

mee

by turnitiner -

Submission date: 21-Nov-2022 08:42AM (UTC+0900)

Submission ID: 1851881915

File name: ARTIKEL_AKSIOMA_MEILYSA_AJENG.docx (3.49M)

Word count: 3111

Character count: 20576

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS LESSON STUDY FOR LEARNING COMMUNITY BERNILAI BUDAYA USING UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI

Abstrak

Sekolah masih belum menggunakan perangkat pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan penguasaan terkait literasi dasar yang ada, khususnya literasi matematika (numerasi). Dengan demikian, penelitian pengembangan perlu dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan (4D). Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan soal TKN dengan menggunakan model pembelajaran *collaborative learning* berbasis *Lesson Study for Learning Community* bernilai budaya suku Using yang valid, praktis, dan efektif. Materi pada LKS dan TKN yang dikembangkan mengambil konteks nilai budaya Using Banyuwangi. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran, tes hasil belajar berupa kemampuan numerasi, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Lesson Study for Learning Community* bernilai budaya suku Using memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Koefisien validitas untuk modul ajar, LKS, dan soal TKN berturut turut 4,83; 4,83; dan 4,85. Dari hasil observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran, diketahui nilai kepraktisan dengan rerata 94,07% dengan kategori sangat baik. Nilai keefektifan perangkat pembelajaran menunjukkan kemampuan numerasi siswa tuntas secara klasikal sebesar 81%. Selain itu, respon siswa positif yaitu mendukung terhadap pembelajaran yang menggunakan konteks budaya Using pada LKS dan soal TKN.

Kata kunci: Budaya suku Using; kemampuan numerasi; LSLC; perangkat pembelajaran

Abstract

Schools still do not use learning tools, that can support mastery development, related to existing basic literacy, especially mathematical literacy (numeracy). So it is necessary to do development research using the Thiagarajan development model (4D). The purpose of this study is to develop learning tools consist of teaching modules, Student Worksheets (LKS), and TKN using a collaborative learning model based on Lesson Study for Learning Community with valid, practical and effective with Using cultural. The material on the LKS and TKN takes the context of Using Banyuwangi's cultural values. In this study, the data collection techniques used interview, observation of the implementation of learning tools, learning outcomes test in the form numeracy ability, and student response questionnaires. The result showed that the development of learning tool based Lesson Study for Learning Community with cultural values of the Using met the criteria of being valid, practical, and effective. The validity coefficients for teaching modules, LKS, and TKN are 4,83; 4,83; and 4,85. The value of practicality seen from the results of observations of the implementation of learning tools shows that 94,07% in the very good category. The value of the effectiveness of learning tools shows that students' numeracy skill are classically complete by 81%. In addition, the student's response was very positive, it means they are support learning that used Using cultural context in LKS and TKN.

Keywords: Using culture; LSLC; numeracy ability; learning tools



This is an open access article under the Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Peserta didik di era saat ini, dituntut untuk memiliki kemampuan

numerasi, sehingga mampu memelihara atau mengelola sumber daya alam. Adapun dari segi sumber daya manusia

dapat berkompetisi dengan negara lainnya (TIM GLN Kemendikbud, 2017). Dengan adanya kemampuan terkait numerasi, seseorang tidak hanya mengerti tentang matematika akan tetapi dapat merumuskan, menggunakan, dan menafsirkannya untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari (Hidayat et al., 2018; Masjaya & Wardono, 2018; TIM GLN Kemendikbud, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa, sangat penting memiliki kemampuan numerasi dalam matematika, mengingat matematika dan kehidupan tidak dapat dipisahkan. Namun kenyataannya Indonesia dilihat dari hasil literasi matematikanya masih tergolong rendah (Nizar et al., 2018). Tidak hanya itu, Muzaki & Masjudin (2019) menyatakan bahwa kemampuan literasi matematika (numerasi) masih tergolong rendah, di mana siswa dengan adanya soal yang memerlukan pemikiran logis, kritis dan solusi yang membutuhkan penerapan masih belum terbiasa. Adapun rendahnya kemampuan numerasi tersebut disebabkan karena konsep matematika yang abstrak serta penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat (Khotimah, 2018). Tidak hanya itu, menurut Haara et al., (2017) pembelajaran matematika yang biasa masih belum mampu mengembangkan literasi matematika.

Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kemampuan numerasi dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang memudahkan belajar siswa dan meningkatkan numerasi dalam pembelajaran matematika. Beberapa penyelidikan dilaksanakan oleh (Annisa et al., 2022; Fauziyah et al., 2021; Hilaliyah et al., 2019) dengan mengembangkan perangkat pembelajaran matematika ternyata dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika. Pengembangan soal-soal model PISA dilakukan oleh (Oktiningrum et al., 2016) dapat

meningkatkan kemampuan numerasi (literasi matematika). Namun, penelitian yang telah dipaparkan tersebut, masih belum ada pengembangan perangkat pembelajaran dengan menyesuaikan kurikulum merdeka dan cakupan numerasi terkait literasi budaya.

Padahal dengan budaya, siswa akan lebih dekat dengan dunianya, sehingga mereka dapat menyelesaikan permasalahan matematika yang ada karena pernah mengalami permasalahan tersebut atau bahkan mengamati langsung (Kurniati et al., 2022b; Kurniati & Zayyadi, 2018). Menurut (Dhiki & Bantas, 2021), budaya dan matematika adalah dua elemen yang tidak dapat dipisahkan, sehingga etnomatematika hadir untuk menjembatani pembelajaran matematika untuk memaksimalkan pembelajaran. Hal ini sekaligus untuk mengenalkan serta melestarikan budaya yang ada agar tidak tergantikan oleh budaya asing. Selain mengintegrasikan nilai budaya, (Pambudi, 2017) mengungkapkan bahwa agar suatu permasalahan dapat terpecahkan dan seseorang mau belajar, maka ia harus memiliki teman belajar. Hal ini ditegaskan oleh (Pambudi, 2017) bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di kelas juga harus menyesuaikan dengan adanya paradigma baru pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

Dengan mengintegrasikan *Lesson Study for Learning Community*, pembelajaran matematika dapat mendukung proses belajar siswa karena adanya *collaborative learning* dan *caring community* untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kurniati & Suratno, 2017), kemampuan metakognisi (Madinda et al., 2022), kemampuan literasi matematika (Fauziyah et al., 2021). Berdasarkan penelitian terdahulu masih belum ada perangkat pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan numerasi yang menyesuaikan dengan kurikulum merdeka dan mengintegrasikan budaya suku Using ke dalamnya. Sehingga perlunya perangkat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi yang terdiri dari modul ajar, LKS, dan soal TKN berbasis *Lesson Study for Learning Community* bernilai budaya Using dengan kriteria valid, praktis, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan 4D digunakan dalam penelitian ini. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Hobri, 2010).

SMA Negeri 1 Tegaldlimo dijadikan sebagai daerah penelitian pengembangan dengan alasan belum adanya perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah dalam mengupayakan peningkatan kemampuan numerasi serta berdasarkan hasil *pretest*, rerata numerasi siswa masih tergolong rendah atau perlu intervensi khusus.

Siswa kelas X SMA Negeri 1 Tegaldlimo dalam penelitian ini bertindak sebagai populasi, sedangkan sampel penelitian yang digunakan saat melakukan uji coba kelompok kecil adalah lima siswa dari kelas X 8 dan sebanyak 35 siswa dari kelas X 11 sebagai sampel dari uji coba kelompok besar. Pengambilan sampel ini acak dengan tidak memandang strata yang ada dalam populasi.

Produk penelitian yang dikembangkan berupa modul ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan soal tes kemampuan numerasi (TKN) dengan mengintegrasikan nilai budaya suku Using di dalamnya. Adapun tema budaya suku Using tersebut meliputi kuliner

pecel pitik khas Banyuwangi, gandrung sewu, dan ritual seblang olehsari. Selain mengintegrasikan nilai budaya, akan diintegrasikan pilar utama dalam LSLC yaitu pilar *caring community* dan *collaborative learning* dalam modul ajar dan LKS. Dalam penelitian ini disusun alat untuk mengumpulkan data meliputi, lembar validasi ahli, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran, angket respon siswa dan soal tes kemampuan numerasi.

