



# Pengembangan LKPD Berbasis Situation Based Learning Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI

Shukma Dyah Ayu Kumala\*, Yuniawatika, Esti Untari

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: shukmadyah@gmail.com

Paper received: 1-7-2022; revised: 22-7-2022; accepted: 29-7-2022

## Abstract

Research and development of Situation Based Learning LKPD is conducted to improve the quality of learning and meaningful learning for students in the material of building class VI. LKPD Based on Situation Based Learning is a sheet of activity that contains material and assignments for students with 4 stages including creating mathematical situations, posing mathematical problem, solving mathematical problems, and applying mathematics. In this study using the ADDIE research model with 5 stages, namely Analysis-Design-Develop-Implement Evaluate). Data collection in this study was in the form of a questionnaire (questionnaire) which was given to the validation of material experts, media experts, and class VI teachers as users in the form of quantitative and qualitative data. The results of the validation by material experts showed a percentage of 95 percent, 100 percent of media experts, 93.75 percent of users and 96.9 percent of student response questionnaires, so it can be said that Situation Based Learning LKPD is very valid, practical and usable.

**Keywords:** students activity sheets; situation based learning; geometry

## Abstrak

Penelitian dan pengembangan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembelajaran bermakna bagi siswa pada materi bangun ruang kelas VI. LKPD Berbasis *Situation Based Learning* adalah lembaran aktivitas yang berisi materi dan tugas untuk siswa dengan 4 tahapan meliputi *creating mathematical situation, posing mathematical problem, solving mathematical problem, dan applying mathematics*. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis-Design-Develop-Implement Evaluate*). Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket (kuesioner) yang diberikan kepada validasi ahli materi, ahli media, dan guru kelas VI sebagai pengguna berupa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan presentase sebesar 95 persen, ahli media sebesar 100 persen, pengguna sebesar 93,75 persen dan angket respon siswa sebesar 96,9 persen, sehingga dapat dikatakan bahwa LKPD Berbasis *Situation Based Learning* sangat valid, praktis dan dapat digunakan.

**Kata kunci:** LKPD; *situation based learning*; bangun ruang

## 1. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan berkembangnya kurikulum di Indonesia yang berganti menjadi kurikulum 2013, karena pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi secara utuh. Menurut Marocco (dalam Abidin, 2014), empat kompetensi belajar yang harus dikuasai yaitu kemampuan pemahaman tinggi, kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi, serta kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut membuat guru sebagai pendidik harus melakukan beberapa hal agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (dalam Susanto, 2013) bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar. Sehingga guru memiliki kewajiban untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran yang baik dan efektif dengan didukung sumber belajar yang memadai. Beberapa contoh dari sumber belajar yakni buku paket, modul, LKPD, benda nyata, model, dan sebagainya.

Sumber belajar yang digunakan di SDN Turi 2 Kota Blitar pada kelas VI terutama dalam muatan Matematika adalah buku paket. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VI SDN Turi 2 bahwa buku paket yang digunakan selama ini masih memiliki kekurangan yaitu belum memuat proses yang mengajak siswa

untuk menemukan sebuah jawaban. LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) adalah pilihan kebanyakan guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Menurut Prastowo (2015) bahwa LKPD memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran guru, mempermudah memahami materi kepada siswa, kaya akan tugas untuk berlatih siswa, memudahkan guru dalam melaksanakan pengajaran kepada siswa. Selain itu juga memberikan kesempatan memancing siswa agar secara aktif terlibat dengan materi yang dibahas. Menurut Ibrahim (dalam Trianto, 2010:213) LKPD yang baik harus memuat tiga syarat utama yaitu syarat pedagogik, syarat konstruksi, dan syarat teknis.

Namun karena keterbatasan waktu dan tenaga maka guru juga tidak selalu membuat LKPD pada setiap materinya. Buku paket yang belum sesuai di kelas VI SDN Turi 2 secara tidak langsung memberikan dampak pada siswa yaitu siswa kurang memahami materi, guru harus menerangkan kembali, jika diberikan soal siswa mengalami kebingungan bagaimana cara mengerjakannya, dan pada akhirnya siswa enggan untuk mengerjakan.

