

Pengembangan Lkpd Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah Pada Materi Pengukuran Di Sekolah Dasar

Geovani Lili Sugiarti^{1*} dan Ria Triayomi²

^{1,2} Universitas Katolik Misi Charitas Palembang

* E-mail: riatriayomi@ukmc.ac.id

Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memerlukan bahan ajar yang kontekstual agar peserta didik dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari. Namun, bahan ajar yang digunakan di sekolah masih didominasi oleh sumber belajar yang bersifat umum dan belum memanfaatkan konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD matematika kontekstual berbasis jajanan sekolah pada materi pengukuran untuk siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dimodifikasi pada tahap evaluasi menggunakan tahapan Tessmer yang meliputi expert review, one-to-one, small group, dan field test. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Xaverius 9 Palembang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, dan angket. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dianalisis berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 82,3% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 78% dengan kategori praktis, dan tingkat efektivitas sebesar 62% dengan kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD matematika kontekstual berbasis jajanan sekolah layak digunakan sebagai bahan ajar pada materi pengukuran di sekolah dasar. Penggunaan konteks jajanan sekolah membantu peserta didik menghubungkan konsep pengukuran dengan situasi nyata yang mereka temui sehari-hari sehingga mendukung pengembangan kemampuan numerasi dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: LKPD Matematika; Jajanan Sekolah; Pembelajaran Kontekstual; Pengukuran; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan pada abad ke-21. Dalam implementasinya, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Pada pembelajaran matematika, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai prosedur dan perhitungan, tetapi juga memahami konsep serta mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari (Pramudia et al., 2026). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang secara kontekstual agar peserta didik dapat membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang mendukung terwujudnya pembelajaran bermakna adalah pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning). Pendekatan kontekstual membantu peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata sehingga konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Khasanah et al. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika karena peserta didik belajar melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, pemilihan konteks yang relevan menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran matematika yang efektif di sekolah dasar.

Dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran kontekstual, guru memerlukan bahan ajar yang mampu memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik secara aktif. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD berfungsi sebagai panduan belajar yang membantu peserta didik melakukan eksplorasi konsep melalui berbagai aktivitas yang terstruktur. Menurut Effendi et al. (2021), penggunaan LKPD yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, mandiri, dan berpusat pada peserta

didik. Oleh karena itu, pengembangan LKPD yang memanfaatkan konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik menjadi penting untuk mendukung pembelajaran matematika yang bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Xaverius 9 Palembang, diketahui bahwa guru masih lebih sering menggunakan buku paket dan LKS yang disediakan sekolah dibandingkan mengembangkan LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pengukuran, khususnya pada konsep keliling, luas bangun datar, dan satuan waktu. Kesulitan tersebut menunjukkan perlunya bahan ajar yang mampu menghubungkan konsep pengukuran dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Salah satu konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik adalah aktivitas membeli dan mengonsumsi jajanan sekolah. Jajanan sekolah merupakan bagian dari keseharian peserta didik yang dapat diamati melalui bentuk, ukuran, harga, berat, maupun waktu yang berkaitan dengan proses pembelian dan konsumsi makanan. Hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di SD Xaverius 9 Palembang sering membeli jajanan di lingkungan sekolah. Namun demikian, sebagian besar peserta didik belum pernah mempelajari materi matematika yang dikaitkan dengan jajanan yang mereka konsumsi setiap hari. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk memanfaatkan jajanan sekolah sebagai konteks pembelajaran yang relevan dengan pengalaman peserta didik.