Tahap pendefinisian adalah tahap permulaan yang dilaksanakan peneliti untuk mendefinisikan syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang mencakup analisis awal-akhir, analisis siswa, konsep, tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Langkah berikutnya adalah tahap perancangan, dengan tujuan merancang perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKS dan soal tes kemampuan numerasi hingga diperoleh prototipe. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, guna menghasilkan *draft* modul ajar, LKS, dan soal TKN yang telah direvisi berdasarkan saran para ahli, dan tahap terakhir yaitu penyebaran guna menyebarluaskan hasil pengembangan yang valid, praktis, dan efektif dengan jangkauan yang lebih luas.

Selanjutnya dilakukan analisis, menggunakan data yang telah didapat. Adapun dalam penelitian pengembangan ini akan dianalisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran dan instrumen yang dilakukan oleh dua dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember dan satu guru matematika di SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Tabel 1 dijadikan pedoman untuk mengetahui tingkat kevalidan

perangkat pembelajaran, di mana minimal berada pada kategori valid.

Tabel 1. Kriteria kevalidan

Nilai V_a	Kategori Kevalidan
$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
$3 \leq V_a \leq 4$	Cukup Valid
$4 \leq V_a \leq 5$	Valid
$V_a = 5$	Sangat Valid

Analisis data selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan yang didapat dari data hasil observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran. Jika data hasil observasi berada pada kesimpulan minimal baik dengan kriteria kepraktisan yang tertera pada Tabel 2, maka perangkat pembelajaran dikatakan praktis.

Tabel 2. Kriteria kepraktisan

Skor	Kesimpulan
$90\% \leq SR \leq 100\%$	Sangat baik
$80\% \leq SR < 90\%$	Baik
$70\% \leq SR < 80\%$	Cukup
$40\% \leq SR < 70\%$	Kurang
$0\% \leq SR < 40\%$	Sangat kurang

Data terkait hasil tes kemampuan numerasi dan respon siswa dianalisis guna mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran. Dinyatakan memenuhi kriteria efektif jika data hasil tes kemampuan numerasi tuntas $\geq 75\%$ dari jumlah siswa keseluruhan dan indikator berupa respon siswa dikatakan positif, dengan perolehan jawaban “ya” pada setiap aspek $\geq 80\%$. Dengan begitu, didapatkan modul ajar, LKS, dan soal TKN yang valid, praktis, dan efektif, selanjutnya didistribusikan secara *offline* dan *online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini mendeskripsikan terkait pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Lesson Study for Learning Community* (LSLC) bernilai budaya Using dalam meningkatkan kemampuan numerasi. Model

Thiagarajan atau 4D model dijadikan pilihan model pengembangan. Berikut dijabarkan hasil pengembangan perangkat pembelajaran berbasis LSLC bernilai budaya suku Using.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Lima hal yang dilaksanakan pada tahap ini, terdiri dari analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Dari kegiatan tersebut, diperoleh problem dasar yang dijumpai dalam pembelajaran matematika berupa kemampuan numerasi. Berdasarkan hasil *pretest*, rerata kemampuan numerasi siswa kelas X masih tergolong rendah atau perlu intervensi khusus. Padahal dengan adanya kemampuan numerasi, seseorang dapat mengestimasi, menginterpretasi data, menyelesaikan masalah sehari-hari, sehingga berdampak langsung pada kualitas sumber daya manusia (Masjaya & Wardono, 2018; Muzaki & Masjudin, 2019). Selain melihat kondisi siswa secara langsung, dilakukan wawancara kepada guru terkait pembelajaran matematika yang masih belum memfasilitasi untuk peningkatan kemampuan numerasi. Mengacu hal tersebut, perlunya dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menyesuaikan karakteristik siswa yang dekat dengan kehidupan suku Using sehingga nantinya dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai. Perangkat pembelajaran nantinya juga disesuaikan dengan sarana untuk mencapai Capaian Pembelajaran Fase E.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Modul ajar, LKS, dan soal TKN dirancang pada tahap ini hingga diperoleh prototipe. Penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal adalah bagian dalam tahap ini. Dalam tahap ini, rancangan perangkat pembelajaran menggunakan