Pada kelas VI semester 2 terdapat materi bangun ruang. Materi ini tertuang dalam Permendikbud nomor 24 tahun 2016 dengan kompetensi dasar yaitu 3.6 membandingkan prisma, tabung, limas, kerucut, dan bola serta 4.6 mengidentifikasi prisma, tabung, limas, kerucut, dan bola. Pada materi tersebut siswa kelas VI SDN Turi 2 mengalami kesulitan terutama dalam menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang. Jika diberikan contoh soal oleh guru siswa mampu mengerjakan, namun jika kemudian diberikan soal dengan angka yang berbeda siswa mengalami kesulitan. Hal itu seperti yang dikemukakan Yuniawatika (2016) bahwa dalam muatan matematika siswa masih dilatih mengerjakan soal seperti mesin yang sudah terprogram, yang akibatnya siswa kebingungan untuk mengerjakan soal yang berbeda dengan soal latihan. Pembelajaran matematika memang berbeda dengan pembelajaran muatan lainnya seperti Bahasa Indonesia, IPS, dan lain-lain. Pembelajaran matematika tidak sekedar mentransfer ilmu dari guru kepada siswa tetapi mengandung makna bahwa siswa hendaknya menjadi subjek dalam belajar. Sehingga guru harus membangun dan mengembangkan kesadaran siswa terhadap masalah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kemampuan menyelidiki sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Berdasarkan uraian tersebut bahwa adanya kekurangan dalam buku paket terutama pada muatan matematika, sehingga guru dan siswa merasa perlu adanya sebuah solusi untuk memecahkan masalah tersebut yaitu LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V

Menurut Isrok'atun dan Tiurlina (2016) menyatakan bahwa pembelajaran *Situation Based Learning* merupakan rangkaian aktivitas belajar dengan 4 tahapan pembelajaran. Dalam memberikan pembelajaran dengan rangkaian aktivitas atau proses untuk menemukan informasi untuk menyelesaikan masalah pada materi matematika yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, maka penggunaan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* dapat

dijadikan sebagai alternatif. LKPD ini memuat proses-proses dalam menemukan informasi terkait materi yang dipelajari. LKPD Berbasis *Situation Based Learning* memiliki 4 situasi atau tahapan yaitu tahap *creating mathematical situations*, tahap *posing mathematical problem*, tahap *solving mathematical problem* dan tahap *applying mathematics*. Menurut Isrok'atun dan Tiurlina (2016), kelebihan dari model *Situation Based Learning* antara lain : (1) meningkatkan kesadaran siswa akan adanya masalah matematis; (2) siswa akan lebih aktif mengikuti setiap kegiatan dalam pembelajaran; (3) dapat melatih kemampuan *problem posing dan creative problem solving*; dan (4) dapat mengembangkan kemampuan menyusun kalimat tanya pada tahapan *posing mathematical problem*. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka pengembangan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* perlu dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa. Selain itu belum adanya LKPD Berbasis *Situation Based Learning* maka perlu untuk dilakukan pengembangan.

LKPD yang dimaksud adalah suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai. Selain itu LKPD harus sesuai dengan syarat LKPD yang baik yaitu syarat pedagogik, syarat konstruksi, dan syarat teknis.

LKPD yang dikembangkan berbasis *Situation Based Learning*. *Situation-Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran ini terdiri dari 4 tahapan proses pembelajaran, yaitu 1) *creating mathematical situations*; 2) *posing mathematical problem*; 3) *solving mathematical problem*; dan 4) *applying mathematics*.

LKPD Berbasis *Situation Based Learning* yang dimaksud adalah lembaran aktivitas yang berisi materi dan tugas untuk siswa dengan 4 tahapan meliputi *creating mathematical situation*, *posing mathematical problem*, *solving mathematical problem*, dan *applying mathematics*. LKPD tersebut disusun secara teratur dan sistematis serta harus dikerjakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Menurut Suharjana (2008:5) bahwa yang dimaksud bangun ruang adalah bagian ruang yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Dalam penelitian ini bangun ruang yang akan dibahas yaitu bangun ruang prisma, tabung, limas, kerucut, dan bola

## 2. Metode

Model penelitian pada pengembangan LKPD berbasis *Situation Based Learning* muatan matematika materi bangun ruang untuk kelas VI SDN Turi 2 ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement Evaluate*). Model pengembangan ADDIE ini memiliki 5 tahapan pengembangan (Afandi, 2011) yaitu : 1) *Analysis* (Analisa), tahapan analisa dilakukan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, menyusun indikator, serta analisis karakter siswa ; 2) *Design* (desain / perancangan), tahapan kedua ini yang dilakukan adalah membuat rancangan dengan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun garis besar produk berupa materi dan soal-soal yang akan termuat dalam LKPD berbasis *Situation Based Learning* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menyusun garis besar instrumen sebagai alat uji kevalidan, dan kepraktisan LKPD yang akan dikembangkan; 3) *Development* (pengembangan), tahap ini garis besar

produk yaitu LKPD berbasis *Situation Based Learning* dikembangkan dengan menggunakan *software* yang telah disiapkan dan dilakukan validasi produk oleh validator ahli materi, media, dan pengguna serta dilakukan revisi LKPD sesuai dengan masukan dan saran ; 4) *Implementation* (implementasi/eksekusi), tahap ini LKPD berbasis *Situation Based Learning* diberikan atau di uji cobakan kepada subjek uji coba terbatas yaitu siswa kelas VI B SDN Turi 2 sebanyak 6 dan subjek uji coba lapangan yaitu siswa kelas VI A SDN Turi 2 sebanyak 24 anak serta dilakukan penyebaran angket respon siswa serta dilakukan analisis data ; 5) *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik), pada tahap ini dilakukan evaluasi yang didasarkan pada penilaian dari validator ahli materi, media, dan pengguna yaitu guru kelas serta hasil analisis angket respon siswa untuk melakukan perbaikan LKPD yang telah diuji cobakan kepada subjek uji coba.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor uji validasi dan uji kepraktisan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas VI sebagai pengguna. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran untuk produk dan hasil uji kepraktisan dari siswa setelah mengisi angket setelah menggunakan LKPD berbasis *Situation Based Learning*. Data-data tersebut antara lain data dari ahli materi, yakni isi, penyajian LKPD, dan implementasi *Situation Based Learning*. Data dari ahli media yakni penyajian dari LKPD. Data dari guru kelas VI sebagai pengguna yakni isi, penyajian LKPD, dan implementasi *Situation Based Learning*. Serta data respon dari siswa sebagai subjek uji coba terhadap LKPD Berbasis *Situation Based Learning*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket (kuisisioner) yang diberikan kepada validasi ahli materi, ahli media, dan guru kelas VI sebagai pengguna. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang akan dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif. Setiap indikator diberikan skor 1-4.

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian LKPD berbasis *Situation Based Learning* sebagai berikut.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator
1	Isi	Kesesuaian Materi Ruang Lingkup Materi Cakupan Materi Keruntutan Materi
2	Penyajian	Format LKPD Keterbacaan
3	<i>Situation Based Learning</i>	<i>Creating Mathematical</i> <i>Posing Mathematical</i> <i>Solving Mathematical Problem</i> <i>Applying Mathematics</i>

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen penilaian Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator
	Penyajian	Format LKPD Keterbacaan Ilustrasi Tampilan

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen penilaian Pengguna**

No.	Aspek	Indikator
	Isi	Kesesuaian Materi Ruang Lingkup Materi Cakupan Materi Keruntutan Materi
	Penyajian	Format LKPD Keterbacaan Tampilan Pembelajaran
	<i>Situation Based Learning</i>	<i>Creating Mathematical</i> <i>Posing Mathematical</i> <i>Solving Mathematical</i> <i>Problem</i> <i>Applying Mathematics</i>

Data kuantitatif uji kevalidan dan kepraktisan oleh pengguna (guru) dianalisis menggunakan teknik analisis (Akbar, 2015:82) sebagai berikut :

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

Vah = Validasi ahli

Tse = total skor empirik yang dicapai

Tsh = total skor hasil yang diharapkan

100% = konstanta

LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi bangun Ruang Kelas VI dikatakan valid dan praktis serta dapat digunakan apabila presentase tingkat kevalidan dan kepraktisan di atas 71 %. Apabila presentase tingkat kevalidan dan kepraktisan di bawah 71 % maka perlu adanya perbaikan atau revisi.