Pemilihan jajanan sekolah sebagai konteks pembelajaran tidak hanya didasarkan pada kedekatannya dengan kehidupan peserta didik, tetapi juga karena konteks tersebut memiliki keterkaitan erat dengan kemampuan numerasi. Aktivitas membeli jajanan melibatkan berbagai konsep matematika yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengenali bentuk objek, membandingkan ukuran, memperkirakan berat, menghitung waktu, serta melakukan berbagai operasi hitung sederhana yang berkaitan dengan transaksi jual beli. Menurut OECD (2023), numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan permasalahan dalam berbagai konteks kehidupan. Oleh karena itu, penggunaan jajanan sekolah sebagai konteks pembelajaran dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain mendukung pengembangan numerasi, konteks jajanan sekolah juga memiliki potensi untuk memperkenalkan literasi finansial dasar kepada peserta didik. Literasi finansial pada jenjang sekolah dasar mencakup kemampuan mengenali nilai uang, membuat keputusan sederhana dalam berbelanja, serta memahami hubungan antara kebutuhan dan pilihan dalam menggunakan uang yang dimiliki (OECD, 2023). Ketika peserta didik memilih jajanan yang akan dibeli, mereka secara tidak langsung melakukan proses pengambilan keputusan berdasarkan harga, jumlah uang saku, dan preferensi pribadi. Dengan demikian, konteks jajanan sekolah tidak hanya relevan untuk pembelajaran matematika, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan LKPD matematika lebih banyak memanfaatkan budaya lokal, makanan tradisional, maupun kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran (Nur & Fathoni, 2021). Penelitian Syaifudin et al. (2023) juga mengembangkan LKPD materi pengukuran menggunakan makanan khas Palembang sebagai konteks pembelajaran matematika. Namun demikian, penelitian yang memanfaatkan jajanan sekolah yang secara langsung dijual, dibeli, dan dikonsumsi peserta didik setiap hari sebagai konteks autentik dalam pengembangan LKPD matematika pada materi pengukuran masih sangat terbatas. Padahal, konteks tersebut memiliki potensi untuk menghubungkan konsep pengukuran dengan pengalaman nyata peserta didik sekaligus mendukung pengembangan numerasi dalam kehidupan sehari-hari.

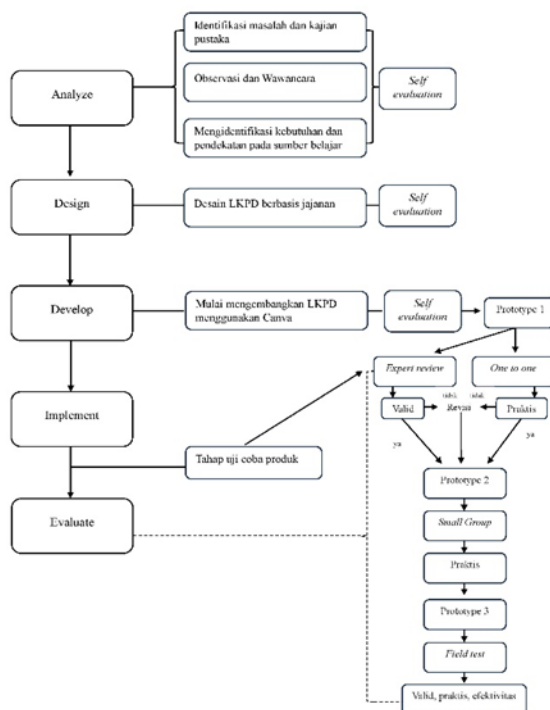
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah pada Materi Pengukuran di Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif LKPD yang kontekstual, relevan dengan pengalaman peserta didik, serta mendukung pembelajaran matematika yang lebih bermakna pada Kurikulum Merdeka.

METODE/EKSPERIMEN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah pada materi pengukuran untuk peserta didik sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2010). Pada penelitian ini, tahap evaluasi dimodifikasi menggunakan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri atas *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Evaluasi formatif digunakan untuk memperoleh umpan balik secara bertahap guna meningkatkan kualitas produk sebelum diimplementasikan secara luas (Tessmer, 1993). Pendekatan ini masih banyak digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar karena mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif (Plomp & Nieveen, 2013; Reeves & Reeves, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SD Xaverius 9 Palembang dengan subjek penelitian peserta didik kelas V. Uji coba produk dilakukan secara bertahap, yaitu pada tahap one-to-one melibatkan tiga peserta didik, tahap small group melibatkan enam peserta didik, dan tahap field test melibatkan 29 peserta didik. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media.

Alur pengembangan dimulai dengan tahap analyze melalui analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap design dilakukan dengan merancang LKPD berdasarkan capaian pembelajaran Matematika Fase C pada materi pengukuran. Selanjutnya pada tahap development, produk awal divalidasi oleh para ahli melalui expert review. Produk yang telah direvisi kemudian diuji pada tahap one-to-one untuk memperoleh masukan awal dari peserta didik, dilanjutkan dengan small group untuk mengetahui kepraktisan produk, dan field test untuk mengetahui efektivitas penggunaan LKPD dalam pembelajaran. Hasil dari setiap tahap digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 1. Alur Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan penggunaan bahan ajar di sekolah. Lembar validasi

digunakan untuk menilai kualitas LKPD berdasarkan aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Angket respons peserta didik digunakan untuk mengukur kepraktisan LKPD, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur efektivitas produk setelah digunakan dalam pembelajaran. Kisi-kisi instrumen validasi LKPD disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi LKPD

Aspek	Indikator
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, dan relevansi konteks jajanan sekolah
Kebahasaan	Kejelasan bahasa, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
Penyajian	Kelengkapan komponen, sistematika penyajian, dan kejelasan petunjuk
Kegrafikan	Tata letak, ilustrasi, tipografi, dan tampilan LKPD

Kisi-kisi angket respons peserta didik meliputi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan petunjuk, dan kebermanfaatan LKPD dalam membantu memahami materi pengukuran. Adapun tes hasil belajar disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran materi pengukuran yang meliputi keliling bangun datar, luas bangun datar, dan satuan waktu.

Data kualitatif berupa hasil wawancara, saran validator, dan komentar peserta didik dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif berupa skor validasi, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar dianalisis menggunakan rumus persentase: $\text{Persentase} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$. Kriteria interpretasi hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas mengacu pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Persentase (%)	Kategori
81–100	Sangat Valid / Sangat Praktis / Sangat Efektif
61–80	Valid / Praktis / Efektif
41–60	Cukup Valid / Cukup Praktis / Cukup Efektif
21–40	Kurang Valid / Kurang Praktis / Kurang Efektif
0–20	Tidak Valid / Tidak Praktis / Tidak Efektif

LKPD dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil analisis data pada setiap tahapan evaluasi formatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah pada materi pengukuran untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Adapun karakteristik LKPD yang telah dihasilkan adalah sebagai berikut Tabel 3.

Tabel 3. Karakteristik LKPD yang dikembangkan

Komponen	Deskripsi
Materi	Pengukuran
Kelas	V SD
Pendekatan	Kontekstual
Konteks	Jajanan sekolah
Aktivitas	Mengamati, menghitung, memasang, menyelesaikan masalah
Produk akhir	LKPD cetak 13 halaman

Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi dengan evaluasi formatif Tessmer melalui tahap *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*.

1. Tahap Analisis (Analyze)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan buku paket dan LKS yang disediakan sekolah dibandingkan mengembangkan LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan pada materi pengukuran, terutama dalam menentukan keliling dan luas bangun datar serta melakukan operasi hitung satuan waktu. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata peserta didik.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kebiasaan membeli dan mengonsumsi jajanan di lingkungan sekolah. Jajanan seperti donat, sosis, onigiri, tempe mendoan, bakso bakar, teh susu, es krim, dan kiko dipilih sebagai konteks pembelajaran karena merupakan jajanan yang paling sering dijumpai dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini disusun rancangan LKPD berdasarkan capaian pembelajaran Matematika Fase C pada materi pengukuran. LKPD terdiri atas bagian sampul, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi pembelajaran, aktivitas peserta didik, latihan soal, dan evaluasi. Seluruh aktivitas pembelajaran dirancang menggunakan konteks jajanan sekolah sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep pengukuran dengan situasi nyata yang mereka temui sehari-hari.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media. Validasi dilakukan terhadap aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.

Tabel 4. Hasil Validasi LKPD

Validator	Persentase (%)
Validator 1	82
Validator 2	83
Validator 3	82
Rata-rata	82,3

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh rata-rata skor validasi sebesar 82,3%. Mengacu pada kriteria interpretasi skor, hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Validator memberikan beberapa masukan terkait tampilan visual, efisiensi halaman, dan kejelasan ilustrasi yang kemudian digunakan sebagai dasar revisi produk.

a. Tahap One-to-One dan Small Group

Tahap *one-to-one* dilakukan untuk memperoleh masukan awal mengenai keterbacaan dan kemudahan penggunaan LKPD. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami petunjuk penggunaan serta tertarik dengan konteks jajanan yang digunakan dalam LKPD. Beberapa masukan berkaitan dengan perbaikan penulisan dan penyempurnaan pilihan jawaban digunakan sebagai dasar revisi produk.

Selanjutnya, tahap *small group* dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD. Berdasarkan hasil analisis angket respons peserta didik diperoleh rata-rata persentase sebesar 78%.

Tabel 5. Hasil Kepraktisan LKPD

Aspek	Persentase (%)
Kemudahan penggunaan	79
Kemenarikan tampilan	80
Kejelasan petunjuk	77
Kebermanfaatan	76
Rata-rata	78

Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan termasuk dalam kategori praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

b. Tahap Field Test

Tahap *field test* dilakukan untuk mengetahui efektivitas LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah pada materi pengukuran. Uji coba dilakukan pada 29 peserta didik kelas V. Hasil tes menunjukkan bahwa 18 peserta didik memperoleh nilai sesuai atau di atas KKTP, sedangkan 11 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP.

Tabel 6. Hasil Efektivitas LKPD

Keterangan	Jumlah Peserta Didik
Tuntas	18
Belum Tuntas	11
Persentase Ketuntasan	62%

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh persentase ketuntasan sebesar 62%. Mengacu pada kriteria interpretasi yang digunakan dalam penelitian ini, persentase tersebut termasuk dalam kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran setelah menggunakan LKPD yang dikembangkan. Meskipun demikian, hasil tersebut belum mencapai kategori sangat efektif sehingga masih terdapat ruang untuk penyempurnaan produk maupun strategi implementasi pembelajaran.

Analisis terhadap hasil pekerjaan peserta didik menunjukkan bahwa 11 peserta didik (38%) yang belum mencapai KKTP umumnya mengalami kesulitan dalam membedakan konsep keliling dan luas bangun datar, menggunakan rumus yang sesuai, serta melakukan operasi hitung pada proses penyelesaian soal. Selain itu, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami soal uraian yang memerlukan lebih dari satu langkah penyelesaian. Temuan ini mengindikasikan bahwa rendahnya capaian sebagian peserta didik tidak sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan LKPD, tetapi juga berkaitan dengan penguasaan konsep dasar matematika yang telah dimiliki sebelumnya.

Hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan konteks jajanan sekolah memberikan respons positif dari peserta didik. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, serta berdiskusi dengan teman sebaya ketika menyelesaikan aktivitas pada LKPD. Konteks jajanan yang digunakan dalam LKPD merupakan objek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga membantu mereka memahami hubungan antara konsep matematika dan pengalaman nyata yang mereka alami.

Beberapa peserta didik secara spontan menghubungkan bentuk jajanan dengan bentuk bangun datar yang dipelajari, seperti donat yang dikaitkan dengan lingkaran, onigiri dengan segitiga, dan tempe mendoan dengan persegi panjang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan konteks jajanan sekolah mampu membantu peserta didik memvisualisasikan konsep pengukuran secara lebih konkret. Selain itu, peserta didik terlihat lebih tertarik mengerjakan soal karena permasalahan yang disajikan berkaitan dengan pengalaman mereka saat membeli dan mengonsumsi jajanan di lingkungan sekolah.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa konteks jajanan sekolah tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi dalam LKPD, tetapi juga berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan konteks yang dekat dengan kehidupan mereka dapat meningkatkan minat belajar serta membantu proses pemahaman konsep pengukuran. Dengan demikian, LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif dan layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Pembahasan

Validitas LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah

Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah memperoleh skor sebesar 82,3% dan termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Menurut Branch (2010), suatu produk pembelajaran dapat dikatakan valid apabila komponen yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini, materi yang disajikan dalam LKPD telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran Matematika Fase C pada Kurikulum Merdeka sehingga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi pengukuran.