Rancangan modul ajar yang dibuat oleh peneliti digunakan selama tiga kali pertemuan, LKS yang disusun sebanyak dua kali dengan tujuan pembelajaran yang berbeda dan soal tes kemampuan numerasi. Penelitian yang

[illegible]

Gambar 1. Modul Ajar



Gambar 2. LKS berbasis LSLC bernilai budaya suku Using

3. Pori Pori adalah salah satu kuliner lokal khas kabupaten Banyuwangi yang terkenal di seluruh dunia. Ayam kampung tersebut dibakar kemudian dicampur sayur, lalu diberi perasan kelapa yang dicampur dengan bumbu merah. Bumbu merah tersebut merupakan bumbu yang terdiri dari kacang, daun jeruk, serai, cabe merah, garam, dan gula. Makanan ini, pori-pori adalah kanya dibagikan saat acara adat suku Using. Nama dari ini, pori-pori yang dapat dilihat pada gambar 3. Dapat dikenali oleh warga Banyuwangi karena pada mereka mengingikannya.



Selalu ada hal yang dijual oleh masyarakat Banyuwangi dari pori-pori adalah cara penyajiannya. Pori-pori tetap disajikan sesuai tradisional, yaitu menggunakan piring yang sebagai dasarnya. Selain itu, tidak sedikit pula yang mulai menggunakan tawar untuk membuat suasana selangkah lebih menghidupkan suasana baktikan yang khas. Pori-pori yang khas bisa dikenali di desa adat Kemiren. Berikut data penjualan pori-pori selama sehari di desa adat Kemiren, dapat dilihat pada tabel 3.

Pengunjung	Pori Kecil	Pori Sedang	Pori Jumbo	Harga
1	2	3	1	Rp132.500,00
2	1	2	2	Rp130.000,00
3	-	1	3	Rp127.500,00
4	1	2	1	Rp95.000,00

Gambar 3. Soal Tes Kemampuan Numerasi

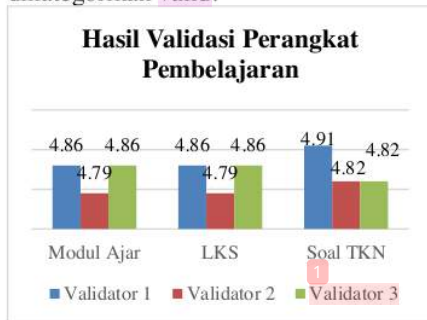
3. Tahap Pengembangan (Develop)

Rancangan modul ajar, LKS, dan soal TKN yang telah ada, selanjutnya dilakukan penilaian kepada para ahli untuk mendapatkan 23 saran guna melakukan revisi, sehingga dapat

dilakukan uji coba lapangan untuk memperoleh hasil uji coba. Dua dosen pendidikan matematika dan guru matematika di sekolah daerah uji coba adalah para ahli yang dimaksud. Perolehan hasil validasi ahli disajikan

17

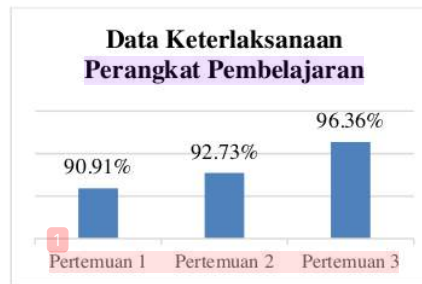
dalam bentuk diagram yang dapat diamati pada Gambar 4. Hasil validasi modul ajar, LKS, dan soal TKN berturut-turut adalah 4,83; 4,83; dan 4,85 berdasarkan uji validasi ahli. Hal ini menunjukkan bahwa nilai V_a berada pada rentang $4 \leq V_a \leq 5$ dan dikategorikan valid.