Data tingkat kepraktisan diambil dari hasil validasi guru kelas VI dan hasil angket respon siswa kelas VI sebagai subjek uji coba LKPD Berbasis *Situation Based Learning*. Angket respon siswa diberikan untuk mengetahui tingkat keterbacaan dari produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning*. Angket tersebut menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiono (2015:139), pada skala Guttman akan diperoleh jawaban yaitu “ya-tidak”. Sehingga pada perolehan hasil angket respon siswa diperoleh nilai 1 pada jawaban “ya” dan nilai 0 jika jawaban “tidak”.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil validasi produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI dari ahli materi mendapatkan total skor sebesar 38 dengan skor maksimal 40. Penilaian yang dilakukan oleh validator dianalisis dengan teknik analisis Akbar (2015) dan menghasilkan tingkat kevalidan sebesar 95% sehingga dapat dikatakan bahwa LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI sangat valid dan dapat digunakan. Namun untuk menyempurnakan LKPD tersebut perlunya sedikit perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli materi. Saran dari ahli materi bahwa soal latihan yang terdapat dalam LKPD harus disesuaikan indikator dan tujuan pembelajaran yaitu aspek pengetahuan dan keterampilan yang akan dicapai siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Ibrahim (dalam Trianto, 2010) yang mengemukakan bahwa LKPD yang baik harus memenuhi 3 kriteria, salah satunya yaitu syarat pedagogik bahwa kegiatan siswa dan pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi siswa. Selain itu saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu penilaian ruang lingkup materi, disarankan untuk memperbaiki gambar yang ada pada LKPD agar siswa dapat memahami gambar tersebut dan tidak salah mengartikan bentuk dari bangun ruang tersebut. Sesuai dengan Prastowo (2015) bahwa LKPD disusun dengan memuat 6 komponen salah satunya yaitu memuat kompetensi yang akan dicapai, sehingga perlu adanya perbaikan dalam soal latihan untuk disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa.

Hasil validasi produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI dari ahli media mendapatkan total skor sebesar 16 dengan skor maksimal 16. Hasil dari perhitungan kevalidan, produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* mencapai hasil sebesar 100%. Sehingga dapat dikatakan bahwa LKPD Berbasis *Situation Based Learning* sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli media terhadap produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning*. Menurut Prastowo (2015) bahwa LKPD disusun dengan memuat 6 komponen salah satunya petunjuk belajar (petunjuk siswa), LKPD Berbasis *Situation Based Learning* belum memuat petunjuk untuk siswa secara umum, sehingga untuk menyempurnakan LKPD tersebut disarankan untuk menambahkan petunjuk untuk siswa secara umum.

Hasil validasi produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI dari pengguna yaitu guru kelas VI mendapatkan total skor sebesar 45 dengan skor maksimal 48. Penilaian yang dilakukan oleh validator dianalisis dengan teknik analisis Akbar (2015) dan menghasilkan tingkat kepraktisan sebesar 93,75% sehingga dapat dikatakan bahwa LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI sangat praktis dan dapat digunakan. Namun untuk menyempurnakan LKPD tersebut perlunya sedikit perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh pengguna. Saran tersebut yaitu perlu diperbaiki peta konsep materi bangun ruang, sebaiknya semua macam-macam bangun ruang disebutkan walaupun dalam LKPD hanya 4 bangun ruang yang dibahas. Agar siswa tidak salah mengartikan bahwa bangun ruang hanya sebatas yang dibahas dalam LKPD saja.

Hasil respon siswa terhadap produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI mendapatkan total skor sebesar 256 dengan skor maksimal 264. Penilaian dari hasil respon siswa dianalisis dengan teknik analisis Akbar (2015) dan menghasilkan tingkat kepraktisan sebesar 96,9% sehingga dapat dikatakan bahwa LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI sangat

praktis dan dapat digunakan. Terdapat beberapa komentar dari siswa terhadap produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* yaitu 1) LKPD sudah menarik, mudah dipahami, menyenangkan, dan jelas, 2) Tulisan dan gambar pada LKPD menarik, 3) Siswa juga dapat bermain dan belajar dengan adanya kegiatan-kegiatan menyelidiki dalam LKPD.

Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi, media, pengguna dan angket respon siswa terhadap produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning*.

**Tabel 4. Hasil Keseluruhan Validasi Produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning***

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase Hasil Validasi
Ahli Materi	38	40	95%
Ahli Media	16	16	100%
Pengguna	45	48	93,75 %
Siswa	256	264	96,9%

Produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna dengan hasil predikat sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan tanpa adanya revisi. Namun untuk menyempurnakan produk tersebut terdapat saran-saran yang diberikan oleh validator dan pengguna. Kevalidan dan kepraktisan tersebut telah sesuai dengan syarat LKPD yang baik menurut Trianto (2010). Bahwa LKPD yang baik harus memuat 3 syarat, yakni syarat pedagogik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Selain syarat menurut Trianto (2010), LKPD telah sesuai dengan komponen yang ada dalam LKPD menurut Prastowo, Andi (2015) bahwa LKPD disusun dengan memuat 6 komponen yaitu judul, petunjuk belajar (petunjuk siswa), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas dan langkah-langkah kerja. Produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang juga telah sesuai dengan 4 tahapan menurut Isrok'atun dan Tiurlina (2016) yakni meliputi *creating mathematical situation, posing mathematical problem, solving mathematical problem, dan applying mathematics*.

