

**PENGEMBANGAN E-LKD BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING PADA MATERI GEOMETRI BANGUN DATAR KELAS IV SD**

Siti Tiara Fatma¹, Allen Marga Retta², Arief Kuswidyanarko³

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang,

Email: ¹sititiarafatma68@gmail.com, ²allenmargaretta1@gmail.com,

³ariefkuswidyanarko.2022@student.uny.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce E-LKPD based on Contextual teaching and learning on the material of flat geometry in grade IV of elementary school that is valid, practical and effective. The method used in this study is the research and development method, using the ADDIE model through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection using interviews, questionnaires, test results, documentation. Data analysis techniques are carried out by analyzing validity, practicality and effectiveness. The results of data analysis in the E-LKPD development study obtained a validity value of 93%, with a very valid category, then obtained a practicality value of 88.6% with a very practical category, and obtained an effectiveness value of 74% with an effective category. Based on the results of the analysis of validity, practicality and effectiveness, it can be concluded that E-LKPD based on contextual teaching and learning is suitable for use in learning mathematics on flat geometry material in grade IV of elementary school.

Keywords: Development, E-LKPD, Contextual Teaching and Learning, Flat Building

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD berbasis *Contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar di kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), dengan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes hasil, dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil analisis data pada penelitian pengembangan E-LKPD memperoleh nilai kevalidan sebesar 93%, dengan kategori sangat valid, kemudian memperoleh nilai kepraktisan sebesar 88,6% dengan kategori sangat praktis, dan memperoleh nilai keefektifan sebesar 73% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV SD.

Kata kunci: Pengembangan, E-LKPD, *Contextual Teaching and Learning*, Bangun Datar

A. Pendahuluan

Matematika merupakan disiplin ilmu yang susah dan rumit yang menyebabkan anak kurang menyukai matematika, hal itu karena materi matematika sifatnya tidak berbentuk sedangkan kunci dalam menguasai matematika adalah memiliki gagasan yang baik (Fauzia, 2018, p. 41). Untuk membuat peserta didik memahami konsep materi dalam matematika maka diperlukan model pembelajaran yang bervariasi (Riswati, 2018).

Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran *contextual teaching and learning*. Menurut Utaminingsih & Shufa, (2019, p. 2) model pembelajaran *contextual teaching and learning* atau biasa disebut CTL adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna. Penerapan pembelajaran *contextual teaching and learning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi matematika dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan (Handayani, Ramadhani & Kuswidyanarko, 2024, p. 195).

Hal ini dikemukakan juga oleh Meisin & Retta (2022, p. 2) bahwa model *contextual teaching and learning* dapat mempermudah peserta didik mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata atau pengalamannya, dengan keduanya peserta didik dapat melihat arti dari tugas sekolah ketika peserta didik menemukan sebuah proyek atau permasalahan di kehidupan nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, model *contextual teaching and learning* memiliki kelebihan pengajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan adanya rasa ingin tau yang lebih mendalam terhadap pelajaran matematika terutama pada materi geometri bangun datar (Mashudi & Azzahro, 2020, pp. 12–15).

Bedasarkan hasil observasi awal dengan mewawancarai guru wali kelas IV di SD Negeri 23 Gelumbang bahwa sudah menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka pada seluruh kelas. Namun, terdapat permasalahan di kelas IV pada mata pelajaran matematika, yaitu peserta didik kurang aktif dalam

mengikuti pembelajaran karena peserta didik menganggap bahwa matematika adalah pembelajaran yang menakutkan dan sulit dimengerti khususnya pada materi geometri bangun datar. Pada materi geometri ini peserta didik masih keliru dalam membedakan nama macam-macam bangun datar berdasarkan ciri-ciri yang dimilikinya. Hal ini disebabkan dalam pemilihan model pembelajaran yang sering digunakan guru berupa pembelajaran berkelompok atau model kooperatif, yang mana saat penerapan tersebut peserta didik sering ketergantungan dengan anggota kelompoknya, sehingga hasil belajar yang didapatkan secara individu belum maksimal. Selain itu, di SD Negeri 23 Gelumbang sudah mempunyai fasilitas elektronik berupa proyektor dan *cromebook* yang dapat dijadikan variasi bahan ajar. Namun, bahan ajar yang sering digunakan guru adalah buku paket peserta didik dan gambar yang monoton, belum adanya penggunaan *cromebook* sebagai pengembangan variasi bahan ajar yang mampu menarik minat belajar peserta didik. Dari berbagai masalah diatas, maka diperlukan pemanfaatan fasilitas

sekolah sebagai bahan ajar yang didesain untuk mempermudah guru dalam mengembangkan kemampuan pemahaman peserta didik seperti pengembangan LKPD elektronik.

Pengembangan LKPD sangat diperlukan untuk memudahkan dalam menguasai konsep matematika dan melatih kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari (Hamidah & Haryani, 2018). Pemanfaatan LKPD yang dikembangkan atau dirancang sendiri harus sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memperoleh atau menemukan konsep dari materi yang mereka pelajari (Oktricia *et al.*, 2019, p. 168).

Didorong dengan perkembangan teknologi saat ini, LKPD dapat disajikan dalam bentuk elektronik yang dikenal dengan E-LKPD. Sedangkan LKPD sebelumnya disajikan dalam bentuk lembaran kertas dengan pemilihan konsep geometri yang sulit dipahami dan menampilkan gambar-gambar kurang

menarik. Sedangkan E-LKPD yang akan dikembangkan dirancang dalam bentuk elektronik sehingga dapat menampilkan animasi menarik didalamnya dengan menghubungkan pendekatan *contextual teaching and learning*. Didalam E-LKPD terdapat beberapa slide soal-soal, gambar dan video pembelajaran bangun datar yang diambil dari kehidupan sehari-hari dengan berbagai animasi yang menarik, contohnya pada materi geometri bangun datar dapat diganti dengan gambar benda-benda yang ada disekitar lingkungan seperti papan tulis, pintu kelas, meja, jendela dan lain-lainnya. Pada E-LKPD juga dapat menampilkan video pembelajaran tentang bangun datar yang ada di lingkungan rumah sehingga peserta didik tidak bosan dan mengerjakan tugas yang diberikan dengan semangat.

Selanjutnya, merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Santika *et al.*, (2024, pp. 132–135) bahwa bahan ajar dalam bentuk E-LKPD matematika berbantuan aplikasi *liveworksheet* pada materi bangun ruang sisi datar sangat valid dengan memperoleh nilai sebesar 0,85. Serta memperoleh tanggapan

yang sangat baik dari peserta didik dengan persentase sebesar 88% sehingga praktis digunakan sebagai bahan ajar. Kemudian pada penelitian Liesandra & Nuraini (2022, pp. 2502–2506), pengembangan E-LKPD pada materi geometri bangun datar telah diuji terkait kualitas dari produk yang dinilai layak digunakan ditinjau dari aspek materi dan aspek media, sehingga dapat diimplementasikan kedalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian Ulfa *et al.*, (2020, p. 192) pengembangan E-LKPD dengan pendekatan *contextual teaching and learning* pada materi pecahan di kelas IV yang telah diperoleh uji kelayakan dari validasi materi dengan rata-rata persentase sebesar 89,5%, dan kelayakan dari dosen ahli media sebesar 87,5%. Memperoleh kepraktisan dari guru sebesar 95,58% dan 95,8% dari peserta didik.

Dari beberapa penelitian diatas, bahwa penggunaan bahan ajar E-LKPD pada pelajaran matematika sudah ada beberapa peneliti yang mengembangkan. Namun, belum ada peneliti yang mengembangkan E-

LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran matematika materi geometri bangun datar khususnya di kelas IV Sekolah Dasar.

Bahan ajar E-LKPD yang bukan hanya mengembangkan suatu produk, melainkan lebih menekankan untuk mengembangkan motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya pada konsep bangun datar. Dari uraian masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar kelas IV SD yang valid, praktis dan memiliki efektivitas dalam menambah pemahaman matematika peserta didik terutama pada materi bangun datar.

B. Metode Penelitian

Metode atau desain yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan atau *reserch and development (R&D)*. Metode R&D adalah salah satu penelitian untuk mengembangkan suatu produk dan memperbarui produk yang sudah ada serta berguna untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu produk yang dibuat

(Sugiyono, 2019, p. 28). Pada penelitian pengembangan ini akan menggunakan model pengembangan berupa model ADDIE sebagai acuan selama proses pengembangan.

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pengembangan yang memperlihatkan 5 tahapan dasar sederhana yaitu (1) *Analyze* yakni kegiatan analisis terhadap situasi di lapangan, (2) *Design* yaitu kegiatan merancang produk sesuai dengan yang dibutuhkan, (3) *Development* yakni kegiatan pembuatan dan pengujian produk, (4) *Implementation* yaitu kegiatan menggunakan produk, dan (5) *Evaluation* yaitu kegiatan menilai produk yang dibuat (Sugiyono, 2019)

Objek penelitian ini adalah kualitas E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar kelas IV SD yang dikembangkan. Sedangkan subjek penelitian adalah di SD Negeri 23 Gelumbang. Teknik pengumpulan data adalah tahap paling awal dalam melakukan penelitian karena mendapatkan data ialah tujuan utama dari sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data ini sangat penting agar mendapatkan data yang memenuhi kebutuhan dan

mendapatkan hasil yang valid (Sugiyono, 2020, p. 409). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, angket, hasil tes dan dokumentasi. Dan tektik validasi menggunakan validasi angket kevalidan, angket kepraktisan dan soal tes keefektifan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan hasil dari bahan ajar yang berkualitas sehingga bisa memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Analisis kevalidan menggunakan lembar angket validasi yang diisi dan dinilai oleh para ahli media, materi dan bahasa. Saran dan komentar dari angket validasi ahli, dijadikan sebagai pedoman revisi sampai menghasilkan produk yang layak uji coba baik dari segi tampilan, penggunaan maupun fungsinya. Skor jawaban yang digunakan adalah skala *likert*.

Tabel 1
Kategori Skala *Likert*

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Setelah itu, penilaian dari validasi ahli dianalisis dengan cara merekapitulasi hasil penilaian dari para ahli. Total skor penilaian dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

Presentase= Jumlah nilai yang diperolehjumlah nilai maksimal X 100%

(Sumber: Haryani *et al.*, 2022, p. 98)

Setelah diperoleh nilai validasi dalam bentuk persentase, kemudian disesuaikan dengan kriteria validitas berikut.

Tabel 2
Kategori Angket Validasi Ahli

Angka	Kriteria Validasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80 %	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Untuk menghasilkan E-LPD yang praktis, maka melakukan uji kepraktisan menggunakan angket respon peserta didik pada tahap *one to one* berjumlah 3 peserta didik dan *small group* berjumlah 8 peserta didik. Anget respon ini menggunakan skala *likert*. Setelah mendapatkan skor hasil angket maka akan dianalisis dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = fN \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan skor

N = skor maksimam

(Sumber: Jannah, 2017, p. 443)

Setelah memperoleh nilai persentase kepraktisan, selanjutnya disesuaikan dengan kriteria skor kepraktisan berikut.

Tabel 3

Persentase Data Kepraktisan

Angka	Kriteria Validasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80 %	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Agar menghasilkan E-LKPD yang efektif sesuai dengan pendekatan *contextual teaching and learning*, maka dilakukan dengan memberikan soal tes kepada kelompok besar (*large group*) berjumlah 22 peserta didik. Dengan tahap setelah menggunakan E-LKPD (*post-test*). Tes hasil keefektifan berisi 5 soal yang meliputi materi ciri-ciri bangun datar, komposisi dan dekomposisi. Tes hasil berguna untuk mendapatkan nilai hasil belajar peserta didik dan untuk melihat

keefektifan sebuah produk E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar yang dikembangkan. Untuk mengetahui rata-rata hasil keefektifan produk maka dapat dihitung melalui rumus berikut.

Presentase= $\frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

(Sumber: Arini, 2020, p. 40)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penyajian data pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 23 Gelumbang yang berlokasi di Jl. Talang-taling, Kec. Gelumbang, Kab. Muara Enim, Prov. Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 April – 8 Mei 2025. Penyajian data penelitian ini diperoleh dari produk yang dikembangkan, mulai dari melakukan pengujian kevalidan oleh 3 ahli pakar dalam bidang media, materi dan bahasa. Kemudian, dilanjutkan pengujian kepraktisan angket respon peserta didik dan hasil tes keefektifan peserta didik.

Penelitian pengembangan E-LKPD ini berfokus pada pembelajaran matematika materi bangun datar yang berbasis model *contextual teaching and learning*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Yaitu dengan tahapan *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi) sehingga menghasilkan produk E-LKPD yang valid, praktis dan efektif.

Tahap *Analyze* (Analisis)

Analisis ini meliputi analisis kurikulum, analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan bersama guru wali kelas IV di SD Negeri 23 Gelumbang bahwa di sekolah tersebut menggunakan kurikulum merdeka. Hasil observasi tersebut yang didapatkan pada tahap kebutuhan peserta didik dapat dilihat dari proses pembelajaran di kelas, dimana masih banyak peserta didik yang kurang memahami konsep bangun datar dalam membedakan macam-macam bangun datar berdasarkan ciri-ciri yang dimilikinya. Kemudian, model pembelajaran yang

sering digunakan adalah model kooperatif atau belajar dengan berkelompok, yang mana pada saat pengerjaan tugas peserta didik sering bergantung pada teman sekelompoknya. Selain itu, guru belum memanfaatkan fasilitas elektronik di sekolah seperti *chromebook* dan proyektor sebagai pengembangan variasi bahan ajar yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan diatas, maka materi pokok dalam E-LKPD yaitu bab 5 bangun datar yang mencakup Topik A ciri- ciri bangun datar, Topik B: Komposisi, dan Topik C: Dekomposisi.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap desain atau merancang E-LKPD atau *draft prototype*. Pembuatan desain E-LKPD ini menggunakan aplikasi *canva*, kemudian diekspor kedalam *platform liveworksheet* yang nantinya dapat diakses melalui *link* yang dibagikan guru. Selain itu, E-LKPD yang dibuat didasari dengan model *contextual teaching and learning*, dimana materi yang ada didalamnya dikaitkan pada kehidupan sehari-hari. E-LKPD yang dibuat ada 3 yaitu E-LKPD pertama, membahas topik A tentang ciri-ciri

bangun datar. E-LKPD kedua, membahas topik B tentang komposisi bangun datar dan E-LKPD ketiga, membahas topik C tentang dekomposisi bangun datar.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* atau pengembangan ini akan direalisasikan menjadi produk yang sesungguhnya. Hasil dari *prototype* I yang telah dikembangkan, selanjutnya akan dilakukan tahapkevalidan *prototype* I oleh ahli media, materi dan bahasa yang disebut validator yang dipilih untuk memvalidasi produk E-LKPD. Tujuan dari validasi ini untuk mendapatkan validasi yang akurat. Berikut hasil revisi dari penilaian validasi ahli media, materi, dan bahasa.

Tabel 4

Hasil Perbaikan Validasi Ahli

No	Ahli	Sebelum Revisi	Komentar/Saran	Sesudah Revisi
1.	Media		Font pada kolom jawaban perbesar dari 25 jadi 32 dan gunakan warna yang jelas atau kontras	
2.	Materi		Setiap video yang diambil harus disertakan sumber video dari	

youtube

Bahas a Perbaiki EYD. Ejaan vidio jadi video. Kata **tariklah** dan **kliklah** tidak perlu dibold

Penulisan bahasa asing diperbaiki. Kata "speaker" jadi "speaker"

Adapun hasil penilaian anget kevalidan dari validasi media, materi, dan bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5

Hasil Validasi E-LKPD Keseluruhan

No	Validasi	Rata-rata	Kriteria
1.	Media	93,1%	Sangat Valid
2.	Materi	93,7%	Sangat Valid
3.	Bahasa	92,3%	Sangat Valid
Rata-rata		93%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil validasi media, materi dan bahasa terhadap E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar memperoleh persentase sebesar 93%. Dengan demikian, dari hasil tersebut maka E-LKPD yang dikembangkan "sangat valid" dan layak diuji coba

Tahap *Implementation* (Penerapan)

Penerapan atau diuji coba pada kegiatan belajar peserta didik. Tahap uji coba produk bertujuan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan dari E-LKPD yang dibuat. Uji coba kepraktisan dengan cara pengisian angket respon peserta didik pada tahap perorangan (*one to one*) berjumlah 3 peserta didik dan tahap kelompok (*small group*) berjumlah 8 peserta didik. Sedangkan uji keefektifan dengan membagikan soal tes pada *large group* berjumlah 22 peserta didik, menggunakan hasil tes *post-test*.

Adapun hasil kepraktisan dari angket respon peserta didik pada tahap *one to one* dan *small group* dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 6
Hasil Nilai Kepraktisan

No	Hasil	Nilai	Kategori
1	<i>One To One</i>	89,4%	Sangat Praktis
2	<i>Small Group</i>	87,7%	Sangat Praktis
Rata-rata		88,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil akhir dari angket respon kelompok *one to one* dan *small group* memperoleh presentase sebesar 88,6%. Dengan demikian E-LKPD

berbasis *contextual teaching and learning* dinyatakan “sangat praktis”.

Adapun hasil keefektifan dari tes hasil peserta didik *large group* dapat dilihat pada tabel *post-test* berikut.

Tabel 7
Hasil Post-tes Large Group

No	Nama	Skor Per-Soal					Total
		1	2	3	4	5	
1	AA	0	15	20	20	20	75
2	AH	20	15	10	20	20	85
3	ARA	10	10	15	20	15	70
4	MH	10	20	20	20	20	90
5	BA	20	10	20	20	15	65
6	BKN	20	15	20	20	20	95
7	DR	10	20	20	20	15	85
8	DA	10	20	20	20	15	85
9	FAN	20	20	10	20	15	100
10	FAR	0	20	10	20	15	65
11	HFU	20	20	20	20	20	55
12	JP	20	20	20	20	20	100
13	KM	10	20	20	20	20	90
14	LS	20	20	10	20	15	85
15	LDK	20	15	20	20	20	95
16	MA	20	20	20	20	20	100
17	MAF	10	10	15	20	15	70
18	MFN	10	20	20	20	20	90
19	MFS	10	20	10	20	20	80
20	MR	10	20	10	20	20	80
21	MW	20	20	20	20	10	90
22	MAS	20	20	20	20	20	100

Berdasarkan tabel 7 diatas bahwa hasil keefektifan E-LKPD *large group* menggunakan tes hasil pada tahap *post-test* bahwa dari 22 peserta didik terdapat 73% yang berhasil atau 16 peserta didik peroleh nilai tuntas atau mencapai KKM dan 6 peserta didik belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM. Dari tes hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa

pengembangan E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* “efektif” digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dimulai dari tahap analisis sampai tahap penerapan. Tahap ini bertujuan untuk melihat seluruh hasil dari proses validasi ahli dan uji coba produk.

Setelah dilakukan tahap revisi dari angket validasi ahli, angket respon peserta didik dan hasil tes peserta didik, selanjutnya melakukan analisis tujuannya untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar tersebut. Kekurangan dan kelebihan E-LKPD bisa dilihat setelah dilakukannya uji coba produk E-LKPD pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 23 Gelumbang.

Pembahasan

1. Kevalidan

Bedasarkan hasil angket dari ahli media memperoleh nilai sebesar 93,1% dengan kategori “sangat valid”. Hasil validasi media ini didukung penelitian dari Santika *et al.*, (2024) bahwa E-LKPD yang dikembangkan

dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dan hasil angket ahli validasi materi memperoleh nilai sebesar 93,7% dengan kategori “sangat valid”. Dan hasil perolehan dari angket validasi bahasa sebesar 92,3% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil dari ketiga angket validasi ahli memperoleh nilai rata-rata sebesar 93% dengan kategori “sangat valid”. Hasil kevalidan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Ulfa, (2020) bahwa hasil validasi E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* menunjukkan nilai kevalidan dengan kriteria sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

2. Kepraktisan

Dari hasil angket respon tahap *one to one* memperoleh nilai 89,4% dengan kategori “sangat praktis”. Dan hasil angket respon tahap *small group* memperoleh nilai 87,7 dengan kategori “sangat praktis”.

Bedasarkan hasil angket respon *one to one* dan *small group* tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,6% dengan kategori “sangat praktis”. Dari hasil kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan

mendapatkan respon positif dari peserta didik. Hasil penelitian ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Puteri, (2021) bahwa hasil kepraktisan dan kemenarikan E-LKPD dinyatakan praktis dari segi kemudahan dan cara penggunaannya.

3. Keefektifan

Bedasarkan nilai tes hasil *large group* pada tahap *post-test* terdapat 16 peserta didik memperoleh nilai ketuntasan dan 6 peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan. Dari hasil perhitungan *post-tes* dari 22 peserta didik tersebut mendapatkan rata-rata persentase sebesar 73% dengan kategori “efektif”.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Sari & Listiadi, (2023) menunjukkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan efektif dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Selain itu Nureva, (2023) menyatakan bahwa E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* efektif, dilihat dari segi ketuntasan belajar peserta didik dari nilai *post-test*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan “E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar di kelas IV” yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar memperoleh nilai persentase kevalidan dari ahli media, materi dan bahasa sebesar 93% yang dikategorikan “sangat valid”. Mendapatkan respon positif dari peserta didik dengan persentase sebesar 88,6% dengan kategori “sangat praktis”. Dan memperoleh pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi bangun datar, melalui soal test hasil pada tahap *post-test* dengan nilai persentase sebesar 73% dikartegorikan “efektif”.

Dari kesimpulan hasil penelitian tersebut maka E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif baik dari segi tampilan, penggunaan, manfaat dan fungsinya, serta dapat menambah pemahaman peserta didik pada materi bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, P. D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbentuk Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Di Kelas IV SD. *In Sriwijaya University. Sriwijaya.*
- Fauzia, H. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pratama*, 7 (1), 40-47.
- Hamidah, N., & Haryani, S. (2018). Efektivitas lembar kerja peserta didik berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2), 2212-2223.
<https://doi.org/10.15294/jipk.v12i2.7460>
- Handayani, F., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Pecahan Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(5), 5028-211.
<https://doi.org/10.33369/diklabi.o.3.2.166-173>
- Hanifah, N. Maulana, M. & Suhachar, 1. (2020) Pembelajaran Matematiko San secara Integratif melalui Situation-Based Learning. Sumedang UPI Sumedang Press.
- Haryani, P., Fakhrudin, A., & H.M Lubis, P. (2022). Pengembangan Lkpd Berbasis Pendekatan Contextual Teaching Learning Materi Geometri Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *JPDI (honal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(3), 95.
<https://doi.org/10.26737/jpdi.v7i3.3509>
- Jannah, R. (2017). Learning dengan Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Siswa Kelas XI MAN 2 Padang. 3(2), 429-437.
- Liesandra, S. O., & Nuraini. (2022). Pengembangan E-LKPD Pada

- Pembelajaran Matematika Materi Geometri Datar Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2498-2510.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5560>
- Mashudi, & Azzahro, F. (2020). *Contextual Teaching and Learning*. Lumajang: LP3DI Press
- Meisin & Retta, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Majalah Lontar*, 34(1), 1-10.
<https://doi.org/10.26877/ltr.v34i1.12449>
- Oktricia, H., Yani, A. P., & Ansori, I. (2019). Pengaruh Penerapan Lkpd Identifikasi Jenis-Jenis Bambu Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 3(2), 166-173.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.3.2.166-173>
- Puteri, A. (2021). Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis CTL Kelas VII SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(4), 34-43.
<https://doi.org/10.47827/jer.v2i4.57>
- Riswati, R., Alpusari, M., & Marhadi, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 019 Sekeladi Tanah Putih. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-12.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian (Kuantitatif. Kualitatif. Kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Utaminingsih, S., & Shufa, N. K. F. (2019). *Model & Panduan. Model Contextual Teaching and Learning berbasis kearifan lokal*. Kudus: UPT

Perpustakaan Universitas
Muria Kudus.