Gambar 4. Diagram hasil uji validasi perangkat pembelajaran

3 Modul ajar, LKS, dan soal TKN yang telah dinyatakan valid, dilakukan uji coba di kelas X 8 hanya untuk mengetahui keterbacaan dan X 11 SMA Negeri 1 Tegaldlimo selama tiga kali pembelajaran dan dilakukan tes mengerjakan soal TKN saat pertemuan keempat. Hal ini dilakukan dengan menggunakan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah valid dengan model pembelajaran *collaborative learning* berbasis *Lesson Study for Learning Community* bernilai budaya Using. 1

Hasil uji coba memperlihatkan bahwa perangkat yang telah dikembangkan dan dilakukan uji coba dikatakan praktis dan efektif. Gambar 5 menyajikan data hasil uji kepraktisan perangkat pembelajaran.



Gambar 5. Diagram hasil uji kepraktisan perangkat pembelajaran

Acuan untuk melakukan analisis data terkait kepraktisan didapatkan dari hasil aktivitas guru dari lembar observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran. Berdasarkan informasi dari Gambar 5, didapatkan rerata 94,07% dan berada pada rentang $90\% \leq SR \leq 100\%$ dengan kesimpulan sangat baik.

Analisis selanjutnya, untuk mengetahui kriteria keefektifan melalui dua indikator yaitu data hasil belajar berupa kemampuan numerasi dan respon siswa. Adapun ketuntasan siswa terkait kemampuan numerasi sebanyak 29 dari 36 siswa dengan skor rata-rata 75, dengan kata lain sebesar 81% tuntas secara klasikal. Indikator kedua terkait angket respon siswa diketahui sebanyak 95% siswa merespon positif terhadap pembelajaran, hal ini mengindikasikan bahwa respon siswa positif karena lebih dari 80% siswa memilih tanggapan "ya" untuk setiap penanda aspek. Dari dua indikator tersebut, dapat dikatakan perangkat pembelajaran efektif karena hasil belajar berupa kemampuan numerasi tuntas secara klasikal dan respon siswa positif. Dengan demikian, modul ajar, LKS, dan soal TKN dinyatakan valid, praktis, dan efektif berdasarkan nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Langkah selanjutnya dilakukan penyebaran modul ajar, LKS dan soal TKN secara *offline* dan *online*. Secara

offline, perangkat pembelajaran disebarkan dengan membagikan *hard file* dan aplikasi dengan bantuan *google sites* di perpustakaan sekolah tempat penelitian yaitu SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Selain itu, perangkat pembelajaran disebarkan saat pertemuan MGMPS Matematika Tegaldlimo. Adapun penyebaran secara *online*, dengan mengunggah perangkat pembelajaran matematika berupa *soft copy* melalui *google drive* dan menyebarkan tautan aplikasi dengan bantuan *google sites* di sosial media Tiktok, Instagram, dan Facebook sehingga perangkat pembelajaran bisa diakses oleh guru yang lain.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, modul ajar, LKS, dan soal TKN yang telah valid berdasarkan penilaian ahli, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil di kelas X 8 untuk mengetahui keterbacaan perangkat pembelajaran. Selanjutnya perangkat pembelajaran yang terdapat kesalahan pengetikan, direvisi, lalu diujicobakan pada kelompok besar di kelas X 11. Data yang telah diperoleh selanjutnya dilakukan analisis.

Modul ajar dan LKS dikembangkan dengan mengacu sintaks model pembelajaran *collaborative learning* berbasis *Lesson Study for Learning Community*. Adapun pilar utama yang diintegrasikan terkait *collaborative learning* dan *caring community*. Awalnya pada pertemuan pertama, mereka malu untuk sekadar berdiskusi bersama anggota kelompoknya, bahkan di pertemuan pertama ada beberapa kelompok yang terlihat pasif saat menyelesaikan permasalahan numerasi yang ada di LKS.