Pembelajaran dengan menggunakan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada di dalam LKPD. Siswa yang awalnya kurang tertarik dengan matematika, siswa menjadi semangat dalam belajar matematika. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan-kegiatan yang ada dalam LKPD menyenangkan dan membuat siswa tidak bosan. Siswa juga lebih tertarik dengan LKPD dengan desain yang lebih berwarna, disertai gambar dan bervariasi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2013) tentang Pengembangan LKS untuk Pembelajaran yang Menggunakan Model *Group Investigation* pada Materi Relasi dan Fungsi yang menyatakan bahwa dengan menggunakan LKS dalam pembelajaran matematika diperoleh peningkatan nilai siswa dan mendapatkan respon yang baik dari siswa. Pengembangan LKPD juga telah banyak dilakukan diantaranya Maria (2016) tentang LKS Berbasis Belajar Mandiri, Komariyah (2016) tentang LKPD Matematika Berbasis Masalah, dan Fannie (2014) tentang LKS Berbasis POE (*Predict, Observe, Explain*).

#### 4. Simpulan

Penelitian dan Pengembangan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI SDN Turi 2 Kota Blitar telah melalui validasi oleh

satu validator ahli materi satu validator ahli media, satu guru kelas sebagai pengguna dan siswa kelas VI A SDN Turi 2 Kota Blitar sebanyak 24 anak sebagai subjek uji coba. Dari validasi tersebut mendapatkan hasil bahwa produk LKPD sangat valid, sangat praktis serta dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas VI.

Berdasarkan hasil validasi dan evaluasi oleh ahli materi didapatkan tingkat validitas produk sebesar 95% dan masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi dan evaluasi oleh ahli media didapatkan tingkat validitas produk sebesar 100% dan masuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Berdasarkan hasil validasi dan evaluasi oleh guru kelas VI sebagai pengguna didapatkan kepraktisan sebesar 93,75% dan masuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan. Dan berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap produk LKPD Berbasis *Situation Based Learning* didapatkan kepraktisan sebesar 96,9 % dan masuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan.

Untuk penggunaan dan menyempurnakan penelitian dan pengembangan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI SDN Turi 2 Kota Blitar maka disarankan : 1) Pengembangan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI SDN Turi 2 terbatas hanya kevalidan dan kepraktisan sehingga untuk peneliti selanjutnya perlu ditambahkan keefektifan, 2) Pengembangan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas VI SDN Turi 2 terbatas hanya membahas materi bangun ruang yaitu tabung, kerucut, limas, dan bola untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan materi lain yang lebih luas, 3) Pengembangan LKPD Berbasis *Situation Based Learning* Muatan Matematika Materi Bangun Ruang ini diterapkan pada kelas VI untuk peneliti selanjutnya dapat diterapkan pada kelas lain.

## Daftar Rujukan

- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama
- Afandi dan Baharudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Akbar, Sa'dun. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fannie, Rizky Dezricha dan Rohati. (2014). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA*. (Online), (<http://online-journal.unja.ac.id/index.php/saintika/article/view/2226>), 8(1), diakses pada tanggal 19 Desember 2018
- Isrok'atun dan Tiurlina. (2016). *Model Pembelajaran Matematika Situation Based Learning di Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang
- Komariyah, Siti. (2016). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Masalah Untuk Kelas VII SMP Pada Materi Himpunan*. (Online), (<http://e-journal.upp.ac.id/index.php/mtkfkkip/article/view/675>), 2(1), diakses pada tanggal 19 Desember 2018
- Maria. (2016). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Belajar Mandiri Kelas V di SD Negeri Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu*. (Online), (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/view/10490>), 4(1), diakses pada tanggal 19 Desember 2018
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Yuniawatika. (2016). *Perkembangan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di LPTK Bandung Raya*. (Online), ([https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv5n3\\_6/284](https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv5n3_6/284)) , 5(3), diakses pada tanggal 23 Desember 2018