

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PERALATAN DAPUR BATAK TOBA BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 8 MEDAN

Niskah Pardede¹, Ruth Mayasari Simanjuntak², Agusmanto JB Hutauruk³

^{1,2,3} Universitas HKBP Nommensen

ruthsimanjuntak@uhn.co.id

Abstract

The development of a mathematics student worksheet (LKPD) based on Batak Toba kitchen utensils in learning geometric transformations aims to integrate local cultural values into the learning process. This study seeks to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Canva-assisted LKPD for vocational high school (SMK) students, particularly in enhancing their learning interest. This is a development research using the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate), conducted on 11th-grade Culinary Arts students at SMK Negeri 8 Medan. The instruments used include expert validation sheets, student questionnaires, and observation sheets. Data were collected through questionnaires and documentation. The results show that the developed LKPD is valid according to expert judgment, practical for both teachers and students to use, and effective in improving students' understanding of geometric transformation concepts. Furthermore, the LKPD was proven to increase students' learning interest by connecting mathematical concepts with cultural elements familiar to their daily lives. Therefore, using Batak Toba kitchen utensils as a context in Canva-based LKPD provides a contextual, engaging, and meaningful approach to mathematics learning for vocational high school students.

Keyword: *Mathematics LKPD, Kitchen Utensils, Batak Toba, Geometric Transformations.*

Abstrak

Pengembangan LKPD matematika berbasis peralatan dapur Batak Toba dalam pembelajaran transformasi geometri bertujuan untuk mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan LKPD berbantuan Canva bagi siswa SMK, khususnya dalam meningkatkan minat belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang dilaksanakan pada siswa kelas XI Tata Boga di SMK Negeri 8 Medan. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli, angket siswa, dan lembar observasi. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli, praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep transformasi geometri. Selain itu, LKPD ini juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena mengaitkan materi matematika dengan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan peralatan dapur Batak Toba sebagai konteks dalam LKPD berbasis Canva memberikan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik di tingkat SMK.

Kata Kunci: *LKPD Matematika, Peralatan Dapur, Batak Toba, Transformasi Geometri*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen utama dalam membangun kualitas individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta mengembangkan sikap dan perilaku yang positif untuk menghadapi berbagai tantangan hidup. Pendidikan yang bermutu

tidak hanya menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, memiliki kesiapan mental yang baik, serta dapat berkontribusi dalam pembangunan bangsa. Menurut Alpian dkk (2019), pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sejalan dengan itu, Indrawati (2023) menyatakan bahwa pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang mampu membekali SDM dengan keterampilan, ilmu pengetahuan, dan kesiapan mental yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Salah satu bidang ilmu yang memiliki kontribusi besar dalam pengembangan SDM adalah matematika. Matematika tidak hanya dipelajari sebagai ilmu yang berdiri sendiri, tetapi juga menjadi dasar bagi berbagai bidang ilmu lain, seperti teknologi, ekonomi, sains, bahkan seni. Menurut Efendi dkk (2020), literasi matematika sangat penting dikembangkan untuk menghadapi tantangan masa depan karena matematika berperan dalam proses pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya, matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh sebagian besar peserta didik. Syaiful (2016) menyatakan bahwa meskipun matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, banyak peserta didik yang merasa kesulitan memahaminya. Bahkan, menurut Kamarullah (2017), matematika masih menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian siswa karena dianggap terlalu abstrak dan sulit.

Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap matematika menjadi salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar. Minat belajar sendiri diartikan sebagai ketertarikan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan mencurahkan perhatian dan pikirannya secara penuh tanpa adanya paksaan dari luar (Awaliyah dkk, 2018). Dalam pembelajaran matematika, minat belajar menjadi faktor yang sangat penting karena dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menguasai konsep dan memecahkan masalah. Mayasari (2019) menekankan bahwa tanpa minat belajar, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika dan enggan untuk mendalaminya.

Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi minat belajar siswa, baik dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal). Marleni (2016) mengemukakan bahwa faktor internal meliputi sikap siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, rendahnya minat dan motivasi belajar, serta tingkat kecerdasan yang berada di bawah rata-rata. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode pengajaran guru yang masih konvensional seperti ceramah, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, lingkungan keluarga yang tidak mendukung, serta suasana rumah yang kurang kondusif. Akumulasi dari faktor-faktor ini menyebabkan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dan berdampak pada rendahnya minat belajar terhadap matematika.

