$$$1,00<\overbar{x}\leq 1,76$$ |  Sangat Menarik Revisi sebagianMenarikKurang MenarikSangat kurang Menarik |

Produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap modul ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi dan desain, dikategorikan sangat menarik atau manarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini adalah menghasilkan Modul Desain Didaktis. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur dan pengembangan 4D yang dilakukan dari tahap pendefinisian *(Define),*tahap perancangan *(Design),*tahap pengembangan *(Develop),*tahap penyebaran *(Dessiminate).* Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. **Analysis(Analisis)**

Berdasarkan tahap analisis yang telah dijelaskan pada hasil penelitian diketahui bahwa pada proses pembelajaran terlihat masih banyak peserta didik yang pasif maka sangat perlu melakukan persiapan rancangan bahan ajar yang memperhatikan respon peserta didik, maka peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis kewirausahaan pada materi SPLDV.

Pemilihan berbasis kewirausahaan pada pembuatan bahan ajar LKPD yang dikembangkan karena dalam kehidupan sehari-hari peserta didik selalu melakukan kegiatan transaksi kewirausahaan dimana sangat diperlukan ilmu pengetahuan terkait perhitungannya, hal ini juga dikarenakan LKPD berbasis kewirausahaan mampu dikembangkan sehingga sal-soal berbentuk cerita terkait kegiatan transaksi kewirausahaan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Sehingga lebih membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta pemberian soal-soal agar lebih menarik.

1. **Design (Perancangan)**

Setelah melakukan analisis kebutuhan maka tahap selanjutnya adalah tahap *design.* Adapun tahap perancangan (*design*) yang pertama adalah pemilihan bahan ajar, pemilihan format serta rancangan awal bahan ajar.

1. **Develop (Pengembangan)**

Tahap selanjutnya setelah tahap perancangan bahan ajar, kemudian peneliti melakukan tahap pengembangan (*development*) yang merupakan tahap utama dalam membuat atau mengembangkan LKPD menjadi satu kesatuAn yang utuh serta melakukan validasi oleh ahli, tujuan dilakukan validasi adalah untuk memperoleh masukan, kritik serta guna perbaikan untuk kesempurnaan LKPD yang dikembangkan sehingga prodak telah layak diimplementasikan kepada subyek penelitian.

1. Validasi
2. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi pada produk disajikan dalam bentuk grafik berikut:

Gambar 1. Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal diperoleh skor persentase rata-rata Adapun nilai untuk aspek kualitas isi pada tahap 1 diperoleh rata-rata skor sebesar 3 dengan kriteria “cukup valid” dan pada tahap 2 rata-rata skor kualitas isi sebesar 3,67 dengan kriteria “valid”. Aspek ketepatan cakupan pada tahap 1 diperoleh rata-rata skor sebesar 2,33 dengan kriteria “kurang valid” dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata sebesar 3,167 dengan kriteria “cukupn valid”.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media pada produk disajikan dalam bentuk grafik berikut:

Gambar 2. Hasil validasi ahli media

Adapaun nilai untuk aspek ukuran LKPD pada tahap 1 diperoleh rata-rata skor 2,25 dengan kriteria “kurang valid” dan pada tahap 2 rata-rata skor aspek ukuran LKPD sebesar 4 dengan kriteria “valid”. Rata-rata skor untuk aspek desain kulit LKPD pada tahap 1 adalah 3,25 dengan kriteria “cukup valid” dan pada tahap 2 rata-rata skor aspek desain kulit LKPD sebesar 3,67 dengan kriteria “valid”. Sedangkan rata-rata skor aspek desain isi LKPD pada tahap 1 sebesar 3,167 dengan kriteria “cukup valid” dan pada tahap 2 rata-rata skor aspek desain isi LKPD sebesar 3,4167 dengan kriteria “valid”.

1. Hasil Validasi Ahli Bahasa

 Hasil validasi oleh ahli media pada produk disajikan dalam bentuk grafik berikut:

Gambar 3. Hasil validasi ahli bahasa

Adapun nilai untuk Aspek kebahasaan pada tahap 1 memperoleh nilai rata-rata 3,22 dengan kriteria “cukup valid”, karena pada tahap 1 ahli bahasa memberikan saran serta perbaikan yang tidak begitu besar dan mendasar, maka tidak perlu dilakukan validasi ahli bahasa tahap 2.

1. Hasil uji coba Produk

Uji coba terkait uji coba kemenarikan dilakukan pada uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 3,54, pada uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata 3,56 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis kewirausahaan pada materi SPLDV yang dikembangkan memiliki kemenarikan sebagai alat bantu belajar, dalam hal kualitas isi serta tampilan LKPD. Hasil uji coba disajikan dalam bentuk grafik berikut:

Gambar 4. Hasil Uji Coba

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan imi antara lain sebagai berikut:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kewirausahaan pada Materi SPLDV yang dihasilkan telah dikembangkan dengan prosedur penelitian dan pengembangan Dick and Carrey yaitu ADDIE yang meliputi tahapan *analisys, design, development, implementasion,*dan *evaluation*;
2. Respon peserta didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kewirausahaan pada Materi SPLDV memperoleh nilai rata-rata 3,56; dan respon pendidik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kewirausahaan pada Materi SPLDV memperoleh nilai rata-rata 3,5.

**Daftar Pustaka**

Ali, M. (2008). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro, 5*(1).

Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Habidin, M. M., Purnama, B. E., & Kristianto, G. (2013). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semster Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security,, 4*(3).

Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, 6*(2), 1-100.

Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *jurnal pendidikan fisika, 1*(1), 11-18.

Sari, F. K., Farida, & M.Syazali. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan. *Aljabar: Jurnal pendidikan Matematika, 7*(2), 135-152.

Sudrajat, D., & Muslim, T. (2012). Perancangan Aplikasi Game Aritmatika Pada Handphone untuk Melatih Kemampuan Berhitung Kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar Negeri II Ciperna Kabupaten. *Jurnal Online ICT, 7*(1).

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

**Profil Singkat**

Penulis bernama lengkap Novitasari Supardi, lahir di Gisting Kabupaten Tanggamus pada 16 November 2017. Penulis sedang menempuh pendidikan jenjang S1 di Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung