

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS ETNOMATEMATIKA RUMAH ADAT OSING BANYUWANGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS

Siti Ummaidah^{1*}, Fatqurhohman², Chusnul Khotimah Galatea³
Universitas Muhammadiyah Jember, Jember, Indonesia^{1*,2,3}
siti.umaedah777@gmail.com^{1*}, frohman86@unmuhjember.ac.id²,
chusnulkhotimah@unmuhjember.ac.id³

Abstrak

Permasalahan yang terjadi ialah bahan ajar yang digunakan kurang menarik untuk peserta didik dikarenakan gambar dan tulisan berwarna hitam putih. Guru masih mengandalkan bahan ajar dari buku paket peserta didik, serta pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik kurang diberi ruang untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan bahan ajar dengan pendekatan kontekstual yang memuat aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan LKPD, serta mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *R&D* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian kelas IX 2 berjumlah 6 peserta didik untuk uji coba skala kecil dan 28 peserta didik untuk uji skala luas SMPN 1 Srono. Adapun rata-rata skor kevalidan dari tiga ahli mendapat skor penilaian 97,78% dikatakan (Sangat Valid), sedangkan data kepraktisan diperoleh dari angket respon peserta didik dengan skor penilaian 81,07% dikatakan (Layak). Dengan demikian, LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas IX 2 untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Kata Kunci: LKPD, Etnomatematika, Berpikir Kreatif

A. Pendahuluan

Matematika merupakan dasar dari berbagai bidang ilmu, perkembangan teknologi modern, serta berperan dalam mengembangkan budaya. Penciptaan teknologi modern didasarkan pada ilmu universal matematika, yang juga memainkan peran utama dalam banyak bidang studi lainnya dan peningkatan kemampuan daya pikir manusia (Hidayat dkk, 2019). Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2014 mata pelajaran matematika harus diajarkan kepada seluruh

peserta didik, dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, guna membekali mereka dengan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif, kreatif, serta kemampuan untuk bekerja sama (Nur dkk, 2019). Salah satu aspek penting penting dalam pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik, yang sangat dibutuhkan sebagai persiapan mereka dalam menghadapi berbagai tantangan di kehidupan nyata.

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan menemukan dan memecahkan masalah matematika dengan lebih dari satu penyelesaian (Rahayu dkk, 2019). Kemampuan berpikir kreatif matematis dianggap penting karena dapat membantu peserta didik menemukan banyak cara dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai persepsi dan konsep berbeda (Atiyah & Nuraeni, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis tidak hanya berfokus pada menemukan solusi yang tepat, tetapi juga tentang bagaimana cara mencari solusi yang dapat memperkaya pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika. Kemampuan ini mencakup aspek-aspek seperti kelancaran, keluwesan, terperinci, dan keaslian (Moma, 2015).

Namun pada kenyataannya, kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik masih terbilang rendah (Kamalia, N. A., & Ruli, 2022). Hal ini didukung oleh hasil penilaian PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2018 menempatkan Indonesia di urutan ke-74 dari 79 negara, menunjukkan perolehan hasil yang masih rendah (Christian & Sahat, 2022). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik menunjukkan perlu adanya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan dan menerapkan pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan pendekatan masalah nyata yang dekat dengan pengalaman sehari-hari (Subakti dkk, 2021). Salah satunya adalah menggunakan pendekatan etnomatematika.

Pendekatan etnomatematika merupakan pendekatan yang menghubungkan konsep matematika dengan budaya yang ada di sekitar peserta didik. Kurikulum pendidikan saat ini mengharuskan adanya integrasi budaya dalam pembelajaran matematika di sekolah, agar peserta didik mampu melestarikan budaya bangsa sebagai identitas (Ivana dkk, 2021). Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan

minat peserta didik dalam belajar, serta mendorong mereka untuk mengembangkan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematis. Salah satu budaya yang diangkat dalam penelitian ini adalah rumah adat Osing Banyuwangi, yang dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran untuk mengenalkan konsep-konsep matematika melalui bentuk dan struktur bangunan, sehingga peserta didik dapat lebih memahami hubungan antara matematika dan budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Rumah Osing adalah tempat tinggal yang dibangun oleh suku Osing di desa Kemiren, Banyuwangi. Keberadaan suku asli Banyuwangi yang bernama suku Osing, menunjukkan bahwa Banyuwangi memiliki perkembangan kebudayaan yang sangat baik. Rumah adat Osing memiliki tampilan ruang yang sederhana dan identik dengan rumah kampung. Terdapat beberapa konsep matematika pada bangunan rumah adat Osing Banyuwangi salah satunya bentuk geometri kesebangunan dan kekongruenan bangun datar. Konsep tersebut dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran matematika yang menarik dan relevan bagi peserta didik melalui pendekatan etnomatematika. Oleh karena itu, pendidik ataupun peneliti dapat memanfaatkan rumah adat Osing tersebut sebagai sumber atau bahan ajar berbasis etnomatematika dalam proses pembelajaran matematika. Salah satu contoh bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah LKPD yang mengangkat konsep matematika yang terkandung dalam struktural rumah adat Osing Banyuwangi.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dirancang dengan baik dapat membantu guru menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang efektif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Oktavia dkk, 2024). LKPD adalah alat efektif untuk membimbing peserta didik dalam proses memecahkan masalah, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka, termasuk kemampuan berpikir kreatif matematis (Astiwi & Siswanto, 2024). Hal ini dapat dikatakan bahwa LKPD merupakan sarana pembelajaran yang efektif untuk memenuhi kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

Wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru matematika di SMAN 1 Srono diperoleh informasi bahwa bahan ajar saat pembelajaran yang dilakukan

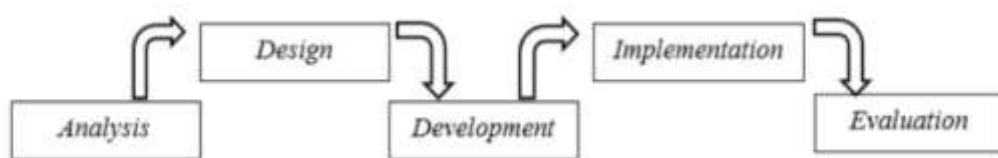
masih menggunakan buku paket peserta didik, serta pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik kurang diberi ruang untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan bahan ajar dengan pendekatan kontekstual yang memuat aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan, serta untuk mengetahui respon peserta didik terkait pengembangan LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah *Research & Development (R&D)*. *Research & Development* adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*need assesment*). Kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*Development*) untuk menghasilkan sebuah produk dan mengkaji keefektifan produk (Suaedi & Fatqurhohman, 2021). Adapun model penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Putri dkk, 2022).

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE



(Sumber: Nugroho dkk, 2024)

Subjek penelitian ini adalah 6 peserta didik kelas IX 2 untuk uji coba skala kecil dan 30 peserta didik kelas IX 2 untuk uji coba skala besar. Penelitian menggunakan 3 validator sebagai penilai dari LKPD yang dikembangkan yaitu 2 dosen dan 1 guru matematika di SMPN 1 Srono. Jenis data yang diperoleh ialah berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berupa kritik, saran

dan tanggapan dari tim ahli validator. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil skor uji kevalidan oleh validator dan kepraktisan hasil dari angket respon peserta didik. Data kevalidan dianalisis dengan cara menghitung dengan rumus Valpro.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan

Valpro : Validasi produk

Srt : Skor riil tercapai (rerata dari para validator)

Smt : Skor maksimal yang dapat tercapai

Hasil analisis validasi kemudian dapat dilihat dengan kriteria kevalidan produk. Berikut adalah kriteria kevalidan produk.

Interval Presentase	Keterangan
$80 < Valpr \leq 100$	Sangat Valid
$70 < Valpro < 80$	Valid
$60 < Valpro \leq 70$	Cukup Valid
$40 < Valpro \leq 60$	Kurang Valid
$0 < Valpro \leq 40$	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Masyud, 2021)

Data kepraktisan dianalisis dengan Produk dapat dikatakan praktis jika hasil skor respon peserta didik dapat dinilai menggunakan rumus berikut ini.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah Skor

n : Skor Maksimal

Setelah menghitung dengan rumus, kemudian peneliti mengelompokkan hasil kedalam kategori kepraktisan produk pada tabel berikut:

Presentase	Ketegori
81% - 100 %	Sangat Layak
61% - 81%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40 %	Kurang Layak
0 - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber : Nadila & Andhany, 2023)

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini ialah LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi pada materi kesebangunan dan kekongruenan bangun datar. Melalui LKPD ini peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu : *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

1. Tahap Analysis

Pada tahap ini dilakukan analisis yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi pada sekolah SMPN 1 Srono. Adapun salah satu permasalahan yang terjadi ialah bahan ajar yang digunakan kurang menarik untuk peserta didik dikarenakan gambar dan tulisan berwarna hitam putih. Guru masih mengandalkan bahan ajar dari buku paket peserta didik, serta pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik kurang diberi ruang untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan kurikulum saat ini dengan hadirnya kurikulum “Merdeka Belajar” dari kurikulum merdeka yang langsung oleh Kemendikbud, yang dimana konsep utama merdeka belajar ialah merdeka dalam berpikir, termasuk salah satunya kebebasan dalam berpikir kreatif (Kholis & Rigianti, 2023). Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan bahan ajar dengan pendekatan kontekstual yang memuat aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Prastica dkk, 2025) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar karena peserta didik lebih mudah menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari.