Pendidikan matematika di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tantangan tersendiri. Siswa SMK umumnya lebih tertarik pada materi yang aplikatif dan kontekstual sesuai dengan jurusan yang mereka ambil. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar matematika di SMK, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan mengintegrasikan konteks budaya lokal dalam pembelajaran matematika. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya wawasan siswa terhadap budaya daerahnya, tetapi juga membuat pembelajaran lebih bermakna.

Salah satu budaya lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika adalah budaya Batak Toba. Budaya ini memiliki banyak unsur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, termasuk peralatan dapur tradisionalnya. Menurut Marpaung dkk (2020), peralatan dapur Batak Toba bersifat tradisional karena terbuat dari bahan-bahan alami seperti kayu, batu, bambu, dan batok kelapa. Simanjuntak dkk (2009) menyebutkan beberapa jenis peralatan dapur tradisional Batak Toba seperti *hudon tano* (periuk tanah), *hudon hepeng* (periuk tembaga), *hudon bosu* (periuk besi), *abal-abal* (bambu tempat garam), dan *balanga* (kuali besar). Peralatan ini memiliki bentuk dan pola

tertentu yang dapat dihubungkan dengan konsep geometri dalam matematika, terutama pada materi transformasi geometri.

Di era modern, peralatan dapur tradisional seperti ini mulai ditinggalkan dan digantikan oleh peralatan rumah tangga modern yang diproduksi oleh pabrik. Kondisi ini menyebabkan nilai-nilai budaya lokal mulai tergerus dan terancam punah. Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan untuk mengupayakan pelestarian budaya lokal melalui integrasi dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika. Salah satu media yang efektif untuk menerapkan pendekatan tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD memungkinkan guru menyusun materi dan aktivitas belajar yang terstruktur, menarik, dan mudah dipahami siswa. Sayangnya, hasil observasi menunjukkan bahwa di SMK Negeri 8 Medan, penggunaan LKPD belum diterapkan secara maksimal, apalagi yang berbasis budaya lokal. Hal ini tentunya berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik.

Materi transformasi geometri merupakan salah satu materi yang dapat dikaitkan dengan bentuk-bentuk peralatan dapur tradisional Batak Toba. Menurut Maskar dan Anderha (2019), pembelajaran transformasi geometri sangat relevan untuk melatih pemahaman konsep visual dan spasial siswa, sehingga cocok dipadukan dengan pendekatan berbasis budaya. Untuk menunjang penyusunan LKPD yang menarik dan interaktif, guru dapat memanfaatkan aplikasi desain grafis seperti Canva. Canva merupakan software yang mudah digunakan oleh guru, baik pemula maupun profesional, untuk mendesain media pembelajaran yang menarik, berwarna, dan komunikatif (Mamudah dkk, 2024). Canva juga dapat mempermudah guru dalam menyusun LKPD berbasis digital dengan visual yang mendukung materi pembelajaran secara efektif (Said dkk, 2023; Nurlaela, 2024).

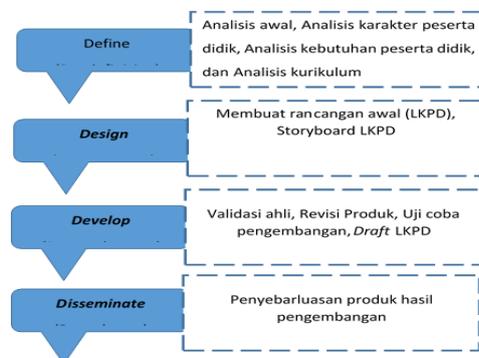
Dengan demikian, pengembangan LKPD matematika berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan Canva menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa di SMK, khususnya dalam pembelajaran matematika. LKPD yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan kontekstual, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam proses belajar. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, serta berkontribusi dalam pelestarian budaya daerah. Berdasarkan urgensi masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul *"Pengembangan LKPD Berbasis Peralatan Dapur Batak Toba Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 8 Medan"*.