Tingginya validitas LKPD juga menunjukkan bahwa penggunaan konteks jajanan sekolah dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik memungkinkan terbentuknya proses belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian (Syaifudin et al., 2023) yang menemukan bahwa pembelajaran kontekstual membantu peserta didik menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan konsep matematika sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat. Dengan demikian, penggunaan jajanan sekolah sebagai konteks dalam LKPD tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pemahaman konsep matematika yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik.

Kepraktisan LKPD dalam Pembelajaran Matematika

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa LKPD memperoleh skor sebesar 78% dan termasuk kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dapat menggunakan LKPD dengan baik, memahami petunjuk yang diberikan, dan mengikuti aktivitas pembelajaran yang dirancang. Menurut Saraswati et al. (2025), kepraktisan suatu produk pengembangan ditunjukkan oleh kemudahan penggunaan produk oleh pengguna sasaran serta kemampuan produk untuk diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Kepraktisan LKPD pada penelitian ini didukung oleh penggunaan konteks yang familiar bagi peserta didik. Jajanan sekolah merupakan objek yang sering ditemui, dibeli, dan dikonsumsi oleh peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami permasalahan yang disajikan. Selama implementasi, peserta didik terlihat aktif bertanya, berdiskusi dengan teman sebaya, serta menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas yang terdapat dalam LKPD. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mustaqimah (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena materi yang dipelajari memiliki hubungan langsung dengan pengalaman yang mereka miliki.

Selain itu, penggunaan gambar dan aktivitas yang berkaitan dengan jajanan sekolah membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui objek atau situasi yang nyata dan dekat dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, penggunaan jajanan sekolah sebagai konteks pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung kepraktisan LKPD yang dikembangkan.

Efektivitas LKPD dalam Mendukung Pemahaman Konsep Pengukuran

Hasil *field test* menunjukkan bahwa 62% peserta didik mencapai nilai sesuai atau di atas KKTP sehingga LKPD yang dikembangkan termasuk kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu memahami materi pengukuran setelah menggunakan LKPD yang dikembangkan. Menurut (Erina Mifta Alvira et al., 2023), efektivitas suatu produk pembelajaran dapat dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran setelah produk digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, masih terdapat 38% peserta didik yang belum mencapai KKTP. Berdasarkan analisis hasil pekerjaan peserta didik, kesalahan yang paling banyak ditemukan adalah ketidaktepatan dalam membedakan konsep keliling dan luas bangun datar, penggunaan rumus yang kurang tepat, serta kesalahan dalam melakukan operasi hitung. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan LKPD tidak hanya ditentukan oleh kualitas produk, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan awal peserta didik dalam memahami konsep-konsep dasar matematika.

Penggunaan konteks jajanan sekolah terbukti membantu peserta didik memvisualisasikan konsep pengukuran secara lebih konkret. Eliani & Apriza (2025) menjelaskan bahwa penggunaan objek nyata dan media konkret dalam pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik membangun pemahaman konsep serta meningkatkan kemampuan numerasi. Dalam penelitian ini, peserta didik dapat menghubungkan bentuk donat dengan lingkaran, onigiri dengan segitiga, dan tempe mendoan dengan persegi panjang sehingga konsep pengukuran menjadi lebih mudah dipahami dibandingkan ketika disajikan secara abstrak.