Salah satu pembelajaran matematika yang harus dikuasai di kelas IX adalah materi kesebangunan dan kekongruenan bangun datar. Pembelajaran matematika khususnya materi kesebangunan dan kekongruenan bangun datar menggunakan LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

2. Tahap Design

Pada tahap ini, berbagai elemen penting disusun untuk memastikan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Galatea dkk, 2024). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan setelah melakukan analisis permasalahan yang ada di sekolah. Dalam hal ini peneliti menyusun LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi yang disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahap desain terdiri dari tiga tahapan, yaitu: pemilihan media, penyusunan awal LKPD, dan penyusunan instrumen.

3. Tahap Development

Tahap pengembangan dimulai dari pembuatan produk LKPD. Langkah awal tahap ini, pelaksanaan menyusun LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi sesuai dengan rancangan awal LKPD. Selanjutnya produk di validasi oleh tiga validator. Validasi yang dilakukan bertujuan memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya (Galatea dkk, 2024). Kegiatan ini juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan untuk penyempurnaan pengembangan LKPD. Adapun hasil kevalidan dari tiga validator dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Kevalidan

No.	Validator	Jumlah Skor
1	Validator 1	56
2	Validator 2	60
3	Validator 3	60
Jumlah		176
Validitas Produk		97,78%

Tahap validasi dinilai oleh 3 validator yaitu 2 ahli dan 1 guru matematika. Sejalan dengan penelitian bahwa validasi produk dilaksanakan kepada 3 validator

yang terdiri dari 2 dosen ahli dan 1 guru (Hasanah dkk, 2023). Tahap validasi mencakup 4 aspek yaitu materi/isi, kesesuaian penyajian, kesesuaian bahasa, dan etnomatematika. Adapun dari 4 aspek tersebut dikembangkan menjadi 15 item pernyataan. Berdasarkan 4 aspek penilaian validator, terdapat saran dan perbaikan. Hasil penilaian oleh 3 validator yaitu 97,78% dan mendapat kategori sangat valid. Validator 1 mencatat bahwa meskipun LKPD sudah memiliki konten yang baik, makna filosofis dari etnomatematika perlu di eksplorasi lebih mendalam. Menurut (Arifin & Fortuna, 2021) bahwa etnomatematika merupakan pendekatan yang menghubungkan budaya lokal dengan pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan pemahaman materi, karena berhubungan langsung dengan budaya lokal. Hal ini sangat perlu makna-makna filosofis dijabarkan dan dijelaskan di dalam LKPD, agar peserta didik tidak hanya mengenal saja tetapi mengetahui makna etnomatematikanya. Validator 2 memberikan perhatian khusus pada tujuan pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan rumus ABCD (*Audince, Behavior, Condition, Degree*). Menentukan tujuan pembelajaran menggunakan aspek atau rumus ABCD, *Audience* (siswa, *Behavior* (perilaku), *Condition* (kondisi yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai dan *Degree* (tingkat penampilan yang dapat diterima) (Khasanati, 2023). Merumuskan tujuan pembelajaran merupakan arah yang ingin dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran (Deviyanti, 2024). Hal ini menjadi penting untuk memastikan bahwa peserta didik memahami apa yang diharapkan setelah menggunakan LKPD. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan pada tahap validasi adalah LKPD dalam mendorong peserta didik berpikir kreatif matematis. Meskipun aspek ini sudah memperoleh nilai yang cukup tinggi, namun seluruh penilaian sudah dapat dikatakan sangat valid digunakan dalam pembelajaran matematika terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Sejalan dengan penelitian (Nurlita & Jailani, 2023) bahwa pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual seperti etnomatematika dapat mendukung pengembangan berpikir kreatif matematis. Selain itu, LKPD yang berisi tantangan yang memerlukan pemecahan masalah kreatif dapat mendorong peserta didik untuk menemukan berbagai solusi yang berbeda. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak cara

atau jawaban yang berbeda untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Sukiyanto dkk, 2023).