Penelitian ini dirancang untuk menjawab beberapa pertanyaan utama, yaitu: bagaimana proses pengembangan LKPD matematika berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan Canva untuk peserta didik SMK, apakah LKPD tersebut layak digunakan dalam pembelajaran matematika berdasarkan validasi ahli dan respon pengguna, serta apakah LKPD tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan rumusan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan LKPD berbasis budaya lokal yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di SMK, serta mengetahui dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dalam memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal dan teknologi, serta manfaat praktis bagi guru dalam menyediakan media yang kontekstual dan menarik, bagi peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar serta kecintaan terhadap budaya lokal, dan bagi sekolah sebagai inovasi dalam mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Medan yang beralamat di Jl. SMTK Dalam/Dr. Mansyur Padang Bulan Selayang, Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI Tata Boga SMK Negeri 8 Medan. Sedangkan objek dalam

penelitian ini yaitu LKPD berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan canva pada materi transformasi geometri untuk peserta didik tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Model pengembangan yang digunakan dalam perancangan produk LKPD pada penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*).



Gambar 1. Desain Penelitian menggunakan Metode 4D

2.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengikuti tahapan model pengembangan 4D yang terdiri dari Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pada tahap *Define* (pendefinisian), peneliti melakukan analisis awal untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya rendahnya minat belajar siswa dan belum digunakannya LKPD secara optimal. Selain itu, peneliti menganalisis karakteristik peserta didik, kebutuhan mereka dalam pembelajaran, serta kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku sebagai dasar perancangan LKPD. Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan menyusun rancangan awal LKPD, termasuk komponen capaian pembelajaran, tujuan, dan langkah-langkah kerja, serta membuat storyboard sebagai panduan pengembangan. Selanjutnya, tahap *Develop* (pengembangan) melibatkan proses validasi oleh para ahli (materi, bahasa, dan media), revisi produk berdasarkan masukan tersebut, dan uji coba terbatas di lapangan untuk mengevaluasi efektivitas serta kelayakan LKPD. Jika diperlukan, perbaikan dilakukan hingga produk dinyatakan valid. Tahap terakhir adalah *Disseminate* (penyebaran), di mana LKPD yang telah dikembangkan dan diuji disebarluaskan agar dapat digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran matematika di SMK. Keempat tahapan ini dijalankan secara sistematis untuk menghasilkan LKPD berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

2.2 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengembangan LKPD ini, peneliti menggunakan lembar validasi, lembar angket, dan dokumentasi sebagai instrumen. Beberapa lembar validasi yang digunakan antara lain: (a) lembar validasi ahli materi; (b) lembar validasi ahli bahasa; (c) lembar validasi ahli media.

2.3 Teknik Analisis Data

2.3.1 Analisis Kevalidan LKPD

Untuk mengukur tingkat kevalidan LKPD yang dikembangkan, dilakukan analisis dengan menghitung persentase skor menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Proses ini diawali dengan pengumpulan penilaian dari para ahli, yang kemudian dianalisis untuk menentukan persentase skor dari setiap kriteria dalam LKPD. Menurut Sudijono (2015), persentase skor validitas LKPD dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Rerata Skor (RS)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan Validator}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan persentase ini kemudian diinterpretasikan secara kualitatif sesuai dengan kategori validitas yang telah ditentukan.

Tabel 1. Klasifikasi Validitas LKPD

Tingkat Ketercapaian	Klasifikasi Validitas
$80\% < RS \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < RS \leq 80\%$	Valid
$40\% < RS \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < RS \leq 40\%$	Tidak Valid
$0 < RS \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Sumber: Adaptasi Riduwan dan Akdon (2013)

2.3.2 Analisis Kepraktisan LKPD

Untuk mengetahui kepraktisan LKPD yang digunakan dengan melakukan analisis menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skor yang diperoleh merupakan penjumlahan dari skor tiap butir pernyataan. Skor yang diperoleh kemudian digunakan untuk menemukan skor akhir menggunakan rumus:

$$RS = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$: Jumlah Skor yang didapat

$\sum x_i$: Jumlah Skor Maksimal

RS : Persentase tingkat keberhasilan

Skor akhir yang telah diperoleh selanjutnya diubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan pedoman yang ditunjukkan oleh tabel dibawah ini :

Tabel 2. Deskripsi Kepraktisan Persentase Rerata Skor (RS)

Persentase	Kriteria
$80\% < RS \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < RS \leq 80\%$	Praktis
$40\% < RS \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < RS \leq 40\%$	Kurang Praktis
$0 < RS \leq 20\%$	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Adaptasi Riduwan dan Akdon (2013)

2.3.3 Analisis Keefektivan LKPD

Data keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan diperoleh melalui angket respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PRS = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{\sum_{i=1}^n B_i}$$

Keterangan :

PRS : Persentase banyak peserta didik yang memberikan respon positif terhadap setiap kategori yang dinyatakan

$\sum_{i=1}^n A_i$: Jumlah peserta didik yang memberikan respon

$\sum_{i=1}^n B_i$: Jumlah seluruh peserta didik (responden)

Berikut ini interpretasi rata-rata skor angket dengan menggunakan skala likert:

Tabel 3. Kategori Respon Peserta didik dalam Kegiatan Pembelajaran

No.	Persentase Respon Peserta didik (%)	Kategori
1	81-100	Sangat positif
2	61- 80	Positif
3	41- 60	Cukup Positif
4	21- 40	Tidak Positif
5	0 – 20	Sangat tidak Positif

2.3.4 Analisis Angket Minta Peserta Didik

Analisis angket minat belajar peserta didik menggunakan skala likert. Skala disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh 4 alternatif jawaban yaitu 4 (Sangat setuju), 3 (Setuju), 2 (Kurang Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju). Skor dari angket minat belajar dihitung dalam bentuk persen (%) menggunakan rumus:

$$\text{Nilai (\%)} = \frac{\text{jumlah skor tiap siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} 100\%$$

Nilai persen tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan skala kategori minat belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Penilaian Minat Belajar Peserta didik

Persentase (%)	Kategori Minat
$K \geq 80$	Sangat Baik
$60 \leq K < 80$	Baik
$40 \leq K < 60$	Cukup
$20 \leq K < 40$	Kurang
$K < 20$	Sangat Kurang

Kriteria yang ditetapkan untuk mengatakan bahwa peserta didik memiliki minat belajar terhadap LKPD yang dikembangkan apabila persentase minimal $\leq 60\%$ dengan kategori minat Baik.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Tahap Define, peneliti memulai dengan analisis awal, yang dilakukan melalui observasi di SMK Negeri 8 Medan. Ditemukan bahwa pembelajaran matematika masih bersifat konvensional, tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, dan belum menggunakan LKPD. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya karena pelajaran matematika dianggap abstrak dan kurang menarik.

Selanjutnya, dilakukan analisis karakter peserta didik yang menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut cenderung mandiri, menyukai teknologi, dan tertarik pada budaya lokal, khususnya budaya Batak Toba. Oleh karena itu, pengembangan LKPD berbasis budaya lokal yang kontekstual dan memanfaatkan teknologi dinilai tepat untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Melalui analisis kebutuhan, ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media belajar seperti LKPD yang praktis, relevan, dan sesuai dengan keseharian mereka. Karena pembelajaran yang ada belum mengakomodasi integrasi budaya dan teknologi, maka dikembangkanlah LKPD berbasis peralatan dapur Batak Toba sebagai solusi inovatif untuk pembelajaran transformasi geometri.

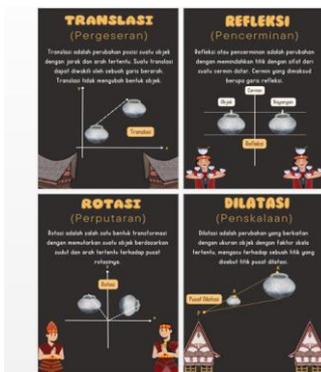
Tahap Design, pemilihan format LKPD yang disesuaikan dengan isi materi serta mengintegrasikan unsur budaya suku Batak Toba dengan bantuan Canva. Selanjutnya pembuatan storyboard dan dilanjutkan dengan penyusunan rancangan awal.



Gambar 2. Rancangan awal Sampul LKPD



Gambar 3. Rancangan CP dan TP



Gambar 4. Rancangan awal isi materi



Gambar 5. Rancangan awal Aktivitas Peserta Didik

Tahap pengembangan, Pada tahap *define* dan *design*, dikembangkan rancangan awal LKPD matematika yang disebut Draft I. LKPD ini berbasis peralatan dapur Batak Toba dan telah ditinjau oleh peneliti untuk memastikan aspek kebahasaan, desain, serta kesesuaian isi. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa LKPD memenuhi standar yang cukup baik. Tahap selanjutnya adalah proses validasi oleh para ahli (materi, bahasa, dan media) untuk mengidentifikasi kekurangan dan memperoleh masukan guna penyempurnaan. Proses ini bertujuan agar LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran. Tahap diseminasi, setelah LKPD dikembangkan akan didiseminasi ke seluruh SMKN yang ada di kota Medan.