Akan tetapi, pada pertemuan kedua dan ketiga, pembelajaran sudah terlihat aktif. Hal ini ditandai dengan diskusi kelompok berjalan lebih aktif,

kerja sama serta sikap saling peduli (*caring community*) dari tiap anggota kelompok untuk menyelesaikan permasalahan numerasi yang ada di LKS lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Dengan adanya LKS yang mengintegrasikan dua pilar utama LSLC, siswa dapat terbantu untuk memahami konsep melalui kerja sama (*collaborative learning*), sehingga permasalahan yang dirasa sulit, dapat teratasi dengan bantuan siswa lain yang telah memahami terkait permasalahan yang ada (*caring community*). Hal ini diperkuat oleh Fauziyah et al., (2021) dan Damayanti et al., (2017) bahwa LKS yang didesain dengan menggunakan pilar utama LSLC dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika (numerasi). Selain itu, perangkat pembelajaran dengan *collaborative learning* berbasis *Lesson Study for Learning Community* dapat meningkatkan penalaran matematis dan kemampuan komputasional (Batul et al., 2022; Rahmawati & Putri, 2022).

Tidak hanya itu, perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga mengintegrasikan budaya suku Using dengan tiga tema utama yaitu kuliner pecel pitik khas Banyuwangi, gandrung sewu, dan ritual seblang olehsari. Pengintegrasian budaya ini sesuai dengan paparan TIM GLN Kemendikbud (2017) yang menyatakan bahwa lingkup numerasi sangat luas, tidak hanya berkaitan dengan mata pelajaran lainnya, akan tetapi juga beririsan dengan literasi lainnya, seperti literasi kebudayaan. Tidak hanya itu, siswa menjadi lebih mudah jika pembelajaran matematika mengintegrasikan budaya di dalamnya, hal tersebut dikarenakan dunia mereka menjadi lebih hidup dan dekat dengan matematika. Adanya budaya suku Using yang diintegrasikan ke dalam perangkat pembelajaran, ternyata efektif untuk

meningkatkan kemampuan numerasi siswa, hal tersebut didukung oleh penelitian Hilaliyah et al., (2019), Oktiningrum et al., (2016) bahwa perangkat pembelajaran yang diintegrasikan nilai budaya mampu meningkatkan literasi matematika atau numerasi.

Mengacu pada analisis yang telah dijabarkan di atas, mengindikasikan bahwa perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *collaborative learning* berbasis *Lesson Study for Learning Community* bernilai budaya suku Using dapat memfasilitasi untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan guru ataupun siswa kelas X layak menggunakan perangkat pembelajaran tersebut. Dengan adanya kemampuan numerasi, berdampak positif bagi siswa, sehingga mereka dapat terbantu untuk memahami penggunaan matematika dalam kehidupan. Selain itu, dengan adanya kemampuan numerasi siswa dapat memperkirakan, menginterpretasi data serta dapat menyelesaikan masalah sehari-hari (Muzaki & Masjudin, 2019). Dengan begitu, kemampuan numerasi juga mampu menumbuhkan sumber daya manusia berkualitas untuk dapat memelihara ataupun mengelola sumber daya alam, sehingga dapat bersaing dengan bangsa lainnya (Masjaya & Wardono, 2018; TIM GLN Kemendikbud, 2017).

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan yang ada. Adapun kekurangan dalam penelitian ini berkaitan dengan proses pembelajaran yang memakan waktu cukup lama. Hal tersebut disebabkan oleh belum terbiasa menggunakan perangkat pembelajaran dan model *collaborative learning* berbasis *Lesson Study for Learning Community*, oleh karena itu guru sebaiknya bisa memanajemen waktu

dengan baik serta memberikan motivasi kepada siswa untuk berdiskusi saat menyelesaikan permasalahan sehingga terciptanya pembelajaran yang optimal

Kelebihan perangkat pembelajaran berbasis *Lesson Study for Learning Community* bernilai budaya suku Using antara lain: 1) modul ajar disusun sesuai kurikulum terbaru dengan mengintegrasikan nilai budaya Using serta pilar utama LSLC yang menyajikan langkah pembelajaran secara sistematis di setiap pertemuan, 2) LKS yang dihasilkan memberikan stimulus bagi siswa untuk saling bekerja sama bersama teman dalam kelompoknya, sehingga tidak ada siswa yang merasa terabaikan, 3) materi serta permasalahan yang diintegrasikan dalam LKS dan soal TKN sesuai dengan lingkungan di sekitar siswa, yaitu nilai budaya suku Using, 4) soal TKN dapat melatih siswa untuk memiliki kemampuan numerasi guna mempersiapkan ANBK.