Pada proses validasi ini penilaian dari validator 1 dan 2 ada revisi. Adapun saran revisi dan hasil revisinya disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Revisi LKPD

No	Saran	Revisi Produk	
		Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Kurang mengeksplorasi makna filosofis pada setiap bagian rumah adat Osing		
2.	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran tidak sesuai dengan rumus ABCD yaitu A: Audience, B: Behavior, C: Condition, D: Degree		

4. Tahap Implementation

Tahapan implementasi ini merupakan tahap dengan memberikan produk LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis di kelas IX 2 SMPN 1 Srono pada uji coba skala kecil 6 peserta didik yang rekomendasi dari guru matematika. Setelah itu diberikan angket respon kepada 6 peserta didik untuk melihat apakah penilaiannya valid dapat digunakan uji coba skala luas. Hasil uji coba produk skala kecil menunjukkan bahwa produk LKPD memiliki tanggapan yang baik dari

peserta didik, yaitu skor “196” dari skor maksimal “240” dengan presentase “81,67 %” dalam kategori “Sangat Layak”. Presentase hasil angket respon peserta didik skala kecil yang tinggi menunjukkan bahwa LKPD sudah dapat digunakan uji coba skala luas.

5. Tahap *Evaluation*

Tahapan evaluasi dilihat dari hasil pengumpulan data melalui angket respon peserta didik pada uji coba skala luas untuk menilai kepraktisan produk LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Uji coba skala luas dilakukan oleh 28 peserta didik kelas IX 2 SMPN 1 Srono. Adapun hasil analisis data kepraktisan dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan

Jumlah Responden	28 Peserta Didik
Total Skor	908
Skor Rata-rata	81,07 %
Kriteria	Sangat Layak

Hasil analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana LKPD dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh peserta didik dalam pembelajaran. Total skor keseluruhan 908 diperoleh nilai rata-rata kepraktisan sebesar 81,07% yang menunjukkan bahwa LKPD ini berada dalam kategori “Sangat Layak”.

Hal ini didukung dari perolehan hasil angket respon peserta didik pada aspek pernyataan poin pertama pada lembar angket respon peserta didik menunjukkan bahwa gambar pada cover LKPD berhasil menarik perhatian peserta didik, dengan skor tertinggi mencapai 96. Hal ini menandakan pentingnya elemen visual dalam menarik minat peserta didik. Selain itu, materi yang berkaitan dengan budaya rumah adat Osing Banyuwangi juga mendapat respon positif, dengan skor tertinggi 102 untuk pernyataan yang menyatakan bahwa LKPD membantu peserta didik mengenal budaya tersebut dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan belajar siswa. Sejalan dengan (Ekwandani dkk, 2022) bahwa etnomatematika memungkinkan peserta didik memahami bahwa konsep-

konsep matematika tidak hanya ditemukan dalam buku teks, tetapi juga dapat ditemukan dalam berbagai aktivitas, kebiasaan, dan artefak budaya suatu masyarakat.

Meskipun demikian, terdapat beberapa poin yang perlu diperhatikan menunjukkan nilai rendah, seperti pada pernyataan poin kedua mengenai petunjuk penggunaan LKPD, yang mendapat skor 83. Hal ini mengindikasikan bahwa ada peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami petunjuk penggunaan yang disediakan. Oleh karena itu, dapat dijadikan evaluasi untuk menambahkan kejelasan dalam petunjuk penggunaan agar lebih mudah dipahami oleh semua peserta didik.

Berdasarkan hasil kepraktisan LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi ini mendapatkan respon sangat baik digunakan oleh peserta didik kelas IX SMPN 1 Srono dalam menunjang pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Ditinjau dari aspek penggunaan media pembelajaran mengacu pada indikator penggunaan LKPD, kemudahan isi dan materinya, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kemudahan dalam memahami materi dan persoalan yang disajikan (Supriatna dkk, 2022) . Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa kondisi media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna baik peserta didik maupun pengajar, sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan bagi peserta didik, serta meningkatkan kreativitas dalam belajar (Milala dkk, 2021).

Secara keseluruhan tahap evaluasi, proses dari tahap analisis sampai di tahap implementasi sebuah produk yang sudah dikembangkan sudah memenuhi kevalidan dan kepraktisan. Penggunaan LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan peneliti, serta mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD. Dengan demikian, penggunaan LKPD dapat secara efektif menunjang pembelajaran matematika.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai “Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis”, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu ditinjau dari hasil validasi oleh 3 validator yaitu 2 dosen dan 1 guru matematika diperoleh kevalidan LKPD dengan skor 97,78% dengan kriteria validasi yaitu “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik menilai kepraktisan terhadap LKPD diperoleh skor 81,07% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini dapat dikatakan bahwa LKPD yang dikembangkan oleh peneliti sudah memenuhi kevalidan dan kepraktisan. Respon positif dari peserta didik terhadap LKPD berbasis etnomatematika rumah adat Osing Banyuwangi menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berhasil menarik minat dan meningkatkan pengalaman belajar mereka berdasarkan penilaian kepraktisan produk.

Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dengan lebih mendalam. Disarankan untuk menggunakan metode *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan kategori level kemampuan berpikir kreatif setelah menggunakan bahan ajar LKPD.

Daftar Pustaka

- Arifin, N., & Fortuna, E. (2021). Etnomatematika Pada Kebudayaan Suku Dayak Bentian Dalam Menumbuh Kembangkan Literasi Matematis. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 58–67.
- Atiyah, A., & Nuraeni, R. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self-Confidence Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 1(1), 103–112.
- Axellya Dian Prastica, Tamyis Suliantoro, S. I. (2025). Penerapan Pembelajaran Dilatasi Dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Etnomatematika. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2).
- Deviyanti, N. (2024). Metode Perumusan Tujuan Pembelajaran yang Efektif dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5729–5732.
- Ekwandani, T. N., Nurwahidin, M., Prof, J., Brojonegoro, S., & Lampung, B. (2022). Studi Literatur Etnomatematika Dalam Perspektif Filsafat Ilmu. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(2).

- Galatea, C. K., Ningtyas, Y. D. W. K., & Diniah, P. K. (2024). Designing Interactive E-Modules Through Journal Writing to Enhance Mathematics Pre-Service Teachers ' Questioning Skill. *Marisekola: Jurnal Matematika Riset Edukasi Dan Kolaborasi*, 5(2), 165–173.
- Habira, Sn., & Andhany, E. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Euclid*, 10(01), 147-165.
- Hasanah, F., Purnamasari, R., & Lathifah, S. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Webtoon Tema 8 Subtema 3 Aku Suka Berpetualang Kelas III. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 09(04), 1273–1281.
- Hidayat, R., Roza, Y., & Murni, A. (2019). Peran Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis dan Kemandirian Belajar. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(3), 213.
- Kamalia, N. A., & Ruli, R. M. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Kelas Viii Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 8(2), 38–43.
- Khasanati, D. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar Analysis of Teacher Capability in Developing Learning Implementation Plans in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 9–17.
- Kholis, N., & Rigianti, H. A. (2023). Korelasi Antara Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Riset Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Salam (Sanggar Anak Alam). *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 139.
- Lilis Oktavia , Fatqurhohman, Nurul Imamah AH., L. A. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis RME Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Garis Dan Sudut. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 7(2), 97–106.
- Maria Ivana, Buang Saryantono, F. R. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Etnomatematika dengan Motif Tapis Lampung Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 20 Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bandar Lampung*, 3(2), 277–287.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Moma, L. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMP. *2017*, 4(April), 27–41.
- Nugroho, M. A., Hilalunnaja, S. W., Wuryastuti, M. L., & Ardiansyah, A. S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Bernuansa Etnomatematika Lentog Tanjung Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa

- Kelas VII dalam Mendukung SDGs 2030. *Prisma Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 615–623.
- Nur, R., Rochmad, & Kharis, M. (2019). Efektivitas Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VII pada Problem Based Learning Bertema. *PRISMA Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 185–189.
- Nurlita, A., & Jailani, J. (2023). Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kolaborasi Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 771.
- Putri, A. M. A. U., Ningtyas, Y. D. W. K., & Galatea, C. K. (2022). Pengembangan Soal Matematika Model Programme For International Student Assessment (PISA) Konten Quantity Dalam Konteks Budaya Jember. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 164.
- Rahayu, E. L., Akbar, P., & Afrilianto, M. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Strategi Thinking Aloud Pair Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Journal On Education*, 1(2), 27–278.
- Suaedi, H., & Fatqurhohman. (2021). Pengembangan LKPD berbasis Teks Argumentatif melalui Inovasi Pembelajaran menggunakan Platform Gather Town di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 237–246.
- Sukiyanto, S., Agustito, D., Kuncoro, K. S., & Riswandi, M. F. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Madrasah Aliyah Dalam Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *IJMS : Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 1(1), 43–55.
- Supriatna, A. R., Siregar, R., & Nurrahma, H. D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Matematika pada Website Liveworksheets di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4025–4035.
- Wuri Astiwi, D. H. S. (2024). Pengembangan e-LKPD pada Materi Relasi dan Fungsi dengan Model PAKEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(03), 118–132.