Peran Konteks Jajanan Sekolah dalam Mendukung Numerasi

Kebaruan utama penelitian ini terletak pada penggunaan jajanan sekolah sebagai konteks pembelajaran matematika. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan konteks budaya lokal atau permainan tradisional, penelitian ini memanfaatkan jajanan yang secara langsung dijual, dibeli, dan dikonsumsi oleh peserta didik sebagai sumber belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika aktivitas yang diberikan berkaitan dengan jajanan yang mereka kenal. Peserta didik tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga mendiskusikan bentuk, ukuran, dan karakteristik jajanan yang digunakan dalam LKPD. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa konteks jajanan sekolah mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pandangan OECD (2023) yang menyatakan bahwa numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep matematika dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan perhitungan, tetapi juga kemampuan memahami dan menggunakan informasi matematis untuk mengambil keputusan dalam konteks nyata. Melalui konteks jajanan sekolah, peserta didik belajar menghubungkan konsep keliling, luas, dan satuan waktu dengan pengalaman yang mereka temui setiap hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain mendukung numerasi, konteks jajanan sekolah juga berpotensi menjadi sarana pengembangan literasi finansial dasar. Aktivitas yang berkaitan dengan harga, jumlah, dan pilihan jajanan dapat menjadi titik awal bagi peserta didik untuk memahami konsep matematika yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan jajanan sekolah sebagai konteks pembelajaran memiliki potensi yang lebih luas dibandingkan sekadar sebagai media ilustrasi dalam pembelajaran matematika.

PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan produk berupa LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah pada Materi Pengukuran di Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan modifikasi evaluasi formatif Tessmer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 82,3% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 78% dengan kategori praktis, dan tingkat efektivitas sebesar 62% dengan kategori efektif.

Penggunaan konteks jajanan sekolah sebagai sumber belajar memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga membantu mereka menghubungkan konsep pengukuran dengan situasi nyata yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan LKPD yang dikembangkan. Dengan demikian, LKPD Matematika Kontekstual Berbasis Jajanan Sekolah layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi pengukuran di sekolah dasar.

Selain mendukung pemahaman konsep pengukuran, penggunaan konteks jajanan sekolah juga berpotensi memperkuat kemampuan numerasi peserta didik karena memungkinkan mereka

menerapkan konsep matematika dalam konteks yang autentik dan bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan sekolah dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang relevan dalam pengembangan bahan ajar kontekstual pada implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil penelitian, guru dapat memanfaatkan konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik, seperti jajanan sekolah, sebagai alternatif dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan LKPD berbasis jajanan sekolah pada materi matematika lainnya atau mengintegrasikan aspek numerasi dan literasi finansial secara lebih mendalam untuk mengoptimalkan pemanfaatan konteks jajanan dalam pembelajaran sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik kelas V SD Xaverius 9 Palembang yang telah memberikan izin, dukungan, serta berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada para validator yang telah memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung proses penelitian hingga penyusunan artikel ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Eliani, N., & Apriza, B. (2025). Media Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di SD Negeri 3 Gedung Sari. *Griya Cendikia*, 10(1). <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v10i1.1882>
- Erina Mifta Alvira, Arel Vaganza, Andromeda Putri, & Bagus Setiawan. (2023). Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(1). <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1186>
- Khasanah, S. U., Murtiyasa, B., Sumardi, S., Yati, Y., & Aminuriyah, S. (2023). Pembelajaran Kontekstual untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Statistika Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4624>
- Mustaqimah, R. (2024). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Hukum Islam di MAN 5 Kendiri Jawa Timur. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3).
- Nur, A., & Fathoni, A. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- OECD. (2023). PISA 2022 assessment and analytical framework. In *OECD Publishing*.
- Pramudia, M. D., Ariawan, I. P. W., & Suryawan, I. P. P. (2026). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Kontekstual Materi SPLDV Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 6(01), 135–145. <https://doi.org/10.57008/jjp.v6i01.2506>

- Saraswati, N., Illahi, A. I. K., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Dokumen Berbasis Digital: Implikasi Bagi Pembelajaran di Era Society 5.0. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi, Dan Keuangan*, 8(1).
- Syaifudin, S., Hirza, B., Antari, L., & Mukharomah, E. (2023). LKPD PMRI DENGAN KONTEKS MAKANAN KHAS KOTA PALEMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2839>
- Tessmer, M. (1993). Planning and conducting formative evaluations: Improving the quality of education and training. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Number 1).