Pada tahap validasi, validasi dilakukan terhadap produk awal digunakan untuk memperbaiki kekurangan dalam LKPD, sehingga LKPD yang dikembangkan layak dan digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli Bahasa, dan 1 dosen ahli media. Setiap ahli diminta untuk memvalidasi LKPD sehingga diketahui kelemahan dan kelebihan nya.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

Validasi Ahli	Presentase	Kategori
Ahli materi	81,25 %	Sangat Valid
Ahli Bahasa	90 %	Sangat Valid
Ahli Media	96 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tabel validasi ahli dari ketiganya diperoleh hasil presentasi dengan kategori sangat valid sehingga dapat diuji cobakan sesuai dengan perbaikan sesuai saran.

Hasil kepraktisan LKPD berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan Canva dianalisis melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, yang mencakup aktivitas guru dan peserta didik. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru terhadap LKPD yang dikembangkan menunjukkan persentase skor keterlaksanaan pembelajaran guru adalah 90,3% berada pada kriteria kepraktisan “sangat praktis”. Sedangkan, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran aktivitas peserta didik menunjukkan persentase skor aktivitas peserta didik adalah 88,09% berada pada kriteria kepraktisan “sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa LKPD matematika berbasis peralatan dapur Batak Toba pada pembelajaran transformasi geometri yang dikembangkan berdasarkan hasil

penilaian para ahli terhadap keterlaksanaan pembelajaran sudah memenuhi kriteria keberhasilan kepraktisan.

Keefektifan LKPD matematika yang dikembangkan diukur melalui respons positif peserta didik terhadap penggunaan LKPD berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan Canva. Hasil angket respon peserta didik terhadap LKPD berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan canva yang dikembangkan mendapatkan respon positif sebanyak 87,1% yang menunjukkan bahwa LKPD mampu meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika, mampu melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, mendorong interaksi antar peserta didik selama proses pembelajaran, materi pembelajaran dapat dijelaskan menggunakan bahasa yang sederhana dan dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik, serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi transformasi geometri.

Untuk mengetahui hasil minat belajar peserta didik, peserta didik ditugaskan untuk mengisi angket minat belajar peserta didik. Melalui angket minat belajar peserta didik, peserta didik dapat menilai LKPD matematika yang dikembangkan. Hasil angket minat belajar peserta didik terhadap LKPD matematika yang dikembangkan mendapatkan respon sebanyak 88% yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik tinggi terhadap pembelajaran matematika, peserta didik semangat dalam belajar matematika, peserta didik tertarik dalam belajar matematika, serta peserta didik merasa mudah dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi transformasi geometri.

3.2 Pembahasan

LKPD matematika berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMK pada materi transformasi geometri. Produk ini telah melalui tahapan model pengembangan 4D dan diuji validitasnya oleh tiga validator ahli: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD telah memenuhi seluruh aspek validitas, baik dari segi kesesuaian isi, penggunaan bahasa yang sederhana dan tidak ambigu, hingga desain visual yang menarik dan sesuai standar. Dengan demikian, LKPD dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari (2024) dan Anggreyani (2024) yang juga menunjukkan validitas tinggi pada LKPD berbasis etnomatematika.

Dari segi kepraktisan, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 90,3% dan aktivitas peserta didik 88,09%, yang menempatkan LKPD dalam kategori sangat praktis. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Salsabila (2023) dan Luthfi (2022) yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis etnomatematika yang dikembangkan juga memiliki tingkat kepraktisan tinggi berdasarkan observasi dan respon peserta didik.

Adapun keefektifan LKPD diukur melalui respon peserta didik, dengan hasil 87,1% peserta didik memberikan tanggapan positif. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD membantu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, serta interaksi di kelas. Penelitian ini didukung oleh studi Syahputri (2023) dan Khatimah (2023) yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis kontekstual dan RME mampu meningkatkan hasil belajar dan literasi matematika peserta didik secara signifikan, serta dinilai efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, LKPD yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran matematika berbasis budaya lokal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan Canva yang dikembangkan untuk pembelajaran transformasi geometri dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah bahwa LKPD berbasis peralatan dapur Batak Toba berbantuan Canva dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar di SMK, khususnya

pada materi transformasi geometri. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar LKPD ini diuji pada cakupan yang lebih luas, seperti sekolah berbeda atau dengan jumlah sampel yang lebih besar, guna menguji konsistensi hasilnya. Peneliti lain juga diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam mengembangkan LKPD dengan materi lain, agar semakin banyak media pembelajaran kontekstual yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

