

**PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN *GAME FISHING*  
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI  
PESERTA DIDIK DI MI RAUDHATUL JANNAH  
JENGGAWAH JEMBER**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
oleh:  
J E M B E R

**ALIYATUL JANNAH  
NIM. 233206040014**

**PROGRAM PASCASARJANA  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN *GAME FISHING*  
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI  
PESERTA DIDIK DI MI RAUDHATUL JANNAH  
JENGGAWAH JEMBER**



**TESIS**

Diajukan untuk memenuhi prasyarat  
Memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

oleh:

**ALIYATUL JANNAH  
NIM. 233206040014**

**PROGRAM PASCASARJANA  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER  
JUNI 2025**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “*Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fisihing Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi siswa di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember*” yang ditulis oleh Aliyatul Jannah ini, telah selesai direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Pembimbing I



**Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I.**  
**NIP. 197202172005011001**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Pembimbing II

J E M B E R



**Dr. Indah Wahyuni M.Pd**  
**NIP.198003062011012009**

## PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan LKPD Berbantuan *Game fishing* Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi peserta didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember” yang ditulis oleh Aliyatul Jannah ini, telah dipertahankan di depan Dewan penguji tesis pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tanggal 17 Juni 2025 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

### DEWAN PENGUJI

1. Ketua Sidang : Dr. Moh. Sutomo, M. Pd.  
NIP. 197110151998021003
2. Anggota
  - a. Penguji Utama : Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.  
NIP. 197209182005011003
  - b. Penguji I : Dr. H. Saifan, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 197202172005011001
  - c. Penguji II : Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.  
NIP. 198003062011012009

Jember, 24 Juni 2025

Mengehaskan

Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Direktur



Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.I  
NIP. 197209182005011003

## ABSTRAK

Aliyatul Jannah, 2025: Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fisihing Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi siswa di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

**Kata kunci:** *Game fishing*, LKPD, Literasi Numerisasi.

Latar belakang penelitian ini berawal dari rendahnya literasi numerasi peserta didik dalam pembelajaran pembelajaran matematika, dimana penggunaan media dan bahan ajar yang kurang menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Sehingga peserta didik kurang semangat dan cenderung merasa kesulitan dalam pembelajaran.

Adapun rumusan masalah dalam pengembangan LKPD ini adalah (1) Bagaimana validitas pengembangan LKPD berbantuan *game fishing* untuk mengembangkan literasi numerasi siswa MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember? (2) Bagaimana kepraktisan LKPD berbantuan *game fishing* untuk mengembangkan literasi numerasi siswa MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember? (3) Bagaimana efektivitas LKPD berbantuan *game fishing* untuk mengembangkan literasi numerasi siswa MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember?

Tujuan dari pengembangan LKPD ini adalah (1) Menganalisis validitas pengembangan LKPD berbantuan *game fishing* untuk mengembangkan literasi numerasi siswa MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember. (2) Menganalisis kepraktisan LKPD berbantuan *game fishing* untuk mengembangkan literasi numerasi siswa MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember. (3) Menganalisis efektivitas LKPD berbantuan *game fishing* untuk mengembangkan literasi numerasi siswa MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, Pre-test dan Post-test, serta dokumentasi. Subjek penelitian ini terdiri dari 6 peserta didik untuk skala kecil, 20 peserta didik untuk skala besar, dan guru. Sedangkan untuk teknik analisis data dilakukan melalui penyebaran angket dan tes kemudian dianalisis dengan teknik persentase untuk kevalidan dan kepraktisan, serta uji N-Gain untuk mengukur efektivitas LKPD terhadap literasi numerasi siswa.

Hasil dari penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa; 1) Hasil validasi memperoleh nilai dari validator ahli materi sebesar 86% dikategorikan sangat valid, validator ahli desain sebesar 94% dikategorikan “sangat valid”, serta validator ahli bahasa sebesar 80% dikategorikan “valid”, sehingga didapatkan nilai rata-rata kevalidan sebesar 86,6%, dikategorikan “sangat valid”. 2) Hasil kepraktisan produk berdasarkan respon guru mendapat nilai 82% dikategorikan “sangat praktis”, uji coba pada peserta didik skala kecil mendapat 85% dikategorikan “sangat praktis”, dan uji coba pada peserta didik skala besar mendapat 79% dikategorikan “praktis”, sehingga didapatkan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 82%, dikategorikan “sangat praktis”. 3) Hasil efektivitas berdasarkan uji N-Gain dari nilai pre-test dan post-test siswa mencapai 78,92% yang dikategorikan “efektif”, hal ini membuktikan bahwa LKPD berbantuan *game fishing* terbukti efektif untuk meningkatkan literasi numerasi siswa.

## ABSTRACT

Aliyatul Jannah, 2025: The Development of a Game-Assisted Worksheet (LKPD) Using 'Fishing Game' to Improve Students' Numeracy Literacy at MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

**Keywords:** Fishing Game, Worksheet (LKPD), Literacy, Numeracy.

This research was motivated by the low level of students' numeracy literacy in mathematics learning, which is partly due to the use of unengaging media and teaching materials that fail to capture students' interest and motivation. As a result, students often feel discouraged and experience difficulties in learning. The research problems addressed in the development of this worksheet (LKPD) are: 1) How valid is the development of the fishing game-assisted LKPD in improving students' numeracy literacy? 2) How practical is the development of the fishing game-assisted LKPD in improving students' numeracy literacy? 3) How effective is the development of the fishing game-assisted LKPD in improving students' numeracy literacy?

The objectives of this LKPD development are: 1) To analyze the validity testing results of the fishing game-assisted LKPD in enhancing students' numeracy literacy. 2) To analyze the practicality testing results of the fishing game-assisted LKPD in enhancing students' numeracy literacy. 3) To analyze the effectiveness testing results of the fishing game-assisted LKPD in enhancing students' numeracy literacy.

This study is a development research using the ADDIE model. Data collection techniques included observation, questionnaires, pre-tests and post-tests, and documentation. The research subjects consisted of 6 students for the small-scale trial, 20 students for the large-scale trial, and a teacher. Data were analyzed using percentage techniques to assess validity and practicality, and the average scores of pre-tests and post-tests were used to measure effectiveness.

The results of the research and development showed that; 1) The validation results obtained a value from the material expert validator of 86% categorized as very valid, the design expert validator of 94% categorized as "very valid", and the language expert validator of 80% categorized as "valid", so that the average validity value was obtained 86.6%, categorized as "very valid". 2) The results of the practicality of the product based on teacher responses got a value of 82% categorized as "very practical", trials on small-scale students got 85% categorized as "very practical", and trials on large-scale students got 79% categorized as "practical", so that the average practicality value was obtained 82%, categorized as "very practical". 3) The results of the effectiveness based on the N-Gain test from the pre-test and post-test scores of students reached 78.92% which was categorized as "effective", this proves that LKPD assisted by fishing games has proven to be effective in improving students' numeracy literacy.

## ملخص البحث

عالية اللجنة، 2025. تطوير ورقة عمل التلميذ بمساعدة لعبة الصيد لتحسين محو الأمية الرقمية لدى تلاميذ مدرسة روضة اللجنة الابتدائية الإسلامية جينجاواه جمبر. رسالة الماجستير بقسم تعليم المعلمين للمدرسة الابتدائية ببرنامج الدراسات العليا جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر.

### الكلمات الرئيسية: لعبة الصيد، ورقة عمل التلميذ، والرسمية

إن خلفية هذا البحث تبدأ من انخفاض مستوى محو الأمية الرقمية لدى التلاميذ في تعلم الرياضيات، حيث أن استخدام الوسائط والمواد التعليمية التي لا تجذب انتباه واهتمام التلاميذ في التعلم. مما يجعل التلاميذ يفتقرون إلى الحماس ويميلون إلى الشعور بالصعوبة في التعلم. أما محور هذا البحث فهو (1) كيف تكون عملية تطوير تطوير ورقة عمل التلميذ (LKPD) بمساعدة لعبة الصيد لتحسين محو الأمية الرقمية للمتعلمين؟ (2) كيف يتم تحليل نتائج اختبار الصلاحية والعملية والفعالية لتطوير ورقة عمل التلميذ (LKPD) بمساعدة لعبة الصيد لتحسين محو الأمية الرقمية للمتعلمين .

يهدف هذا البحث إلى (1) تحليل عملية تطوير تطوير ورقة عمل التلميذ (LKPD) بمساعدة لعبة الصيد لتحسين محو الأمية الرقمية للطلاب؛ و(2) تحليل نتائج اختبار الصلاحية والعملية والفعالية لتطوير ورقة عمل التلميذ (LKPD) بمساعدة لعبة الصيد لتحسين مهارات القراءة والكتابة الرقمية للطلاب .

استخدمت الباحثة في هذا البحث منهج البحث التطويري من خلال نموذج أددي (ADDIE). وطريقة جمع البيانات تشمل الملاحظة، والاستبيان، والاختبار القبلي والاختبار البعدي، وكذلك التوثيق. مجتمع البحث هذا يتكون من 6 طلاب للتجربة الصغيرة، و 20 طالبًا للتجربة الكبيرة، والمعلم. أما بالنسبة لطريقة تحليل البيانات، فقد تم ذلك من خلال توزيع الاستبيانات والاختبارات ثم تحليلها باستخدام تقنية النسبة المئوية للتحقق من الصلاحية والعملية، وكذلك قياس الفعالية من خلال متوسط درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي .

أما نتائج البحث التي حصلت عليها الباحثة فهي (1) أن نتيجة التحقق من صلاحية المنتج أن نسبة التقويم التي حصل عليها من قبل المحكم المختص بالمادة العلمية بلغت 86%، وقد صُنفت ضمن الفئة "صالح جدًا"، كما حصل من قبل المحكم المختص بالتصميم على نسبة 94%، وهي كذلك مصنفة ضمن الفئة "صالح جدًا"، أما تقييم المحكم المختص باللغة فبلغ 80%، مما يعني أنها مصنفة ضمن الفئة "صالح". وبناء على هذه النتائج، فإن متوسط نسبة صلاحية المنتج بلغ 86.6%، وهو مصنف في فئة "صالح جدًا"؛ و(2) نتائج مدى قابلية استخدام المنتج أن تقييم المعلمين بلغ 82%، وقد صُنّف في فئة "عملي جدًا"، بينما بلغت نسبة الاستجابة في تجربة النطاق الصغير مع الطلبة 85% وصُنّفت كذلك "عملي جدًا"، أما في تجربة النطاق الواسع فبلغت نسبة الاستجابة 79%، وهي مصنفة "عملي". وبهذا، فإن متوسط قابلية استخدام المنتج بلغ 82%، ويقع ضمن فئة "عملي جدًا"، و(3) أن فعالية المنتج، قد تم قياسها باستخدام اختبار N-Gain بين نتائج الاختبار القبلي و الاختبار البعدي، حيث وصلت نسبة التحسن إلى 78.92%، وقد صنفت هذه النسبة ضمن فئة "فعال". وتدل هذه النتيجة على أن دليل الأنشطة التعليمية (LKPD) المدعوم بلعبة الصيد الإلكترونية قد أثبتت فعاليتها في تحسين مستوى محو الأمية الرقمية لدى التلاميذ.

## KATA PENGANTAR

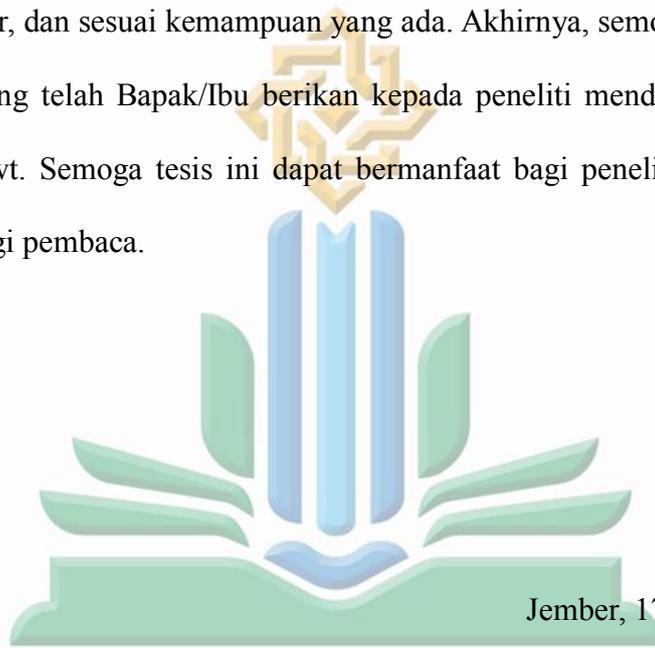
Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis dengan judul “Pengembangan LKPD Berbantuan *Game fishing* untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik Di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember” ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya menuju agama Allah sehingga tercerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do’a jazaakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.I., selaku Direktur Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah memberikan kemudsiiddihan fasilitas kepada penulis sejak awal kuliah sampai penyelesaian studi.
3. Dr. H. Sutomo, M. Pd selaku kaprodi PGMI yang telah memberikan dukungan, arahan, serta kebijakan yang mendukung kelancaran proses studi saya hingga penyusunan tesis ini. Bimbingan dan perhatian Bapak selama masa studi sangat berarti bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

4. Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.
5. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
7. Bapak Redi Nur Hamzah S. ST selaku Kepala MI Raudhatul Jannah yang telah bersedia memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Bapak dan ibu guru MI Raudhatul Jannah yang telah berkenan untuk bekerja sama dan memberikan data serta informasi peneliti dalam penyusunan Tesis ini.
9. Kedua orang tua saya, Bapak Sodikin dan Ibu Ida Wahyuni serta Suami tercinta sebagai bukti hormat dan rasa terima kasih yang telah memberikan dukungan moril dan materil, ridho, serta kasih sayang tidak terhingga yang tidak dapat saya balas sampai akhir hayat.
10. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesainya tesis ini. Semoga penyusunan tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari harapan sempurna pasti terdapat kekurangan didalamnya. Tetapi penulis tetap berusaha untuk menyusun tesis sesuai dengan buku pedoman karya tulis ilmiah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dan sesuai kemampuan yang ada. Akhirnya, semoga dengan segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada peneliti mendapat balasan baik dari Allah Swt. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan umumnya bagi pembaca.



Jember, 17 Juni 2025

Penulis,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R Alivatul Jannah  
NIM. 233206040014

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
DAFTAR PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian Pengembangan.....	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	15
F. Asumsi Dan Keterbatasan dan Penelitian Pengembangan .....	16
G. Definisi Istilah .....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian terdahulu.....	20
B. Kajian teori .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>	

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	83
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	84
C. Uji Coba produk .....	93
1. Desain uji coba.....	93
2. Subjek Uji Coba.....	96
3. Jenis Data.....	97
4. Instrumen pengumpulan data .....	99
5. Teknik Analisis Data.....	105
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>	
A. Penyajian Data Uji coba .....	111
B. Analisis Data .....	146
C. Revisi Produk .....	149
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
A. Kajian Produk Yang telah Direvisi .....	151
B. Saran Pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.....	177
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>179</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Orisinalitas Penelitian .....	27
Tabel 2.2	Bilangan dan Lambang Bilangan Cacah.....	59
Tabel 2.3	Komponen Literasi Numerasi kelas 3 MI.....	76
Tabel 2.4	Indikator dan Sub Indikator Literasi Numerasi .....	77
Tabel 3.1	Kriteria Skala Penilaian .....	98
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	99
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Validasi Desain .....	100
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Validasi Materi.....	101
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa.....	101
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.....	102
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik .....	102
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Soal Tes .....	103
Tabel 3.9	Kriteria Kevalidan.....	105
Tabel 3.10	Kriteria Kepraktisan.....	107
Tabel 3.11	Kriteria N-Gain .....	109
Tabel 3.12	Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan .....	109
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran Matematika Kelas III .....	115
Tabel 4.2	Tujuan Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Sampai 1.000 .....	115
Tabel 4.3	Langkah Pengembangan LKPD.....	124
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi.....	128
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Desain.....	130

Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	133
Tabel 4.7	Hasil Tanggapan Peserta Didik pada Uji Coba Skala Kecil .....	136
Tabel 4.8	Hasil Tanggapan Peserta Didik pada Uji Coba Skala Besar .....	138
Tabel 4.9	Hasil Tanggapan Guru Matematika .....	139
Tabel 4.10	Hasil Observasi pada Uji Coba Skala Kecil .....	141
Tabel 4.11	Hasil Observasi pada Uji Coba Skala Besar .....	142
Tabel 4.12	Hasil Pre-Test dan Post-Test .....	145
Tabel 4.13	Hasil Validasi LKPD Berbantuan <i>Game fishing</i> .....	147
Tabel 4.14	Hasil Data Kepraktisan LKPD Berbantuan <i>Game fishing</i> .....	147
Tabel 4.15	Hasil Dari Nilai Pre Test Dan Nilai Post Test .....	148
Tabel 4.16	Revisi Ahli Materi.....	149
Tabel 4.17	Revisi Ahli Materi.....	450
Tabel 5.1	Produk yang Telah Direvisi .....	154


  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	38
Gambar 2.2	Kerangka Konseptual .....	83
Gambar 3.1	Peta Konsep Bilangan Cacah Sampai Seribu .....	88
Gambar 4.1	Presentasi Penggunaan Media Oleh Guru Selama Proses Pembelajaran Matematika .....	112
Gambar 4.2	Persentase Tanggapan Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Matematika .....	113
Gambar 4.3	Persentase Tanggapan Peserta Didik Mengenai Belajar Melalui Membaca Buku dan Melalui Game .....	114
Gambar 4.4	Persentase Persetujuan Peserta Didik dalam Menggunakan Game dalam Pembelajaran Matematika .....	114
Gambar 4.5	Persentase Tanggapan Peserta Didik Mengenai Pembelajaran Matematika .....	115
Gambar 4.6	Peta Konsep Materi Bilangan Cacah Sampai 1. 000 .....	117
Gambar 4.7	Flowcart Pengembangan LKPD .....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan.....	192
2. Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	193
3. Hasil Persentase Rata-Rata Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik....	194
4. Hasil Validasi Ahli Materi.....	195
5. Hasil Validasi Ahli Desain .....	196
6. Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	197
7. Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	198
8. Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	199
9. Hasil Observasi pada Uji Coba Skala Kecil .....	200
10. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	201
11. Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	202
12. Hasil Observasi pada Uji Coba Skala Besar.....	203
13. Lembar Angket Respons Guru.....	204
14. Kisi-Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test.....	205
15. Soal Pre-Test dan Post-Test.....	206
16. Hasil Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-Test .....	207
17. Hasil Uji N-Gain .....	208
18. Hasil Pre-Test dan Post-Test .....	209
19. Dokumentasi Pembelajaran Siswa .....	211
20. Dokumentasi dengan Kepala Sekolah dan Waka Kurikulum .....	212
21. Surat Ijin Penelitian.....	213
22. Surat Telah Selesai Penelitian .....	214

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. Konsonan Tunggal

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Sa</i>	S	Es dengan titik dibawah
ج	<i>Ja</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	H	Ha dengan titik dibawah
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan Ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Zal</i>	Z	Zet dengan titik dibawah
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	Es dan Ye
ص	<i>Sad</i>	S	Es dengan titik dibawah
ض	<i>Dad</i>	D	De dengan titik dibawah
ط	<i>Ta</i>	T	Te dengan titik dibawah
ظ	<i>Za</i>	Z	Zet dengan titik dibawah
ء	<i>'Ain</i>	'	Apstrof terbalik
غ	<i>Ga</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Waw</i>	W	We
ه	<i>Ha</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	'	Apstrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

### B. Vocal

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dhammah</i>	U	U

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)

□ □	<i>Fathah dan Ya</i>	ai	a dan i
□ و	<i>Kasrah dan Waw</i>	au	a dan u



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan pusat dari proses pendidikan yang terdapat dalam suatu pendidikan. Kualitas pembelajaran bersifat kompleks dan dinamis serta dapat dilihat dari sudut pandang dan berbagai persepsi. Kualitas pembelajaran merupakan faktor yang menentukan peningkatan mutu pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antar perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, dan iklim pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal.<sup>1</sup> Agar kualitas pembelajaran tercapai, seorang guru bertanggungjawab dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Guru berperan penting dalam suatu proses pembelajaran. Selain itu, guru juga memiliki tugas serta tanggung jawab dalam menyusun sebuah rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menganalisis hasil pembelajaran, serta menindaklanjuti dari hasil pembelajaran itu sendiri. Guru menjadi kunci penting sebagai penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menumbuhkembangkan nilai-nilai dalam kehidupan mereka. Guru juga perlu membangun keaktifan peserta didik dengan cara menyusun serta

---

<sup>1</sup> Titik Haryati dan Noor Rochman, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan (Project Citizen)*, Jurnal Ilmiah CIVIS, vol.2, no.2, 2012, h. 1 tersedia di <https://journal.upgris.ac.id/> Diakses pada 4 September 2018 Pukul 18.32 WIB

melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan inovatif. Hal ini pernah disampaikan oleh Ibnu Mas'ud dalam hadits yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari.

كَانَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَتَخَوَّلُنَا بِالْمَوْعِظَةِ فِي الْأَيَّامِ كَرَاهَةً السَّامَةِ عَلَيْنَا

Artinya: Nabi SAW. Selalu menyelingi hari-hari belajar untuk kami supaya menghindari kebosanan kami (HR. Bukhari)

Guru harus memberikan fasilitas melalui pengalaman belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk membuat rancangan, proses, dan eksperimen serta merangsang peserta didik untuk mengemukakan gagasan atau ide-ide mereka. Melalui sistem pembelajaran yang berkualitas, suatu institusi pendidikan juga bertanggung jawab dalam menyediakan tenaga pengajar yang memiliki kualitas yang baik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk berkontribusi dalam membentuk pribadi, sikap, moral dan intelektual peserta didik. Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, guru diharapkan dapat memilih metode dan media pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.

Allah SWT. Pernah menjelaskan dan memberi contoh bahwa manusia tidak hanya menjadi subyek pendidikan melainkan juga sebagai subyek pendidikan yang aktif, sebagai mana disampaikan dalam Al-qur'an surat Al-baqoroh ayat 31 yang berbunyi

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!"

Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan guru. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik.<sup>2</sup>

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup> Penggunaan media pengajaran atau pembelajaran sangat penting bagi guru karena sangat membantu guru dalam menyampaikan pengajaran secara maksimal. Dalam system pembelajaran saat ini peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan atau informasi, namun dapat juga bertindak sebagai penyampai pesan atau informasi. Kondisi seperti ini yang disebut sebagai komunikasi dua arah. Dalam hal ini dibutuhkan peran media dalam peningkatan keefektifan pencapaian suatu tujuan atau kompetensi. Sebagaimana yang diamanatkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan yang berbunyi:

---

<sup>2</sup> Muhammad Hasan dkk, "*Media Pembelajaran*", (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), 2

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2020), h. 6

*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.*<sup>4</sup>

Jenjang usia siswa sekolah dasar kelas III berkisar antara usia 9- 10 tahun dan berada pada tahap operasional konkret yang memiliki karakteristik belajar yang khas sehingga perlu dipertimbangkan dalam perancangan pembelajaran. Menurut Suparno, siswa yang berada pada tahap pemikiran operasional konkret sudah memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya melalui benda-benda konkret sehingga semua komponen pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan tersebut. Gaya belajarnya adalah mereka lebih suka mempelajari materi dengan contoh konkret, kasus nyata, dan pengalaman langsung daripada konsep yang abstrak. Sehingga memahami gaya belajar siswa pada tahap operasional konkret dapat membantu guru merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan kognitif mereka. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan praktis, guru dapat membantu

---

<sup>4</sup> Undang undang No.20, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, h.4 ([www.komnasham.go.id](http://www.komnasham.go.id)), diakses tanggal 7 Agustus 2017

siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep-konsep yang dipelajari.<sup>5</sup>

Pendidikan matematika yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan.<sup>6</sup> Matematika dianggap sebagai ilmu dasar pengetahuan dan menjadi induk dari segala ilmu Pendidikan. Sebagai ilmu pengetahuan yang penting matematika berperan besar dalam kehidupan manusia. Namun, sayangnya matematika sering dianggap sulit untuk dipelajari dan dipahami dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.<sup>7</sup> Terutama pada Pembelajaran yang berorientasi pada numerasi secara kritis yang melibatkan perhatian pada hubungan yang ada dalam bidang matematika dan mengeksplorasi cara-cara mengatasi permasalahan sehingga pembelajaran matematika berorientasi numerasi menjadi pengalaman yang memberdayakan.

Kemampuan literasi numerasi sebagai pengetahuan dan kecakapan yang erat kaitannya dengan pemahaman angka, simbol dan analisis informasi kuantitatif (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya), sangat penting dimiliki generasi saat ini.<sup>8</sup> Adapun komponen literasi numerasi dalam cakupan matematika, yaitu: bilangan, operasi dan penghitungan, geometri dan pengukuran, pengolahan data, interpretasi statistik, penalaran spasial, dan pola. Cakupan literasi numerasi sangat luas, tidak hanya dalam pelajaran

---

<sup>5</sup> Suparno, “*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*”, (Yogyakarta: Kanisius. 2001),11.

<sup>6</sup> Arfika Riestyan Rachmantika and Wardono, “Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah” *jurnal unnes* 2 (2019), 438

<sup>7</sup> Heni Pujiastuti, Rudi Haryadi, and Ely Solihati, “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual pada Materi Aljabar,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021), 63.

<sup>8</sup> Susriyanti, S., Yeni, F., & Yulasm, Y. (2022). Implementasi dan Aplikasi Literasi Numerasi Di SDN 20 Labuhan Tarok, Bungus Teluk Kabung, Padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, Vol 1(3), 1–6.

matematika, tetapi juga berkaitan dengan literasi lainnya, misalnya kebudayaan atau kewarganegaraan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi numerasi penting dan dapat ditunjukkan dengan kecakapan terhadap angka dan bilangan serta kecakapan keterampilan matematika yang praktis dan efisien guna menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 20 Januari 2024 pada siswa kelas III di MI Raudhatul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember bahwa siswa pada pembelajaran matematika mengalami berbagai kesulitan belajar matematika. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca lambang bilangan dan simbol-simbol matematika dasar. Hal ini dilihat dari capaian hasil belajar matematika siswa dari jumlah keseluruhan 20 siswa. Dari capaian hasil tersebut, ditemukan nilai rata-rata literasi numerasi siswa adalah 65,23. Dari 20 siswa kelas III, ada sebanyak 7 orang siswa atau 35% yang telah mencapai nilai KKM dan 13 orang siswa atau 65% mendapat nilai di bawah nilai KKM yang distandarkan yaitu 70. Hal ini berarti bahwa dari 20 siswa kelas III MI Raudhatul Jannah hanya 35% saja yang nilainya tuntas.

Oleh karena itu semua peserta didik dengan program pendidikan apapun baik ilmu alam maupun ilmu sosial diwajibkan mempelajari matematika dengan porsinya masing-masing. Pendidikan matematika harus menjadi fokus utama dalam sistem Pendidikan. Pendidik harus memberikan pembelajaran matematika yang kreatif dan menarik, sehingga peserta didik

---

<sup>9</sup> Agustina, E., & Zayyadi, M. (2023). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Inklusi. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 15–20.

dapat terus termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kemampuan matematika.<sup>10</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang mendukung keberhasilan proses pendidikan di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian data dari pendidik kepada peserta didik begitupun sebaliknya.<sup>11</sup> Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah bisa menarik perhatian peserta didik untuk lebih memperhatikan penjelasan dari pendidik. Sehingga peserta didik lebih termotivasi perasaanya untuk memperhatikan, berpikir, serta memiliki keinginan belajar.<sup>12</sup> Penggunaan media pembelajaran secara kreatif bisa memperlancar serta meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hal tersebut, pengetahuan yang dimiliki pendidik sangatlah penting. Bahan ajar yang sering digunakan dalam dunia pendidikan dapat dikelompokkan seperti bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, dan bahan ajar multimedia interaktif.<sup>13</sup> Namun bahan ajar yang mayoritas digunakan pendidiksaat ini adalah bahan ajar berjenis cetak seperti modul, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

<sup>10</sup> Lissa Anggraini, Rani Refianti, and Idul Adha, "Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Konteks Lubuklinggau Ditinjau dari Segi Kevalidan," *Journal of Mathematics Science and Education* 3, no. 2 (2021), 84.

<sup>11</sup> Indra Maryanti et al., "Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mengalami Interaksi Komunikasi dan Refleksi(MIKIR)," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021), 6385.

<sup>12</sup> Khofifah Indra Sukma and Trisni Handayani, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022), 1021

<sup>13</sup> Hodiyanto, Darma Yudi, and Syarif R S Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Jurnal Pendidikan Matematika* 9 (2020), 323–324.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar cetak berbentuk lembar-lembar berisikan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.<sup>14</sup> LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik atau aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan LKPD selama ini hanya menyajikan soal materi evaluasi dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan mengembangkan LKPD yang memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan masalah, yaitu menggunakan LKPD yang berbasis *game fishing*.

Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Jenggawah Jember dipilih sebagai objek studi setelah penulis melakukan serangkaian observasi yang mendalam. Penelitian ini dipilih karena beberapa alasan penting yang teramati. Pertama, dalam observasi awal, penulis menemukan bahwa guru-guru di MI Raudhatul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember belum menemukan formasi yang tepat untuk menerapkan LKPD. Meskipun LKPD sudah digunakan, namun pelaksanaannya masih belum optimal karena kurangnya pemahaman tentang cara terbaik untuk menerapkan LKPD dalam pembelajaran matematika sehingga belum optimal.

“Di sini sudah ada LKPD Mbak. Mungkin karena kurang menarik dan guru masih bingung dalam menerapkan LKPD pembelajaran matematika”<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Evy Aldiyah, “Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pengembangan Sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran IPA Di SMP,” Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan 1, no. 1 (2021), 67.

<sup>15</sup> Urniati Wahidah S. Pd, wali kelas 3A

Melalui observasi yang dilakukan peneliti di MI Raudhatul Jannah Jenggawah, menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran yang terjadi khususnya di kelas III, peserta didik kurang minat belajar matematika materi bilangan cacah satu sampai seribu. Bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran dikatakan biasa saja karena buku paket yang digunakan disertai dengan gambar yang kurang familiar dan pada saat pembelajaran. Pendidik juga masih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga peserta didik masih sering merasa bosan.<sup>16</sup> Hal ini membuat 10% peserta didik merasa kurang mengerti dan 70% tidak mengerti materi yang dijelaskan dari buku paket tersebut. Serta membuat 70% peserta didik tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru matematika di kelas. Sehingga sebesar 85% peserta didik merasa pelajaran matematika sulit dipahami khususnya pada materi bilangan cacah satu sampai seribu.

Selain alasan-alasan yang ditemukan melalui observasi, dari hasil observasi di MI Raudhatul Jannah diperoleh persentase 62% bahwa media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan LKS. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan alat penghubung peserta didik dengan guru, apabila media yang digunakan tidak sesuai maka peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi dan merasa bosan dengan media yang digunakan. Hal tersebut diperkuat dengan kebutuhan peserta didik bahwa 70% peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran matematika. peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik

---

<sup>16</sup> Minhaz Rihadatul Aisy and Ismah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Materi Aljabar," *Fibonacci* 7, no. 2 (2021), 86.

dan tidak membosankan ketika belajar matematika. Oleh karena itu peneliti memilih media yang cocok untuk peserta didik sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu media LKPD berbantuan *game fishing* dengan tujuan tercapainya hasil belajar dan literasi numerasi belajar yang optimal. bahwa 95% peserta didik sangat menyetujui pembelajaran matematika di kelas menggunakan *game*. Peserta didik kurang literasi numerasi dengan pembelajaran matematika karena mereka merasa kesulitan saat memahami materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil angket dimana 85% peserta didik masih kesulitan memahami pembelajaran matematika, penentuan MI Raudhatul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember sebagai objek studi juga didukung oleh data pendukung, lokasi penelitian, dan sumber primer yang tersedia. Lokasi penelitian ini memberikan akses yang mudah bagi penulis untuk melakukan observasi secara langsung dan interaksi dengan para subjek penelitian. Sumber primer yang ada juga mendukung penulisan proposal tesis ini dengan menyediakan data yang relevan dan komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah alat pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan belajar matematika bagi peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasilnya. Dengan menggunakan model ini, diharapkan pengembangan media pembelajaran

dapat lebih terarah dan efektif. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengambil tema **“Pengembangan LKPD Berbantuan *Game fishing* Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik Di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember”**

### **B. Rumusan Masalah Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan LKPD berbantuan *game fishing* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember?
2. Bagaimana kepraktisan LKPD berbantuan *game fishing* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember?
3. Bagaimana efektivitas LKPD berbantuan *game fishing* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember?

### **C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan mendeskripsikan:

1. Untuk menganalisis validitas pengembangan LKPD berbantuan *game fishing* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.

2. Untuk menganalisis kepraktisan LKPD berbantuan *game fishing* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.
3. Untuk menganalisis kepraktisan LKPD berbantuan *game fishing* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.

#### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa LKPD berbantuan *game fishing* pada pembelajaran matematika dan hasil pengembangan LKPD *game fishing* dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran kelas III ini akan dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

##### 1. Berdasarkan Konten (isi)

Media LKPD berbasis *game fishing* digunakan pada mata pelajaran matematika di MI Raudhatul Jannah. Adapun rinciannya sebagai berikut:

- a. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah
- b. Kelas/ Semester : III/ 1
- c. Bab : Bilangan cacah sampai 1000
- d. Muatan Pembelajaran : Matematika

##### 2. Cara Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa LKPD berbasis *game fishing* pada pembelajaran matematika dan hasil

pengembangan LKPD berbantuan *game fishing* dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Buku matematika yang digunakan ialah buku yang ada dikelas tiga, dimana peneliti menggunakan pada semester awal atau ganjil. Pengembangan LKPD berbantuan *game fishing* ini dilakukan pada 1 semester pada materi pecahan cacah satu sampai seribu. Komponen LKPD terdiri dari 1) Tujuan pembelajaran sesuai kompetensi dan materi, 2) alat dan bahan, 3) latihan soal atau pertanyaan, 4) evaluasi pembelajaran.<sup>17</sup> Oleh sebab itu, produk yang dihasilkan memiliki keunggulan sebagai upaya peningkatan numerasi dan literasi belajar peserta didik. Berikut LKPD berbantuan *game fishing* yang dihasilkan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. LKPD yang dihasilkan adalah LKPD berbantuan *game fishing* pada pembelajaran matematika tentang bilangan cacah sampai seribu
- b. LKPD berbasis *game fishing* disesuaikan dengan materi atau topik
- c. LKPD berbasis *game fishing* dilengkapi dengan tujuan pembelajaran
- d. LKPD berbasis *game fishing* dilengkapi dengan capaian pembelajaran
- e. LKPD berbasis *game fishing* dilengkapi dengan materi yang akan digunakan
- f. LKPD berisi tentang cerita atau latihan soal

---

<sup>17</sup> Syukriamsyah, *Penerapan model inquiry berbasis LKPD untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik*, (Surabaya: Cv pustaka media guru, 2019), 24

- g. LKPD dilengkapi dengan gambar yang menarik, bahasa sederhana dan latihan soal yang dapat memotivasi peserta didik
- h. LKPD berbantuan *game fishing* dilengkapi panduan pembelajaran yang mudah dipahami Ukuran kertas yang digunakan ialah ukuran A4 dengan halaman sampul yang menarik menggunakan kertas HVS dan berwarna. LKPD ini dikemas dengan warna dan tampilan yang menarik untuk meningkatkan literasi dan numrisasi belajar peserta didik. Serta dilengkapi gambar yang menarik untuk memperjelas dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Karakteristik penyajiannya disesuaikan dengan peserta didik MI agar dapat dengan mudah dipelajari ataupun dipahami

### 3. Pendukung Produk

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena belum banyak lembar kerja peserta didik (LKPD) yang menarik berbasis *game fishing* pada pembelajaran matematika yang dibutuhkan oleh siswa maupun pendidik sebagai bentuk nyata dalam membuat suatu produk bahwa mempelajari tentang bilangan cacah .

Penggunaan dari LKPD yaitu dapat mengubah tampilan menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Penggunaan perangkat ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran matematika materi pecahan cacah satu sampai seribu perhatian peserta

didik sehingga dalam penyampaian materi peserta didik menunjukkan keaktifan dan antusias dalam belajar

Peserta didik juga dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah demi tercapainya mutu layanan pembelajaran secara baik dan produktif pada jalannya proses pendidikan. Pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional menjadikan suatu proses kerjasama antara peserta didik dan guru sehingga terjalin interaksi dan komunikasi yang terjalin dalam keterampilan pembelajaran di kelas.<sup>18</sup>

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru untuk dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada peserta didik, mengingat usia peserta didik masih berada di usia oprasional konkret tertentu guru memerlukan bahan ajar agar dapat membuat mereka belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan menjadi rujukan teori dan memperkaya media belajar yang sudah tersedia maupun yang sudah digunakan sebelumnya, sehingga dapat dijadikan media belajar yang efektif dan menyenangkan sebagai sarana dalam menjelaskan bilangan cacah satu sampai seribu.

---

<sup>18</sup> Endang Kusumaningtyas, "Fun Math With E-Book Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Penggunaan Buku Digital", (Pasuruan: Caremedia Communication, 2018), 65.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Menambah khazanah pengalaman yang dapat mengembangkan wawasan peneliti untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk menghadapi dunia pendidikan secara nyata.

### b. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan referensi penelitian berikutnya, sehingga dapat memperdalam analisis mengenai media pembelajaran di kelas III.

### c. Pemangku Kebijakan Pendidikan

Menjadi bahan pertimbangan bagi instansi terkait, dalam hal ini kementerian pendidikan/agama tingkat daerah dan pusat untuk meningkatkan perhatiannya pada pendidikan.

## F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Dalam uraian ini, perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

### 1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game fishing* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran.

- b. Peserta didik akan lebih termotivasi apabila media yang digunakan menarik dan inovatif.
- c. Media pembelajaran berbasis *game fishing* ini mencakup pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai seribu.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *game fishing* terdapat beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Waktu dan usaha pembuatan media pembelajaran berbasis *game fishing* memerlukan waktu dan usaha yang signifikan. Proses ini melibatkan tahap perencanaan, desain.
- b. Lembar kerja terbatas hanya bahan cetak yang terdapat pada prosedur, rangkuman materi dan soal

## G. Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang dipakai dalam judul penelitian ini, maka istilah-istilah yang hendak peneliti jelaskan yang tergabung dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Pengembangan LKPD

LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan LKPD yang berisi teks, angka, dan gambar, kemudian digunakan dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan sehingga peserta didik bisa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

## 2. *Game fishing*

*Game fishing* berupa kegiatan belajar sambil bermain, dimana peserta didik diminta untuk memancing gambar ikan yang di desain sedemikian rupa untuk mendapatkan soal matematika materi bilangan cacah yang sudah di cantumkan pada gambar ikan, sehinga pembelajaran yang dibuat menjadi lebih menarik.

## 3. Literasi Numerasi

Literasi numerasi merupakan kemampuan dan pengetahuan menggunakan beberapa bilangan dan simbol yang berhubungan dengan matematika dasar untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, dan menganalisis dalam bentuk grafik, tabel, dan diagram.

Dari definisi istilah di atas, maka yang dimaksud peneliti terhadap “Pengembangan LKPD berbantuan *game fishing* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember” adalah suatu proses perancangan dan penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikemas secara menarik dan interaktif melalui permainan edukatif berbantuan *game fishing* yang dirancang untuk menyajikan materi matematika khususnya bilangan cacah satu sampai seribu, dalam bentuk kegiatan belajar sambil bermain, dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik, yakni kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan berhitung, secara menyenangkan dan partisipatif. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan lebih aktif, tertarik, dan terlibat

dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep matematika dapat tercapai secara optimal.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Tahap ini berisi tentang kajian hasil dari penelitian terdahulu untuk dijadikan acuan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana persamaan dan perbedaan yang peneliti hendak lakukan antara lain:

1. Penelitian ini ditulis oleh Khoiriyati Kaulina Rahmaningrum, Banun Havifah Cahyo Khosiyono mahasiswa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang berjudul Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis STEM pada Muatan Matematika Kelas III SD.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan atau Research & Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan diartikan sebagai kebutuhan peserta didik untuk mengetahui masalah yang terjadi pada saat pembelajaran matematika di kelas III. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara wawancara dan menyebarkan angket. Penelitian ini dilakukan beberapa analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik didapatkan juga informasi bahwa dalam pembelajaran guru sudah menggunakan LKPD. Akan tetapi, masih ada 45% peserta didik yang tidak tertarik dengan LKPD yang sudah digunakan oleh guru. Peserta didik sebanyak 89% membutuhkan LKPD yang menarik dan inovatif agar

lebih menarik bagi peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih bersemangat juga memahami materi. 87% peserta didik juga menyatakan bahwa penggunaan LKPD berbasis STEM pada muatan matematika akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi bangun datar.

2. Penelitian ini ditulis oleh Dwigita Melani Christina Limbong<sup>1</sup>,Elvis Napitupulu. Berjudul Penerapan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian Tindakan Kelas (Classroom Actio Research) dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa dengan menerapkan pendekatan matematika realistik di Kelas VIII-2 SMP Negeri 4 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang berupa siklus. Kemampuan literasi matematika siswa meningkat melalui pendekatan matematika realistik. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,05 dengan kategori rendah dan nilai N-Gain sebesar 0,54 dengan kategori sedang. Data tersebut menunjukkan bahwa indikator nilai belum memenuhi maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan dari siklus I. Setelah melakukan siklus II, diperoleh nilai rata-rata kemampuan literasi matematis siswa sebesar 82,5 dengan kategori tinggi dan nilai N-Gain sebesar 0,82 dengan kategori tinggi. Data tersebut

menunjukkan bahwa indikator nilai sudah memenuhi yang diinginkan sehingga penelitian dihentikan.

3. Penelitian ini ditulis oleh Yunni Arnidha. Berjudul analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah.

Penelitian berbentuk deskriptif. Hal ini karena tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui jenis kesalahan siswa dalam mengerjakan soal operasi hitung bilangan cacah. Instrumen penelitian berbentuk tes tertulis berbentuk isian yang terdiri dari 10 soal. Untuk masing-masing nomor diberi skor 1. Analisis data menyatakan bahwa kesalahan-kesalahan siswa terletak hampir disetiap nomor. Kesalahan terbanyak yang dilakukan siswa terletak pada soal nomor 10. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah yang berupa penjumlahan dan pengurangan antara lain jenis kesalahan pada operasi penjumlahan, yaitu jenis kesalahan fakta dasar penjumlahan dengan prosentase 35%, jenis kesalahan acak dengan prosentase 10,02%.

4. Penelitian ini Afrida Emelia Hanum. Berjudul implementasi gerakan literasi di sekolah dasar melalui program membaca menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kepustakaan (*library reasearch*) Sumber data penelitian didapat melalui literatur-literatur yang relevan dengan topik penelitian seperti artikel ilmiah, buku, jurnal, dan sebagainya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kepustakaan menggunakan metode

dokumentasi. Dan teknik analisis data menggunakan metode analisis isi. penelitian tersebut menjelaskan kondisi yang terjadi pada pelaksanaan GLS masih berada pada tahap awal yang merupakan tahap pembiasaan. Minat baca masih rendah dan kesadaran dari guru mengenai gerakan literasi masih kurang sehingga tidak menimbulkan gairah minat membaca pada siswa. Guna mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi dan pengetahuan-pengetahuan baru mengenai cara menarik minat siswa untuk membaca.

5. Penelitian ini ditulis oleh Dyah Worowirastri Ekowati , Yuni Puji Astuti , Ima Wahyu Putri Utami , Innany Mukhlisina , Beti Istanti Suwandayani. Berjudul literasi numerasi di SD muhammadiyah.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif jenis deskriptif. Penelitian digunakan untuk melakukan penelitian terkait dengan rancangan program, pelaksanaan program, upaya yang dilaksanakan untuk mengatasi kendala pelaksanaan, faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan program literasi numerasi di SD Muhammadiyah 1 Kota Malang. Program literasi numerasi telah berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Meskipun terdapat beberapa kendala dan faktor penghambat yang dihadapi, sehingga pelaksanaan menjadi tidak maksimal secara keseluruhan. Penghambat pelaksanaan program literasi numerasi datang dari minimnya pelatihan guru, kemampuan dan praktik berliterasi siswa yang tidak dapat dinilai oleh guru, belum terbentuknya tim literasi sekolah dan tingkat kepedulian dan

perhatian orangtua dalam mendukung siswa dalam mengikuti program literasi numerasi pada saat di rumah.

6. Penelitian ini ditulis oleh Laelia Nurpratiwiningsih, Rusdarti Rusdarti, Joko Widodo, Tjaturahono Budi Sanjoto. Berjudul Implementasi Literasi di Sekolah Dasar.

Metode penelitian yang di gunakan Penelitian kualitatif sebagai metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini. Kegiatan penelitian dilakukan selama 6 bulan, wawancara, observasi dan dokumentasi digunakan dalam pengumpulan data. Berkaitan dengan kegiatan di SD Negeri Harjosari Lor 1 tersebut maka dapat dikatakan bahwa pelaksanaan literasi dapat dilakukan dengan berbagai cara dan dapat dikatakan sudah berjalan dengan baik namun belum maksimal. Hal ini seperti yang disampaikan oleh guru bahwa kendala yang ditemui dalam implementasi program literasi di sekolah dasar adalah keterbatasan sumber daya, lingkungan literasi yang tidak kondusif, kurangnya ketrampilan guru dalam mengajarkan literasi, kurangnya dukungan orangtua dan rendahnya minat baca peserta didik, dan masih terbatasnya buku-buku bacaan berkaitan dengan materi maupun kearifan lokal. Kegiatan literasi yang diterapkan di SD antara lain; membaca sebelum kegiatan pembelajaran, pojok baca literasi, game pendidikan, serta menyanyikan lagu-lagu. Implementasi yang dilaksanakan sudah baik namun belum maksimal dikarenakan masih terbatasnya buku-buku bacaan yang ada di sekolah dan terbatasnya kemampuan sumber daya manusianya.

7. Penelitian ini ditulis oleh Meri, Sofyan, Yanto. Berjudul Evaluation of the School Literacy Movement in Primary Schools.

This study employs an evaluative research design using a qualitative and case study approach. The research is conducted in an elementary school located in Muaro Jambi Regency. Data is collected through interviews and observations. This is evident from the decrease in educational report scores. Although the scores still meet the minimum competency, 1.82 only reaches 61% of the maximum score of 3 when expressed as a percentage. According to Depdiknas (Idrus, 2014), a 71-100% percentage range indicates high program quality and demonstrates program success. This would allow for a better analysis of variations in program implementation, challenges faced, and outcomes achieved. Additionally, exploring the transferability of successful practices and identifying common factors contributing to program success would provide valuable insights.

8. Penelitian ini ditulis oleh Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, Michelle Evelyne Sianturi. Berjudul Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengeksplorasi dan memahami lebih dalam tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa metode

pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. penelitian ini juga menemukan bahwa implementasi metode pembelajaran berbasis game memerlukan persiapan dan pemahaman yang baik dari pihak guru. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan game secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, game yang digunakan harus relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa guru mendapatkan dukungan dan pelatihan yang memadai untuk mengimplementasikan metode ini dengan sukses.

9. Penelitian ini ditulis oleh Tanaya Eka Putri, Assyifa Fitria Nuraini, Tatang Herman, Aan Hasanah. Berjudul media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas IX disalah satu smp negri cimahi.

Penelitian menggunakan metode kualitatif, yang berarti data yang dikumpulkan berupa deskripsi pengalaman, pendapat, dan perilaku dari subjek penelitian. Dalam keseluruhan, tahap penggunaan media pembelajaran berbasis games membawa dampak positif dalam pembelajaran . Penggunaan Games Ubur- ubur tidak hanya merangsang antusiasme siswa, tetapi juga membangun kerja sama dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Pada tahap penerapan, metode pembelajaran dengan "Games Ubur-ubur" berhasil meningkatkan tingkat partisipasi dan

antusiasme siswa dalam pembelajaran. Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan kerja sama, kecepatan, dan semangat belajar.

10. Penelitian ini ditulis oleh Baso Intang Sappaile, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara, Gugat, Baiq Fina Farlina, Ahmad Shofi, Mubarok, Budi Mardikawati. Berjudul dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar.

Metode studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini akan melibatkan serangkaian tahapan yang sistematis untuk mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis literatur-literatur yang relevan terkait dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. Penggunaan pembelajaran berbasis game dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, mendalam, dan menyenangkan, pendekatan ini dapat merangsang minat siswa dan meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, perlu diingat bahwa kesuksesan pembelajaran berbasis game terletak pada perancangan yang matang, integrasi yang tepat dalam kurikulum, dan pemantauan yang cermat terhadap respons siswa untuk memastikan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun tantangan implementasi perlu diatasi, potensi pembelajaran berbasis game

sebagai inovasi pendidikan yang dinamis dan efektif menjanjikan perubahan positif dalam paradigma pembelajaran.

**Tabel 2.1**  
**Orisinalitas Penelitian**

No.	Nama/Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Untuk Meningkatkan Literasi Numrasi Siswa Siswi MI <i>Raudhatul Jannah Jenggawah Jember</i>	
			Persamaan	Perbedaan
1.	Khoiriyati Kaulina Rahmaningrum, Banun Havifah Cahyo Khosiyono mahasiswa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yang berjudul Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis STEM pada Muatan Matematika Kelas III SD. 2 juni 2023	Peserta didik sebanyak 89% membutuhkan LKPD yang menarik dan inovatif agar lebih menarik bagi peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih bersemangat juga memahami materi. 87% peserta didik juga menyatakan bahwa penggunaan LKPD berbasis STEM pada muatan matematika akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi bangun datar.	Penelitian 1 meneliti tentang penggunaan LKPD dalam pengembangan pembelajaran matematika untuk siswa Sekolah Dasar. Model pengembangan menggunakan ADDIE.	Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Berbasis STEM pada Muatan Matematika Kelas III SD. Sedangkan penelitian A yang akan dilakukan oleh peneliti ini lebih fokus kepada pengembangan LKPD berbasis <i>game fishing</i> pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai seribu. kelas III.
2.	Dwigita Melani Christina Limbong1,Elvis Napitupulu. Berjudul Penerapan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa	Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 53,05 dengan kategori rendah dan nilai N-Gain sebesar 0,54 dengan kategori sedang. Setelah melakukan siklus II, diperoleh nilai rata-rata kemampuan literasi matematis siswa sebesar 82,5	Penelitian 2 meneliti tentang meningkatkan literasi matematika siswa.	Penelitian ini termasuk dalam penelitian Tindakan Kelas (Classroom Actio Research) dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa dengan menerapkan pendekatan

No.	Nama/Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Untuk Meningkatkan Literasi Numrasi Siswa Siswi MI <i>Raudhatul Jannah</i> Jenggawah Jember	
			Persamaan	Perbedaan
		dengan kategori tinggi dan nilai N-Gain sebesar 0,82 dengan kategori tinggi.		matematika realistik di Kelas.
3.	Yunni Arnidha. Berjudul analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah.	penelitian menyimpulkan bahwa kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah yang berupa penjumlahan dan pengurangan antara lain jenis kesalahan pada operasi penjumlahan, yaitu jenis kesalahan fakta dasar penjumlahan dengan prosentase 35%, jenis kesalahan acak dengan prosentase 10,02%	Penelitian tiga meneliti tentang bilangan cacah.	Penelitian ini termasuk dalam Penelitian berbentuk deskriptif. Hal ini karena tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui jenis kesalahan siswa dalam mengerjakan soal operasi hitung bilangan cacah
4.	Afrida Emelia Hanum. Berjudul implementasi gerakan literasi di sekolah dasar melalui program membaca menyenangkan.	Minat baca masih rendah dan kesadaran dari guru mengenai gerakan literasi masih kurang sehingga tidak menimbulkan gairah minat membaca pada siswa. Guna mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi dan pengetahuan-pengetahuan baru mengenai cara menarik minat siswa untuk membaca	Penelitian empat meneliti tentang literasi.	Penelitian ini termasuk dalam penelitian studi kepustakaan (library reasearch) Sumber data penelitian didapat melalui literatur-literatur yang relevan dengan topik penelitian seperti artikel ilmiah, buku, jurnal, dan sebagainya.
5.	Dyah Worowirastri	Program literasi	Penelitian lima	penelitian yang

No.	Nama/Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Siswi MI <i>Raudhatul Jannah</i> Jenggawah Jember	
			Persamaan	Perbedaan
	Ekowati , Yuni Puji Astuti , Ima Wahyu Putri Utami , Innany Mukhlishina , Beti Istanti Suwandayani. Berjudul literasi numerasi di SD muhammadiyah	numerasi telah berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Meskipun terdapat beberapa kendala dan faktor penghambat yang dihadapi, sehingga pelaksanaan menjadi tidak maksimal secara keseluruhan	meneliti tentang literasi numerasi di SD.	digunakan yaitu penelitian kualitatif jenis deskriptif. Penelitian digunakan untuk melakukan penelitian terkait dengan rancangan program, pelaksanaan program, upaya yang dilaksanakan untuk mengatasi kendala pelaksanaan, faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan program literasi numerasi di SD
6.	Laelia Nurpratiwiningsih, Rusdarti Rusdarti, Joko Widodo, Tjaturahono Budi Sanjoto. Berjudul Implementasi Literasi di Sekolah Dasar.	Implementasi yang dilaksanakan sudah baik namun belum maksimal dikarenakan masih terbatasnya buku-buku bacaan yang ada di sekolah dan terbatasnya kemampuan sumber daya manusianya.	Penelitian enam meneliti tentang literasi di SD.	penelitian yang di gunakan Penelitian kualitatif sebagai metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini. Kegiatan penelitian dilakukan selama 6 bulan, wawancara, observasi dan dokumentasi digunakan dalam pengumpulan data. Berkaitan dengan kegiatan di SD
7.	Meri, Sofyan,	This is evident from	Researchers 7	This study

No.	Nama/Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Untuk Meningkatkan Literasi Numrasi Siswa Siswi MI <i>Raudhatul Jannah</i> Jenggawah Jember	
			Persamaan	Perbedaan
	Yanto. Berjudul Evaluation of the School Literacy Movement in Primary Schools	the decrease in educational report scores. Although the scores still meet the minimum competency, 1.82 only reaches 61% of the maximum score of 3 when expressed as a percentage.	researched about Literacy Movement in Primary Schools	employs an evaluative research design using a qualitative and case study approach. The research is conducted in an elementary school located in Muaro Jambi Regency.
8.	Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, Michelle Evelyne Sianturi. Berjudul Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.	Penelitian delapan tentang metode pembelajaran berbasis game	Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mengeksplorasi dan memahami lebih dalam tentang efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
9.	Tanaya Eka Putri, Assyifa Fitria Nuraini, Tatang Herman, Aan Hasanah. Berjudul media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas ix disalah satu smp	Pada tahap penerapan, metode pembelajaran dengan "Games Ubur-ubur" berhasil meningkatkan tingkat partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.	Penelitian sembilan meneliti tentang pembelajaran berbasis game	Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan metode kualitatif, yang berarti data yang dikumpulkan berupa deskripsi pengalaman, pendapat, dan perilaku dari subjek penelitian.

No.	Nama/Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Untuk Meningkatkan Literasi Numrasi Siswa Siswi MI <i>Raudhatul Jannah Jenggawah Jember</i>	
			Persamaan	Perbedaan
	negri cimahi.			
10.	Baso Intang Sappaile, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara, Gugat, Baiq Fina Farlina, Ahmad Shofi, Mubarak, Budi Mardikawati. Berjudul dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar.	Penggunaan pembelajaran berbasis game dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, mendalam, dan menyenangkan, pendekatan ini dapat merangsang minat siswa dan meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.	Penelitian sepuluh meneliti tentang pembelajaran berbasis game	Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan Metode studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini akan melibatkan serangkaian tahapan yang sistematis untuk mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis literatur-literatur yang relevan terkait dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar.

Berdasarkan uraian pada tabel di atas, peneliti menetapkan fokus penelitian ini pada pengembangan LKPD berbasis *game fishing* pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai seribu pada kelas III MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.

Setiap penelitian mengenai pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif memiliki keunggulan, namun juga menghadapi beberapa kelemahan, adapun kelemahan dari masing- masing artikel: (1) Khoiriyati Kaulina Rahmaningrum dan Cahyo Khosiyono, hanya berfokus pada LKPD

berbasis STEM sehingga kurang mencakup LKPD berbasis yang lain. (2) Dwigita Melani Christina Limbong<sup>1</sup>, Elvis Napitupulu, terbatas pada kejelasan bahan ajar sehingga kurang memberikan informasi bagaimana matematika realistik. (3) Yunni Arnidha, hanya mengkisis permasalahan peserta didik dalam memahami bilangan cacah sehingga belum memberikan informasi solusi dari permasalahan tersebut. (4) Afrida Emelia terbatas pada kejelasan bahan ajar sehingga kurang memberikan informasi bagaimana membaca menyenangkan. (5) Dyah Worowirastris Ekowati, Yuni Puji Astuti, Ima Wahyu Putri Utami, Innany Mukhlisina, Beti Istanti Suwandayani, fokus pada mengungkap implementasi literasi di suatu sekolah dasar belum memberikan solusi dari masalah atau hambatan yang objek hadapi, (6) Laelia Nurpratiwiningsih, Rusdarti Rusdarti, Joko Widodo, Tjaturahono Budi Sanjoto, hanya mengungkap permasalahan literasi di sekolah dasar karena bersumber dari SDM yang ada dan belum memberikan solusi alternatif. (7) Meri, Sofyan, Yanto, fokus pada mengungkap lemahnya minat pesertadidik terhadap literasi di suatu sekolah dasar dan belum memberikan solusi dari masalah tersebut. (8) Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, Michelle Evelyne Sianturi, masih kurang menjelaskan game apa yang efektif meningkatkan motivasi belajar. (9) Tanaya Eka Putri, Assyifa Fitria Nuraini, Tatang Herman, Aan Hasanah, tidak membahas game yang bisa meningkatkan antusias belajar. (10) Baso Intang Sappaile, Laila Mahmudah, Rudy Max Damara, Gugat, Baiq

Fina Farlina, Ahmad Shofi, Mubarak, Budi Mardikawati kurangnya menanamkan literasi dalam game yang diberikan.

Berdasarkan kelmahan-kelemahan penelitian terdahulu, maka peneliti mencoba penelitian yang bisa menjadi solusi dari kekurangan penelitian sebelumnya yaitu (1) mencoba memecahkan permasalahan jenuh dalam belajar dengan LKPD yang disusun menyenangkan (2) LKPD berbasis *game fishing* yang menghadirkan kegembiraan belajar dengan bermain sehingga tidak jenuh dan monoton pada buku paket atau buku lks. (3) media LKPD yang dirancang dengan materi literasi dan numerisasi sehingga bisa meningkatkan kecerdasan literasi dan numerisasi peserta didik. (4) penelitian ini fokus pada siswa kelas 3 MI sehingga mengurangi resiko bias dalam penelitian.

Berdasarkan uraian pada tabel di atas, peneliti menetapkan fokus penelitian ini pada pengembangan LKPD berbasis *game fishing* pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai seribu pada kelas III MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengembangan dan penelitian**

Penelitian dan pengembangan atau disebut dengan R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian dan pengembangan dengan menghasilkan produk tertentu melalui uji coba. Soenarto berpendapat bahwa untuk menghasilkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran dan memvalidasinya maka diperlukan penelitian

pengembangan sebagai salah satu proses menjawab kebutuhan Pendidikan yang terus berkembang.<sup>19</sup> Selain itu menurut Seel and Richey berpendapat penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai penelitian dengan desain sistematis, pengembangan melalui proses dengan tujuan menghasilkan produk pembelajaran melalui validitas, uji coba dan efektivitas.<sup>20</sup>

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk media pembelajaran, alat dan strategi melalui beberapa tahapan yaitu uji coba produk, validasi dari beberapa ahli dan uji coba hasil serta efektifitas produk yang sudah diuji cobakan. Desain pembelajaran fungsi esensial karna pengelolaan dan evaluasi pembelajaran pada hakikatnya tergantung desain pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik. Esensi dari desain pembelajaran adalah merancang seperangkat tindakan yang bertujuan untuk merubah situasi yang ada menjadi seperti yang diinginkan, termasuk didalamnya adalah pengembangan bahan pembelajaran, yaitu secara nyata. Beragam latar dan sasaran kegiatan pembelajaran menjadi salah satu alasan mengapa diperlukan desain atau rancangan yang khas atau spesifik.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> I Made Tegeh and I Nyoman Jampel Ketut Pudjawan, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE," Seminar Nasional Riset Inovatif IV, 2015, 208.

<sup>20</sup> Edi Irawan dan Tatik Sutarti, "Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan", (Sleman: CV Budi Utama, 2017), 13. <https://books.google.co.id/books>

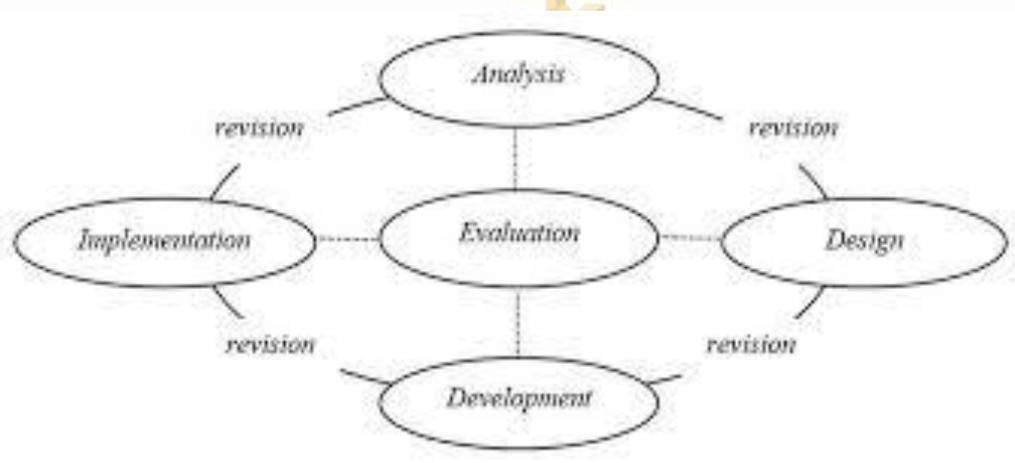
<sup>21</sup> Ika Nafisatus Zuhro, Moh Sutomo, Mashudi," *DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MODEL ADDI*" TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam Vol.5 No.2 Juli 2022

Sejalan dengan itu, Borg and Gall memberikan definisi penelitian pengembangan mempunyai proses mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan atau disebut dengan siklus R&D dapat dikategorikan menjadi beberapa Langkah yaitu: mengidentifikasi atau mempelajari temuan produk pengembangan, mengembangkan produk hasil temuan, menguji hasil produk pengembangan, merevisi dan memperbaiki masukan dari hasil uji coba produk. Siklus ini di ulang-ulang sampai menemukan pola yang cocok untuk hasil produk untuk penelitian Pendidikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan R&D adalah proses menghasilkan dan mengembangkan suatu produk dan melengkapi produk yang sudah ada. Ada beberapa tahapan dalam penelitian pengembangan R&D yaitu:

- a. Tahap analisis model meliputi identifikasi kebutuhan, tujuan, tugas, konten dan keterampilan.
- b. Tahap desain meliputi pengembangan tujuan, content penilaian, dan strategi pembelajaran.
- c. Tahap development meliputi persiapan materi dan bahan pembelajaran.
- d. Tahap implementation meliputi aktivitas atau kegiatan dalam pelaksanaan uji coba produk yang dihasilkan.
- e. Tahap evaluation meliputi test atau penilaian formatif dan sumatif.

Oleh karena itu, berdasarkan tahapan-tahapan penelitian pengembangan diatas bahwa sistematika yang sudah diatur dan disiapkan

harus dilakukan secara urut dan lengkap, ini mempengaruhi hasil produk pengembangan yang diuji coba dan menjawab masalah dalam pembelajaran. Ada beberapa tujuan penelitian pengembangan dalam Pendidikan dilihat dari beberapa aspek yaitu: pengembangan kurikulum, pengembangan teknologi dan media, pengembangan materi pembelajaran dan pengembangan pendidikan guru dan didaktis. Kelima tahapan tersebut divisualisasikan pada gambar berikut:



**Gambar 2.1**  
Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran ADDIE terdiri dari (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate). ADDIE Model menurut Yong dkk *Instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible, guideline for building affective training and performance support tools is use the generic process traditionally*. Ini artinya bahwa model pengembangan ADDIE merupakan proses generik

pengembangan secara tradisional yang digunakan oleh pelaku pengembangan secara dinamis, fleksibel dan tepat guna.<sup>22</sup>

Model pengembangan pembelajaran ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang banyak dilakukan pada penelitian R&D. Ada beberapa faktor kenapa memilih model ADDIE yaitu: salah satu pedoman pengembangan media pembelajaran yang efektif dan sistematis sehingga bisa mendukung penelitian secara maksimal.<sup>23</sup> Model pengembangan pembelajaran ADDIE salah satu model pembelajaran yang sistemik. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini sesuai dengan model penelitian pengembangan ADDIE. Ada 5 tahap dalam model penelitian pengembangan media pembelajaran ADDIE yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Langkah dari model ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tahap analisis, Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan analisis tugas yang akan dilakukan. Oleh karena itu, hasil dari analisis pada tahap satu adalah hasil identifikasi karakter peserta didik, identifikasi kesenjangan dan identifikasi materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- b. Tahap desain adalah tahap membuat rancangan, ibarat bangunan ditahap ini sudah ada kerangka desain yang ingin dicapai. Pada tahap

<sup>22</sup> Sugianti, "Buku Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek" <https://books.google.co.id/books>

<sup>23</sup> Nisaul Barokati and Fajar Annas, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)," *Sisfo* 4, no. 5 (2013): 352–59, <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>

ini berisi: rumusan tujuan pembelajaran atau di sebut dengan CP pada kurikulum merdeka belajar, kemudian Menyusun penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, setelah itu Menyusun strategi yang tepat untuk Menyusun tujuan pembelajaran. Dalam hal ini banyak metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dipilih, dianalisis dan ditentukan mana yang relevan dan cocok. Pada pemilihan metode jangan lupa disertakan referensi untuk dari berbagai sumber yang relevan dan akuntabel.

- c. Tahap Pengembangan. Pada tahap ini adalah proses dimana rancangan pengembangan yang sudah dibuat akan menjadi nyata dan di uji coba. Secara teknis tahap pengembangan merupakan wujud nyata dari desain yang sudah dirancang. Oleh karena itu, diperlukan penilaian formatif dan uji coba produk yang sudah dikembangkan.
- d. Tahap Implementasi. Implementasi adalah wujud nyata dari sistem yang sudah dibuat. Pada tahap ini, produk hasil uji coba sudah siap untuk launching. Artinya pada tahap ini semua yang dibutuhkan harus sudah siap, sebagai contoh: jika media pengembangan membutuhkan software maka harus sudah di install begitupun juga dengan alat-alat yang berhubungan dengan media pengembangan.
- e. Tahap Evaluasi. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat hasil dari sistem pengembangan media berhasil apa tidak sesuai harapan apa tidak. Oleh karena itu, pada tahap evaluasi dilakukan penilaian sumatif setelah formatif dan uji coba produk. Selain itu, pada tahap ini

juga bisa dilakukan uji coba review oleh ahli supaya hasil pengembangan didapat dengan maksimal.

## 2. Lembar Kerja Peserta Didik

### a. Lembar kerja peserta didik LKPD

LKPD merupakan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran memiliki fungsi untuk mengaktifkan siswa dan membantu siswa untuk memperoleh dan mengembangkan konsep mereka terkait materi yang diajarkan oleh pendidik.<sup>24</sup> LKPD adalah lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya.<sup>25</sup> Dengan adanya LKPD sebagai bagian dari perangkat pembelajaran, diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi baik dalam bentuk konsep atau teori maupun dalam bentuk percobaan yang dilakukan oleh siswa.

Lembar kerja siswa (LKPD) berupa bahan ajar cetak yang terdiri dari beberapa lembar dan berisi rangkuman materi, petunjuk pelaksanaan dan tugas siswa.<sup>26</sup> Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah bahan ajar yang digunakan untuk panduan belajar siswa dalam memecahkan masalah.<sup>27</sup> LKPD adalah sebuah bahan ajar yang dapat membantu pembelajaran karena berisi pekerjaan atau bahan-

<sup>24</sup> Kadeni & Ekbal Santoso, "Pelatihan Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bagi Guru Sekolah Dasar," *INCOME* 1, 2 (2022), 233-230

<sup>25</sup> A. Rustamana dkk, "Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak : Modul, Hand Out, dan LKS dalam Pembelajaran" *Cendekia Pendidikan* 1, 8 (2023), 101-112

<sup>26</sup> Erman Suherman. dkk., *Stategi Belajar Mengajar Matematika Kontemporer* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003).

<sup>27</sup> Lita Yulianti, Caswita, and Suwarjo, —Pengembangan LKPD Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, | Online Published 1, no. 1, 2017, 3

bahan sebagai panduan siswa belajar dengan sistematis dan aktif dalam pemecahan masalah.<sup>28</sup>

LKPD merupakan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran memiliki fungsi untuk mengaktifkan siswa dan membantu siswa untuk memperoleh dan mengembangkan konsep mereka terkait materi yang diajarkan oleh pendidik.<sup>29</sup> LKPD adalah lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya.<sup>30</sup> Dengan adanya LKPD sebagai bagian dari perangkat pembelajaran, diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi baik dalam bentuk konsep atau teori maupun dalam bentuk percobaan yang dilakukan oleh siswa.

LKPD sendiri memiliki arti yaitu bentuk bahan ajar yang berisikan berbagai kegiatan dilakukan oleh siswa sesuai dengan kompetensi intiserta indikator pembelajaran. LKPD adalah bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, karena memberikan kemudahan bagi guru untuk membimbing dan mengajar siswa.<sup>31</sup> LKPD berfokus kepada pengembangan soal dan latihan yang menunjang siswa untuk belajar secara mandiri sebab guru tidak perlu menjelaskan materiterlalu banyak, guru hanya

---

<sup>28</sup> Hasdah, —Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Reflektif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang Dalam Pembelajaran Matematika,l (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020), 21–22.

<sup>29</sup> Kadeni & Ekbal Santoso, “Pelatihan Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bagi Guru Sekolah Dasar,” *INCOME* 1, 2 (2022), 233-230

<sup>30</sup> A. Rustamana dkk, “Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak : Modul, Hand Out, dan LKS dalam Pembelajaran” *Cendekia Pendidikan* 1, 8 (2023), 101-112

<sup>31</sup> Kiki Herdiansyah, “Pengembangan Lkpd Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis,” *Jurnal Eksponen* 8, no. 1 (2018)

mengikuti susunan materi yang terdapat dalam LKPD serta permasalahan yang dipecahkan siswa secara mandiri.<sup>32</sup>

LKPD merupakan salah satu pendukung utama dalam pembelajaran agar siswa memiliki konsep yang baik terkait materi yang dipelajari serta membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. LKPD dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah sesuai dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) tersebut.<sup>33</sup> Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik.<sup>34</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar terdiri dari beberapa lembar kertas yang digunakan dalam pembelajaran, bentuk lembar intruksi serta langkah penyelesaian soal yang dikerjakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa LKPD ialah pedoman kegiatan siswa sehingga dapat meningkatkan kemandirian

<sup>32</sup> Agustin, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Konflik Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Jember."

<sup>33</sup> Ruly Septian dkk, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education," *Educatio* 5, 1 (2019), 59-67

<sup>34</sup> D. P. Utami dan F. Dafit, "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) pada Pembelajaran Tematik," *Mimbar Ilmu* 26 3 (2021), 381-389

siswa dalam proses pembelajaran untuk menguasai kompetensi dasar serta indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Fungsi lembar kerja peserta didik

Menurut Prastowo dalam Ulfah Sa'adah Amir LKPD mempunyai empat fungsi, yaitu: (1) sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik, (2) sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan, (3) sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, dan (4) memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik. Secara umum fungsi LKPD adalah sebagai media yang membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi melalui urutan langkah yang telah dirancang sebelumnya dan peserta didik dapat mengekspresikan kemampuannya dalam memecahkan masalah.

Fungsi LKPD sebagai berikut:

- 1) Sebagai sumber penunjang dalam melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Sebagai sumber penunjang dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 3) Sebagai sarana dalam mempercepat proses belajar mengajar, dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian pengertian yang diberikan guru.

- 4) Sebagai sumber kegiatan peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran.
  - 5) Sebagai sarana di dalam menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan pada peserta didik.
  - 6) Sebagai sarana dalam meningkatkan mutu belajar mengajar karena pemahaman dan hasil belajar yang dicapai peserta akan lebih bertahan lama.
  - 7) Sebagai sumber penunjang dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- c. Tujuan lembar kerja peserta didik

Tujuan LKPD adalah belajar dengan menggunakan bahan observasi untuk memperoleh pengetahuan dan tujuannya yaitu kemampuan berpikir lebih kritis dan menarik kesimpulan yang jelas.<sup>35</sup>

LKPD adalah bahan ajar yang bertujuan untuk mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran terutama sebagai pelengkap, LKPD yang berkualitas dapat meningkatkan semangat mereka untuk belajar, bahanajar LKPD juga dapat digunakan untuk pembelajaran.<sup>36</sup>

<sup>35</sup> Andi Prastowo, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 228.

<sup>36</sup> Eko Prasetyo Utomo, —Pengembangan LKPD Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik, I Jurnal Penelitian Pendidikan 35, no1, 2018: 7.

Berdasarkan tujuan Lembar Kerja Peserta Didik diatas dapat dipahami bahwa tujuan utama LKPD adalah untuk membuat siswa mencapai tujuan belajar dengan lebih mudah.

d. Jenis- jenis LKPD

Menurut Prastowo LKPD dibagi dalam lima macam berdasarkan tujuannya:

- 1) LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep.

LKPD mempunyai beberapa ciri yang berupa lebih dominan menyelesaikan beberapa kondisi atau peristiwa yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari, yang mana LKPD ini terdiri dari tahapan yang semestinya dilakukan peserta didik dalam melakukan pengamatan suatu fenomena. Kemudian, pada LKPD terdapat pertanyaan analisis untuk dikaitkan dengan fenomena dan konsep yang telah dirancang.

- 2) LKPD menjadikan atau memudahkan dalam penerapan dan pengintegrasian beberapa konsep penemuan.

Jenis LKPD yang kedua ini melatih peserta didik untuk penerapan konsep pada kesehariannya. LKPD ini berisi tugas yang memuat untuk melakukan diskusi, pendapatnya, dan bertanggungjawab.

- 3) LKPD memiliki fungsi dalam pengarahan belajar.

LKPD berisikan pertanyaan yang dapat di isi dan di jawab sesuai dengan materi yang ada pada buku, sehingga

fungsi LKPD ini untuk meningkatkan pemahaman materi didalam buku.

- 4) LKPD memiliki fungsi dalam penguatan.

LKPD terdiri dari materi dengan memberi arahan pada pemahaman dan dan menerapkan materi yang ada pada buku.

- 5) LKPD memiliki fungsi dalam petunjuk praktikum.

- e. Langkah- Langkah pengembangan lembar kerja peserta didik LKPD

Terdapat empat langkah yang dapat digunakan dalam mengembangkan LKPD yang menarik dan dapat digunakan secara maksimal oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran dengan memperhatikan pedoman rujukan yang digunakan.
- 2) Pengumpulan materi, dalam pengumpulan materi hal yang perlu dilakukan adalah menentukan materi dan tugas yang akan dimasukkan ke dalam LKPD. Bahan yang akan dimuat dalam LKPD dapat dikembangkan sendiri atau dapat memanfaatkan materi yang sudah ada dan tambahkan pula ilustrasi atau bagan yang dapat memperjelas penjelasan naratif yang kita sajikan.
- 3) Penyusunan elemen atau unsur-unsur hasil dari identifikasi pertama dan kedua.
- 4) Pemeriksaan dan penyempurnaan, yaitu kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran yang berangkat dari kompetensi dasar, kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran, kesesuaian

elemen atau unsure dengan tujuan pembelajaran, dan kejelasan penyampaian.<sup>37</sup> Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut:<sup>38</sup>

Beberapa pendapat telah menjelaskan langkah penyusunan atau pengembangan LKPD, maka dapat dipahami bahwa langkah-langkah dalam penyusunan LKPD yang sesuai diantaranya, melakukan analisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan pada LKPD, menentukan judul LKPD, dan penulisan LKPD.

f. Langkah- langkah penyusunan LKPD

Pada pembuatan LKPD harus memperhatikan langkah-langkahnya, menurut Prastowo (2019) adapun langkah penyusunan LKPD antara lain:

a. Melakukan analisis kurikulum.

Mempunyai tujuan sebagai penentuan materi LKPD dan pencapaian kompetensi.

b. Penyusunan peta yang diperlukan LKPD.

Langkah ini berguna sebagai menentukan prioritas penulisan materi.

c. Menentukan judul LKPD.

LKPD dalam menentukan penulisan judul dengan mempertimbangkan tema dan pokok pembahasan.

<sup>37</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 268-269.

<sup>38</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, 89.

d. Penulisan LKPD.

Terdapat beberapa langkah penulisan LKPD yang wajib dilakukan yaitu:

- a) Perumusan indikator materi.
- b) Penentuan peralatan penilaian.
- c) Penyusunan materi.
- d) Diperhatikan strukturnya LKPD.

g. Kelebihan dan kekurangan penggunaan LKPD

Penggunaan LKPD sebagai pembelajaran berbasis cetakan memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Peserta didik dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- b) Di samping dapat mengulang materi dalam media cetakan, peserta didik akan mengikuti urutan pemikiran secara logis.
- c) Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal yang biasa, hal ini dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- d) Peserta didik akan berpartisipasi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pernyataan dan latihan yang disusun.

## 2) Kekurangan

- a) Tidak dapat menampilkan gerak dalam halaman media cetakan.
- b) Biaya pencetakan akan mahal jika menampilkan ilustrasi, gambar atau foto yang berwarna-warni.
- c) Pembagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan peserta didik menjadi bosan.<sup>39</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan sesuatu yang berupa lembar kegiatan yang memuat petunjuk dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk menemukan suatu konsep. Penggunaan LKPD akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran karena tidak hanya menjadi objek pembelajaran tetapi juga menjadi subjek pembelajaran sehingga konsep yang dipelajari ditemukan sendiri oleh peserta didik.

### 3. Pembelajaran Berbantuan Game

Apa yang disebut permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

---

<sup>39</sup> Azhar, Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), h. 33

- a. Adanya pemain (pemain-pemain)
- b. Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main, dan
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.<sup>40</sup>

Dengan adanya media games ini diharapkan peserta merasa termotivasi untuk belajar agar bisa menjawab setiap pertanyaan pada tiap- tiap games, dari level yang paing mudah sampai level tersulit. Tentu saja meningkatkan motivasi belajar mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan meyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran berbantuan game, sebagai inovasi yang menarik, telah berhasil mengubah langkah pendidikan dengan memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Paradigma baru ini tidak hanya menyajikan informasi dalam format yang menarik, tetapi juga merancang pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi terasa sebagai kewajiban rutin, melainkan sebagai petualangan edukatif yang memancing rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi. Motivasi intrinsik, yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran berbasis game, mendorong mahasiswa untuk belajar dengan penuh dedikasi dan antusiasme. Dengan menyajikan tantangan-tantangan yang

---

<sup>40</sup> Sadiman, Ibid., h. 79-80

relevan dan mendalam, game dapat memberikan kepuasan intrinsik yang memotivasi mahasiswa untuk mengejar pemahaman yang lebih dalam. Tingkat keterlibatan yang tinggi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana mahasiswa merasa memiliki kendali atas proses pembelajaran mereka sendiri.<sup>41</sup>

Media ini menggabungkan unsur permainan dan pendidikan, sehingga menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan melibatkan siswa dalam konteks yang mendalam dan kontekstual, media pembelajaran berbasis games dapat merangsang keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Tantangan matematika yang disajikan dalam format permainan dapat meningkatkan daya tarik terhadap mata pelajaran tersebut. Antusiasme belajar siswa terhadap media pembelajaran berbasis games dapat dilihat dari respon positif mereka terhadap pengalaman belajar yang disajikan. Misalnya, siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam pembelajaran. Dalam bermain games, siswa tidak hanya memahami konsep matematika secara lebih mendalam, tetapi juga merasa senang dan terhibur. Antusiasme ini menciptakan siklus positif di mana siswa merasa termotivasi dan membantu siswa untuk terampil dalam menyelesaikan permasalahan serta melatih konsep yang dimiliki. Efektivitasnya terletak pada kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi siswa.

---

<sup>41</sup> Baso Intang Sappaile, Laila Mahmudah, dkk “Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar” Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp> Volume 7 Nomor1, 2024 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Dengan memanfaatkan elemen permainan, media pembelajaran ini tidak hanya menawarkan cara baru untuk mengatasi kesulitan belajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Media pembelajaran dengan desain menarik juga dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar. Pendekatan ini diharapkan dapat mengubah peran siswa dari peserta pasif menjadi aktor yang aktif dan terlibat dalam pendidikan mereka.<sup>42</sup>

Model games dalam program pembelajaran ditunjukkan sebagai pengganti pendidik yang menyampaikan informasi pembelajaran yang diberikan melalui sejumlah permainan virtual online maupun offline yang bermacam materi pembelajaran tertentu. Permainan dalam games dapat berupa sajian permasalahan, mencocokkan, mencari pasangan, membentuk sebuah bangunan/objek tertentu, bahkan mencari-cari jawaban-jawaban atas pertanyaan. Respon siswa jika benar dan berhasil menuntaskan tiap tahapan permainan yang disediakan, maka program akan bergerak pada permainan berikutnya, namun jika respon siswa salah atau tidak berhasil menuntaskan tahapan permainan maka program akan mengulangi games pembelajaran sebelumnya atau bergerak pada salah satu bagian tertentu.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Tanaya Eka Putri, Assyifa Fitria Nuraini, dkk “ *Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi*” *urnal Pendidikan Matematika* Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024 DOI 10.33087/phi.v8i1.329

<sup>43</sup> *Ibid.*, h. 194-195

a. *Game fishing*

Permainan menurut prespektif Jean Piaget bahwasannya permainan merupakan aktivitas anak untuk dapat memahami lingkungan dan mengembangkan kemampuan kognitif.<sup>44</sup> Dalam hal ini terdapat permainan yang dimodifikasi menjadi lkpd berbantuan *game fishing*. *Game fishing* merupakan aktivitas memancing yang ditujukan untuk menangkap ikan yang dianggap sebagai tantangan, Ikan yang umum ditangkap dalam *game fishing* termasuk ikan cupang dan ikan lainnya. Dimana para pemancing tersebut mendapatkan kesempatan satu kali pancing, dibalik ikan tersebut terdapat soal yang harus dijawab. *Game fishing* dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang menggunakan elemen dari memancing untuk mengajarkan konsep atau keterampilan tertentu. Mengintegrasikan konsep *game fishing* dalam pembelajaran matematika dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, Dengan pendekatan ini, *game fishing* tidak hanya menjadi aktivitas rekreasi tetapi juga cara yang efektif untuk mengajar berbagai disiplin ilmu dan nilai-nilai penting kepada siswa. Aktivitas ini juga dapat mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan.

---

<sup>44</sup> Jean Piaget Play, dreams and imitation in childhood (New York: Norton, 1951)

Dalam hal ini, *game fishing* tersebut di modifikasi menjadi media pembelajaran yang mana didalam media ini menggunakan kertas bergambar ikan dan kayu pendek. Tak hanya itu saja, *game fishing* yang dimodifikasi ini juga menggunakan materi bilangan cacah sampai 1.000.

b. Prosedur *Game fishing*

*Game fishing* merupakan suatu permainan yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Adapun langkah- langkah untuk membuat media *game fishing*: Langkah- langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Game fishing*

1) Alat dan bahan

- a) Kertas HVS yang didesain gambar ikan (dilaminating)
- b) Kawat kecil yang berbentuk lingkaran dan berbentuk kail
- c) Kayu pendek
- d) Lembar kertas aturan permainan
- e) Lembar kertas langkah- langkah bermain

2) Langkah- langkah Pembuatan *Game fishing*

- a) Desain kertas HVS sesuai kebutuhan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva
- b) Cetak kertas sesuai bentuk ikan
- c) Kertas bentuk ikan dilaminating dan dikaitkan kawat bulat
- d) Kayu ringan

- e) Buat lubang atau lekukan yang cukup untuk merekatkan tali pada kayu, Pastikan ikatan kuat dan aman, karena ini akan menahan beban ikan saat memancing.
  - f) Di ujung tali pasang kail pancing
- 3) Langkah- langkah Bermain Media Permainan *Game fishing*
- a) Guru mengorganisir peserta didik menjadi 2 kelompok
  - b) Atur penempatan kelompok menjadi U
  - c) Letakkan spatu siswa di tengah- tengah berbentuk lingkaran menjadi kolam ikan
  - d) Letakkan ikan di tengah kolam (diacak)
  - e) Taruk kayu alat pancing di samping kolam
  - f) Latakan kertas langkah bermain
  - g) Guru menjelaskan cara bermain
  - h) 2 kelompok melakukan suit
  - i) Setelah penentuan yang akan bermain pertama maka langkah pertama ialah memancing ikan
  - j) Memancing mencari umpan dimulai, kemudian guru mengatur waktu hand phone yang mana setiap siswa memiliki kesempatan 30 detik untuk memancing
  - k) Setelah waktu 30 detik cukup, maka penempatan orang tersebut akan menjadi penentu ia mendapat soal yang harus dikerjakan di buku tulis

- l) Hal tersebut berulangsampai masing- masing siswa mendapat soal tersebut
- 4) Aturan Permainan *Game fishing*
  - a) Setiap orang mendapatkan 1 ikan yang berisi soal
  - b) Setiap permainan memiliki durasi 30 detik
  - c) Peserta didik harus menjawab pertanyaan yang tertulis dibelakang gambar ikan
  - d) Apabila peserta didik tidak menjawab pertanyaan, maka akan mendapatkan punishment

c. Mengelola Hasil Tugas Siswa

Setelah siswa menyelesaikan tugas, hasil mereka atau mengumpulkan jawaban. Pemberi tahanan mengenai hasil baru dapat dilihat setelah permainan *game fishing* selesai. Langkah langkah pengelolaan hasil tugas meliputi:

- 1) Melihat daftar pengumpulan jawaban
- 2) Memeriksa dan memberikan koreksi pada jawaban siswa
- 3) Mengembaliin hasil tugas kepada siswa

4. **Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan. Matematika tidak hanya mempelajari angka-angka dan operasi hitung, tetapi juga melibatkan pemikiran logis, analitis, dan kritis. Oleh karena itu, pembelajaran matematika yang efektif sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam

memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Proses menjelaskan serta mengaplikasikan konsep matematika perlu menggunakan penalaran dan menyelesaikan suatu permasalahan yang kemudian dibentuk dalam suatu gagasan simbol, tabel, diagram, atau yang lain serta dengan memiliki sifat rasa ingin tahu yang besar, perhatian dan bersifat ulet dalam mempelajari matematika.<sup>45</sup>

Banyak cara yang mungkin dapat dilakukan guru dalam pembelajaran mulai dari variasi model sampai penggunaan alat peraga. Hasil belajar siswa secara langsung dipengaruhi oleh pengalaman siswa, pengalaman siswa dipengaruhi oleh perilaku guru, dan perilaku guru dipengaruhi oleh karakteristik guru.<sup>46</sup>

Oleh karena itu, diperlukan adanya metode-metode pembelajaran matematika yang membuat siswa untuk memahami matematika secara mudah dari tahapan konkret menuju ke arah yang abstrak dalam keadaan yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Cara dan pendekatan dalam pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh pandangan guru terhadap matematika dan siswa dalam

---

<sup>45</sup> Siti Nur Rohmah, Strategi Pembelajaran Matematika, (Yogyakarta: UAD Press, 2021), hlm. 3

<sup>46</sup> Yunni Arnidha, analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah (Jurnal e-DuMath Volume 1 No. 1), hlm 53

pembelajaran ada empat macam pandangan tentang posisi dan peran matematika<sup>47</sup>, yaitu :

- a. Matematika sebagai suatu cara untuk berpikir. Pandangan ini berawal dari bagaimana karakter logis dan sistematis dari matematika berperan dalam proses mengorganisasai gagasan, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan antardata.
- b. Matematika sebagai suatu pola dan hubungan (pattern and relationship). Dalam mempelajari matematika, siswa perlu menghubungkan suatu konsep matematika dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Penekanan pada hubungan ini sangat diperlukan untuk kesatuan dan kontinuitas konsep dalam matematika sekolah sehingga siswa dapat dengan segera menyadari bahwa suatu konsep yang mereka pelajari memiliki persamaan atau perbedaan dengan konsep yang sudah pernah mereka pelajari.
- c. Matematika sebagai suatu alat (mathematics as a tool). Pandangan ini sangat dipengaruhi oleh aspek aplikasi dan aspek sejarah dari konsep matematika. Banyak konsep matematika yang bisa ditemukan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik secara sadar ataupun tidak. Selain aspek matematika pada masa sekarang, perkembangan matematika juga sebenarnya disebabkan adanya kebutuhan manusia.
- d. Matematika sebagai bahasa atau alat untuk berkomunikasi.  
Matematika merupakan bahasa yang paling universal karena simbol

---

<sup>47</sup> D. W., Astuti Ekowati,, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). (Elementary School Education Journal) Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. ELSE (Elementary School Educatio Journal), 3(4), 93–103, hlm 148.

matematika memiliki makna yang sama untuk berbagai istilah dari bahasa yang berbeda.

Mempelajari matematika dapat melatih seseorang berpikir kritis, logis, serta dapat mengembangkan daya kreativitasnya. Mempelajari matematika merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena kita tidak dapat mengelak dari aplikasi matematika, tidak itu saja matematika juga dapat mengembangkan kesadaran kita mengenai nilai-nilai secara esensial.<sup>48</sup>

Sedangkan untuk tujuan pembelajaran matematika berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yaitu:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan implikasi antar konsep serta mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan pemikiran pada pola dan sifat, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan serta pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah seperti kemampuan memahami masalah, mendesain model matematika, menyelesaikan model, serta menafsirkan solusi yang didapat.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.

---

<sup>48</sup> Isrok'atun dkk, *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*, 17

Memiliki sikap menghargai mafaat matematika dalam kehidupan, yakni memiliki rasa ingin tahu, perhatian, minat dalam mempelajari matematika, sikap ulet, serta percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>49</sup>

a. Materi Bilangan cacah sampai seribu

Bilangan cacah adalah himpunan bilangan yang dimulai dari angka 0 (nol) dan bilangan ini selalu bertambah satu dari bilangan sebelumnya, atau juga bisa disebut dengan bilangan bulat yang bukan negative. Bilangan cacah adalah bilangan yang terdiri dari himpunan semua bilangan asli ang dimulai dari (0,1,2,3,4,5,.....). Himpunan bilangan cacah biasanya dilambangkan dengan huruf C.

1) Bilangan dan Lambang Bilangan cacah sampai 1. 000

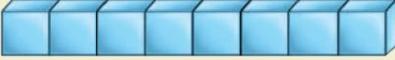
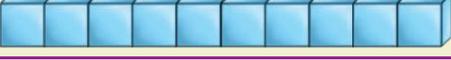
Bilangan dua angka dimulai dari 10, 11, 12, ... , 99.

Perhatikan tabel berikut ini.

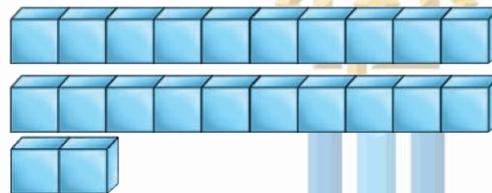
**Tabel 2.2**  
**Bilangan dan Lambang Bilangan cacah**

	1 satuan
	2 satuan
	3 satuan
	4 satuan
	5 satuan
	6 satuan

<sup>49</sup> Siti Nur Rohmah, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: UAD Press, 2021),3

	7 satuan
	8 satuan
	9 satuan
	10 satuan

 10 satuan dapat disebut 1 puluhan



$$\begin{aligned}
 22 \text{ satuan} &= 10 \text{ satuan} + 10 \text{ satuan} + 2 \text{ satuan} \\
 &= 1 \text{ puluhan} + 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \\
 &= 2 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan}
 \end{aligned}$$

## 2) Nilai Tempat Bilangan Cacah Samap 1.000

Setelah melakukan Aktivitas 2, apakah kalian sudah paham dengan nilai tempat?



$$\begin{array}{ccccccc}
 2 & \text{ratusan} & + & 5 & \text{puluhan} & + & 1 & \text{satuan} & = & 251 \\
 \downarrow & & & \downarrow & & & \downarrow & & & \\
 200 & & + & 50 & & + & 1 & & = & 251
 \end{array}$$

Disebut menyusun bilangan.

251 dibaca dua ratus lima puluh satu.

Angka 2 menempati nilai tempat **ratusan** yang bernilai 200

Angka 5 menempati nilai tempat **puluhan** yang bernilai 50.

Angka 1 menempati nilai tempat **satuan** yang bernilai 1

Perhatikan contoh berikut!

$$602 = 6 \text{ ratusan} + 0 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan}$$

$$602 = 600 + 00 + 2$$

Disebut  
mengurai  
bilangan.

Penulisan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan dalam bentuk lain, berikut ini.



### 3) Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Cacah Sampai 1.000

1.000

Perhatikan bilangan 339 dan 421 berikut ini. Lalu, bandingkan kedua bilangan tersebut dengan menggunakan nilai tempat.

339			421		
Ratusan	Puluhan	Satuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
3	3	9	4	2	1

Bandingkan angka pada nilai tempat ratusan 3 kurang dari 4.

Bilangan 339 memiliki 3 ratusan.

Bilangan 421 memiliki 4 ratusan.

Bilangan 339 memiliki ratusan kurang dari bilangan 421.

Jadi, bilangan 339 kurang dari 421 dan dapat ditulis  $339 < 421$ .

300 kurang  
dari 400

Simbol  $<$  dibaca kurang dari.

Jadi, jarak rumah Alen ke sekolah lebih dekat dibandingkan jarak rumah Galih ke sekolah.

#### 4) Penjumlahan Bilangan Cacah Samapai 1.000

Di meja perpustakaan sekolah terdapat 23 buah buku Matematika dan 16 buah buku Bahasa Indonesia.



Berapa jumlah keseluruhan buku yang ada di rak perpustakaan?

Jumlah bilangan puluhan satuan dengan puluhan

puluhan                      satuan

2	3
1	6
3	9

Jumlahkan puluhan

Jadi, hasil dari  $23 + 16 = 39$ .

#### 5) Pengurangan Bilangan Cacah Samapai 1.000

Galih memiliki 1 toples berisi 25 permen. Alfian diminta mengambil 12 permen. Berapa sisa permen Galih sekarang?



Kurangkan bilangan yang telah dikelompokkan sesuai dengan nilai tempatnya.

$$\begin{aligned}
 25 &= 20 + 5 \\
 \underline{12} &= \underline{10} + \underline{2} \\
 &= (20 - 10) + (5 - 2)
 \end{aligned}$$

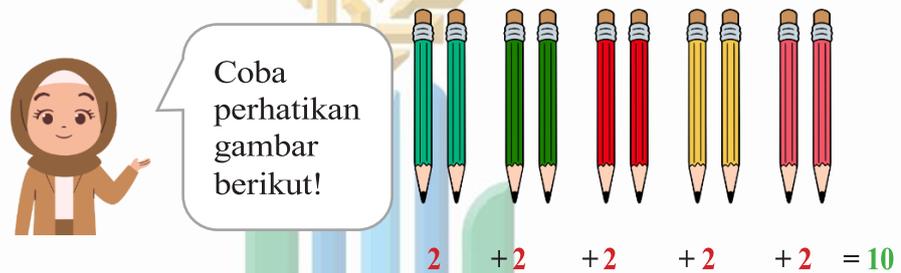
$$= 10 + 3$$

$$= 13$$

**Jadi, banyaknya permen yang tersisa adalah 13.**

### 6) Perkalian Bilangan Cacah Sampai 1. 00

Pada gambar ditunjukkan ada 5 kelompok pensil. Setiap kelompok berisi 2 pensil.



### 7) Pembagian Bilangan Cacah Sampai 1. 00

Ibu mempunyai 12 biskuit dan akan membagikannya kepada anak- anaknya sama banyak. Ibu memiliki 2 anak. Berapa biskuit yang didapat oleh setiap anak?

a)  $12 - 2 = 10$ , tersisa 10 biskuit

b)  $10 - 2 = 8$ , tersisa 8 biskuit

c)  $8 - 2 = 6$ , tersisa 6 biskuit

d)  $6 - 2 = 4$ , tersisa 4 biskuit

e)  $4 - 2 = 2$ , tersisa 2 biskuit

f)  $2 - 2 = 0$



Dapat ditulis:  $12 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 = 0$

Ditulis bentuk pembagian adalah  $12 : 2 = 6$

## 5. Literasi dan Numerasi peserta didik

### a. Pengertian Literasi

Berdasarkan KBBI literasi merupakan kemampuan menulis dan membaca, pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu, kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup.