KESIMPULAN DAN SARAN²⁴

Mengacu pada paparan hasil dan pembahasan di atas, dapat diambil inti sari bahwa perangkat pembelajaran matematika berbasis *Lesson Study for Learning Community* bernilai budaya Suku Using yang dikembangkan menggunakan *Four D-Model* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Koefisien validitas modul ajar, LKS, dan soal TKN berturut-turut adalah 4,83; 4,83; dan 4,85, sehingga dinyatakan valid. Dari keterlaksanaan perangkat pembelajaran diperoleh nilai kepraktisan dengan rerata 94,07% dengan kesimpulan sangat baik. Adapun kemampuan numerasi sebesar 81% siswa tuntas secara klasikal dan respon siswa positif mengindikasikan perangkat pembelajaran efektif. Dengan demikian dapat dikatakan pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis *Lesson Study for Learning*

Community bernilai budaya Suku Using telah valid, praktis, dan efektif.

Pengintegrasian nilai budaya suku Using masih terbatas dalam penelitian ini, sehingga diharapkan untuk penelitian berikutnya agar dapat mengintegrasikan budaya suku Using lainnya dalam mengembangkan perangkat pembelajaran serupa.

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ojs.fkip.ummetro.ac.id

Internet Source

5%

2

repository.unej.ac.id

Internet Source

2%

3

Fathimah Azzahraail Batul, Didik Sugeng
Pambudi, Antonius Cahya Prihandoko."PENGEMBANGAN PERANGKAT
PEMBELAJARAN MODEL SSCS DENGAN
PENDEKATAN RME DAN PENGARUHNYA
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KOMPUTASIONAL", AKSIOMA: Jurnal Program
Studi Pendidikan Matematika, 2022

Publication

1%

4

j-cup.org

Internet Source

1%

5

repository.unp.ac.id

Internet Source

1%

6

journal.iain-manado.ac.id

Internet Source

1%

7	Student Paper	1 %
8	jurnal.unej.ac.id Internet Source	1 %
9	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
10	kiseriotamatematika.blogspot.com Internet Source	1 %
11	Submitted to University of Muhammadiyah Malang Student Paper	<1 %
12	prosiding.unirow.ac.id Internet Source	<1 %
13	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
14	jurnal.iainambon.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
16	core.ac.uk Internet Source	<1 %
17	ejournal.ikado.ac.id Internet Source	<1 %
18	ejournal.insuriponorogo.ac.id Internet Source	

<1 %

19

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

20

www.grafiati.com

Internet Source

<1 %

21

D Yuniar, Hobri, A C Prihandoko, K Aini, A K A Faozi. "The analyze of students' creative thinking skills on Lesson Study for Learning Community (LSLC) based on Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) approach", Journal of Physics: Conference Series, 2020

Publication

<1 %

22

Iyam Maryati. "PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI STATISTIS SISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

23

ejournal.unib.ac.id

Internet Source

<1 %

24

forstat.org

Internet Source

<1 %

25

jurnal.ikipmataram.ac.id

Internet Source

<1 %

ojs.unm.ac.id

26

Internet Source

<1 %

27

Fitriyani Hali, Farman Farman. "DESAIN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI TURUNAN FUNGSI", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

28

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

29

Silvia Wulandari, Endang Surahman, Dwi Sulistyaningsih. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN SOFTWARE MODELLUS PADA POKOK BAHASAN GERAK PARABOLA", ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2022

Publication

<1 %

30

jurnal.stkippgritulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

31

online-journal.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off