5. Referensi

- Anggrayni, D., Haryanto, Syaiful. 2021. Analisis *Epistemic Cognition* Peserta didik dalam Pemecahan Masalah Matematika ditinjau dari Gaya Kognitif Materi Teori Peluang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1): 829-841
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., Soleha, N. M. 2019. Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1): 66-72
- Awaliyah, W., Fitriana, A.Y. 2017. Hubungan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematik Peserta didik SMP pada Materi Lingkaran. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(2): 93-98.
- Barus, D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Batak Toba. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2): 45-61
- Efendi, M., Rahayu, E., Harisah, A. 2024. Analisis Kemampuan Literasi Matematis pada Materi Fungsi Komposisi Peserta didik Kelas XI di SMK Darul Lughah Wal Karomah. *ANCED: Annual Confrece of Education Journal*, 1(1)
- Indrawati, Farah. 2023. Matematika dalam Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 9(1).
- Kamarullah. 2017. Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *AL Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(1).
- Khatimah, H., Fatimah, N. 2023. Pengembangan LKPD Etnomatematika Berbasis RME untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4): 1680-1686.
- Kharissidqi, M.T., Firmansyah V.W. 2022. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *IJOEHM: Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4)
- Komsatun, S., Suriyah, P. 2024. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk Pembelajaran Transformasi Geometri Berbasis Batik Kontemporer Khas Tuban. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FMIPA*.
- Luthfi, H., Rakhmawati, F. 2022. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1): 98-109
- Mamudah, A.H., Fitriyati, D., Putra, F.P. 2024. Pelatihan Pembuatan E-LKPD Liveworksheets Terintegrasi Canva di SMA Negeri 2 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Profesi Guru*.
- Marleni, L. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Mayasari, A., Badruzama, D., Zulfa, F. 2019. Pengaruh Minat Belajar Santri pada Materi Makanan Minuman Halal dan Haram dalam Mata Pelajaran Fikih terhadap Hasil Belajar. *MUJADDID: Jurnal Ilmu Agama*, 1(2)
- Monoarfa, M., Haling, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Pengabdian: Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19*
- Nirmayani, L.H. 2022. Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1)
- Noprinda, C.T. & Soleh, S.M. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2(2).
- Nurlaela., Alamsyah, T.P., Pamungkas, A.S. 2024. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Berbantu Canva untuk Mengembangkan Numerasi Peserta Didik. *METODIK DIDAKTI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 19(2)

- Pertiwi, A.D., Rejeki, S., Styaningsih, R. 2024. Optimalisasi Kemampuan Numerasi Peserta didik pada Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi AKM di SMA. *Indiktika: Jurna Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, A., Arrasuli, B.A., Adelia, R.P. 2022. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin*, 5(1).
- Said, F.F., Susanto, A., Utami, N.P. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Canva yang Efektif. *SOULMATH: Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika*, 11(1):85-98.
- Salsabila, V., Yudianto, E., Ambarwati, R., Setiawan, T.B. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika pada Masjid Jamik Sumenep. *JAMES: Journal of Mathematics Education and Science*.
- Sari, T.P., Sridana, N., Novitasari, D., Prayitno, S. 2024. LKPD Etnomatematika Berbasis Problem Solving pada Materi Transformasi Geometri untuk Peserta didik Kelas IX SMP. *JCAR: Journal of Classroom Action Research*, 6(2).
- Septiani, A., Hidayah, N. 2022. Pengembangan LKPD dengan PMRI pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Konteks Bangunan Bersejarah Lawang Sewu. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3
- Simanjuntak, B., Sitanggang, T., Sianipar, P. 2009. *Dapur dan Alat- alat Memasak Tradisional Daerah Sumatera Utara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Simanjuntak, R. M., & Sihombing, D. I. (2022). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Strategi Problem Solving Untuk Kelas Ix Smp. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 11(1), 88-86.
- Siregar, T.J., Ginting, S.S., Nasution, H.A.G. 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Geometri Transformasi Berbasis Budaya Sumatera Utara*. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 9(2)
- Syahputri, T.V., Ananda, L.J., Pandimun, D.F, Ambarita. 2023. Optimalisasi Canva dalam Pembuatan LKPD Berorientasi Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)*, 9(1): 140-148.