Menurut Murni Yanto, “Bahasa Indonesia” memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya sekolah dasar yaitu mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berfikir logis, sistematis, dan kritis. Sasaran dalam berbahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu siswa terampil dalam menggunakan bahasa dan meningkatkan pemahaman membaca siswa secara efektif.<sup>50</sup>

Literasi berasal dari kata “*literacy*” dalam Bahasa Inggris, dan dari kata *littera* (huruf) dalam Bahasa Latin yang pengertiannya melibatkan penguasaan terhadap sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya.<sup>51</sup> Definisi literasi menurut *National Institute for Literacy* adalah kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, dan

---

<sup>50</sup> Murni Yanto. “Strategi Guru dalam Meningkatkan Pendidikan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 45 Curup. *Ejournal.e.iainbengkulu*, 5 (2), 2017 . <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj/oi/verb=listRecors&Metadata>. Diakses 28 Januari 2021

<sup>51</sup> Haerudin, “Pengaruh Literasi Numerasi terhadap Perubahan Karakter Siswa”, *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 2018, h. 402.

masyarakat.<sup>52</sup> Perkembangan literasi dan numerasi saling berkaitan. Literasi numerasi berkaitan dengan pemecahan masalah matematika. Pengetahuan matematika yang dipelajari pada kurikulum sekolah diperlukan untuk mengembangkan literasi numerasi. Materi matematika jika tidak dirancang dengan tujuan tertentu tidak akan dapat menumbuhkan kemampuan numerasi.<sup>53</sup>

Literasi dalam lingkungan sekolah bertujuan untuk menumbuhkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah guna menjadikan peserta didik menjadi memiliki budaya membaca yang tinggi serta kemampuan menulis.<sup>54</sup>

Dalam pembelajaran matematika, literasi dapat didefinisikan sebagai suatu upaya untuk menjadikan proses belajar agar lebih bermakna yang tidak hanya mengungkap kebenaran pada aspek kognitif, tetapi juga dapat membawa perubahan pada aspek afektif, serta mampu mengembangkan kemampuan psikomotorik.<sup>55</sup>

Literasi adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi serta merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kemampuan individu

---

<sup>52</sup> Hariyadi Hamid, Manajemen Merah Putih: Kumpulan Esai yang Mulanya Berserakan, (Makassar: CV. Social Politic Genius (SIGN), 2018), Cet. 1, h. 92

<sup>53</sup> Indah Wahyuni, "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 6 Issue 6 (2022) DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3202

<sup>54</sup> Afrida Emelia Hanum, Implementasi Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar Melalui Program Membaca Menyenangkan (*Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* Volume 09 Nomor 05 Tahun), 2021, h.1109

<sup>55</sup> Haerudin, loc. cit

sebagai warga Indonesia agar dapat berkontribusi secara produktif kepada masyarakat.<sup>56</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan menganalisis serta memahami konsep dari suatu teks.

#### b. Pengertian numerasi

Numerasi adalah kemampuan menganalisis dengan menggunakan angka-angka. Numerasi dapat juga disebut sebagai “literasi numerasi”. Literasi Numerasi adalah pengetahuan dan keterampilan seperti: (a) menggunakan berbagai bilangan (angka) dan simbol-simbol yang berhubungan dengan matematika dasar, yang tujuannya untuk solving practical problems dalam berbagai masalah kontekstual; (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (tabel, grafik, bagan dan bentuk lainnya), kemudian menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk hipotesis dan mengambil keputusan.<sup>57</sup>

Kata numerasi sendiri pada salah satu awal penggunaannya terdapat dalam sebuah artikel terbitan Economist tahun 1966 yang menjelaskan bahwa kebutuhan akan numerasi pada saat itu sangat besar dan kebutuhan tersebut semakin ditekankan saat memasuki

---

<sup>56</sup> Siti Nur Azizah, “Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Peserta Didik Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal AKM SD N 01 Kemantran Kecamatan Keramat”. Skripsi, Tegal:

<sup>57</sup> Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pacasakti Tegal, 2021/2022

tahun 1970-an, bahkan hingga saat ini.<sup>58</sup> Numerasi mulanya didefinisikan sebagai kemampuan yang secara mutlak hanya berfokus kepada berhitung saja, namun seiring perkembangan pendidikan dan teknologi yang kian pesat dari tahun ke tahun maka konsep numerasi pun memiliki pergeseran makna yang lebih luas, sebagaimana yang didefinisikan oleh Department of Education and Skills bahwa *“Numeracy is not limited to the ability to use numbers, to add, subtract, multiply and divide. Numeracy encompasses the ability to use mathematical understanding and skills to solve problems and meet the demands of day-to-day living in complex social settings”*.<sup>59</sup> Dalam pernyataan tersebut dikatakan bahwa numerasi tidak hanya sebatas kemampuan menggunakan angka untuk melakukan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), melainkan juga kemampuan menggunakan pemahaman matematika yang dimiliki untuk memecahkan beragam permasalahan kompleks yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Numerasi adalah kemampuan berpikir tentang masalah pemecahan dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks berbeda yang melibatkan individu sebagai warga negara dalam memakai konsep,

---

<sup>58</sup> Ardelia Pratista Ariandani, “Analisis Hubungan Antara Literasi Numerasi, Kecemasan Finansial (Financial Anxiety) Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dan Uang Saku Bulanan dengan Literasi Keuangan Mahasiswa Universitas Brawijaya”, Artikel Jurnal Ilmiah, 2019, h. 4.

<sup>59</sup> Department of Education and Skills, *Literacy and Numeracy for Learning and Life*, 2011, h. 8.

prosedur, fakta dan alat belajar. Ruang lingkup numerasi terdiri atas bilangan, geometri maupun pengukuran, data maupun, serta aljabar.<sup>60</sup>

Kemampuan numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk merumuskan, menerapkan serta menafsirkan matematika berbagai konteks, termasuk kemampuan melakukan penalaran secara amatis dan menggunakan konse, prosedur dan pakta untuk menggambarkan, menjelaskan atau memperkirakan kejadian.<sup>61</sup>

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa numerasi adalah kemampuan berpikir seseorang untuk merumuskan serta menafsirkan matematika dan menyelesaikan dari berbagai masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Pengertian Literasi Numerasi

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari serta menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk grafik, tabel, bagan, dan lain sebagainya. lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.<sup>62</sup>

<sup>60</sup> M, Abduh. (2020). Peningkatan Kompetensi Peserta Didik Melalui AKM ( Asesmen Kompetensi Minimum ). Webimar Lembaga Komite Nasional (LKSNN).

<sup>61</sup> Ibid hlm 10

<sup>62</sup> Kemendikbud 2021. Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Direktorat Jenderal Paud, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Dasar

Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika. Sehingga, komponen-komponen dalam pelaksanaan literasi numerasi tidak lepas dari materi cakupan yang ada dalam matematika.<sup>63</sup> Dalam hidup ini banyak sekali persoalan yang berkaitan dengan angka serta grafik, yang dalam pemecahannya membutuhkan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dasar, prinsip, dan proses matematika. Kemampuan yang demikian itu dikenal dengan kemampuan literasi numerasi (literasi numerik).<sup>64</sup> Literasi numerasi merupakan bagian dari enam literasi dasar yang dirumuskan oleh Forum Ekonomi Dunia pada tahun 2005 sebagai kecakapan hidup yang wajib dikuasai pada abad 21, dan lima literasi dasar lainnya meliputi literasi baca tulis, literasi sains, literasi finansial, literasi digital, serta literasi budaya dan kewargaan.<sup>65</sup> Bahkan pada tahun 2006 kemampuan numerasi tercatat dalam UNESCO sebagai salah satu penentu kemajuan suatu bangsa.<sup>66</sup> Hal ini sejalan dengan besarnya peranan literasi numerasi dalam berbagai aspek kehidupan. Misalnya saja Ketika seseorang ingin melakukan pengelolaan terhadap sebidang tanah yang dimiliki, maka diperlukan kemampuan literasi numerasi yang baik untuk membuat

---

<sup>63</sup> Dyah Worowirastri Ekowati , Yuni Puji Astuti , Ima Wahyu Putri Utami , Innany Mukhlisina , Beti Istanti Suwandayani, Literasi Numerasi Di SD Muhammadiyah (ELSE (Elementary School Education Journal) ), 2019, h. 94

<sup>64</sup> Mustari Lamada, Edi Suhardi Rahman, dan Herawati, “Analisis Kemampuan Literasi Siswa SMK Negeri di Kota Makassar”, Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 6, No. 1, 2019, h. 38.

<sup>65</sup> Deti Nudiati dan Elih Sudiapermana, “Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 pada Mahasiswa”, Indonesia Journal of Learning Education and Counseling, Vol. 3, No. 1, 2020, h. 36

<sup>66</sup> Tim Gerakan Literasi Nasional (GLN) Kemendikbud, Materi Pendukung Literasi Numerasi,(Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 2.

keputusan yang tepat dalam pengelolaannya agar dapat menghasilkan keuntungan.

Kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan seseorang untuk memahami fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan yang berkaitan dengan literasi numerasi menggunakan serta menafsirkan angka serta simbol numerasi, sehingga dapat memahami peran atau kegunaan numerasi di dalam kehidupan sehari-hari. Literasi Numerasi memiliki fokus pada kebermanfaatan kegiatan berhitung pada kehidupan sehari-hari. Indikator kemampuan literasi numerasi tingkat sekolah dasar kelas III yakni: 1) Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari. 2) Menggunakan penalaran matematik dalam menyelesaikan permasalahan dan mengkomunikasikannya. 3) Memilih dan menerapkan strategi pemecahan masalah yang tepat dan sederhana, serta mampu mempresentasikan situasi.

#### d. Mengaplikasikan Literasi Numerasi

Dengan sederhana, Literasi Numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari contohnya: di rumah, pekerjaan, dan dalam kehidupan masyarakat dan sebagai warga negara dan kemampuan untuk menginterpretasi

informasi kuantitatif yang terdapat di sekeliling kita. Kemampuan ini ditunjukkan dengan kenyamanan terhadap bilangan dan cakap menggunakan keterampilan matematika secara praktis untuk memenuhi tuntutan kehidupan. Kemampuan ini juga merujuk pada apresiasi dan pemahaman informasi yang dinyatakan secara matematis, misalnya grafik, bagan, dan tabel.<sup>67</sup>

Kemendikbud menyatakan kemampuan literasi numerasi adalah kemampuan pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari kemudian menganalisa informasi tersebut untuk mengambil sebuah keputusan. Selain itu kemampuan literasi numerasi merupakan kemampuan dalam memperoleh, menafsirkan, menggunakan dan mengkomunikasikan berbagai macam angka simbol matematika dalam memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.<sup>68</sup>

Kemampuan numerasi menurut Traffer's adalah suatu kemampuan dalam mengelola bilangan dan data serta mengevaluasi pernyataan berdasarkan masalah atau lebih dikenal dengan kemampuan menyelesaikan masalah yang terkait dengan bilangan. Semakna dengan hal tersebut, pengertian numerasi menurut Maulyda

---

<sup>67</sup> Nur Meliza, dkk. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di masa New Normal terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar", Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, (2021), hlm. 4400-4406.

<sup>68</sup> Fadhilah Lailatul Maghfiroh, dkk., "Keefektifan Pendekatan Pendiidkan Realistik Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekilah Dasar", Jurnal BASICEDU, Vol. 5, No. 5 (2021), 3343.

dkk merupakan kemampuan yang terdiri dari komponen membilang, memahami nilai tempat dan berhitung.<sup>69</sup> Kemampuan literasi numerasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan, menafsirkan dan merumuskan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan penalaran matematis dan kemampuan menggunakan konsep, prosedur dan fakta untuk menggambarkan, menjelaskan dan memperkirakan suatu kejadian yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari.<sup>70</sup> Pengelolaan permasalahan adalah serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan organisasi dengan menggunakan sumber daya secara efisien dan efektif dan dilakukan dalam lingkungan yang senantiasa berubah dari waktu ke waktu.<sup>71</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari kemampuan literasi numerasi adalah kemampuan seseorang dalam kecakapan menganalisa, merumuskan, menafsirkan dan memecahkan permasalahan matematika untuk dapat mengambil keputusan dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerasi sebagai tolak ukur siswa dalam kemampuan siswa menganalisis dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

<sup>69</sup> Rizki Nurhana Friantini dkk, "Penguatan Numerasi Anak Tahap Awal Sekolah di Dusun Ugan Hilir Desa Nyiin", *Jurnal Masyarakat Mandiri*, Vol. 5, No. 5, Oktober, 2022 hlm 22- 34.

<sup>70</sup> Fury Setyo Siskawati, Fitriana Eka Chandra, dan Tri Novita Irawati, "Profil Kemampuan Literasi Numerasi di Masa Pandemi Covid-19", (2020) 257.

<sup>71</sup> Yanto, M. (2018) *Manajemen Dan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smpn 4 Rejang Lebong*, *Tadbir: jurnal manajemen pendidikan* hlm 77-88 <http://dx.doi.org/10.29240/jsmp.v2i1.388.h.2>

e. Tujuan dan manfaat literasi

Kemampuan literasi sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Kemampuan literasi mencakup dalam membaca, menulis berbicara, berhitung hingga memecahkan masalah dengan tingkat keahlian tertentu yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada abad ke-21 ini, keterampilan literasi sangat dibutuhkan dan cukup mendesak, khususnya bagi generasi muda atau generasi millennial untuk dapat bersaing secara global. Literasi Numerasi sangat erat hubungannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak membutuhkan kompetensi literasi numerasi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan mereka.<sup>72</sup> Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Direktorat Jenderal Paud, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Dasar menjelaskan bahwa tujuan mempelajari literasi numerasi bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk Mengasah dan menguatkan pengetahuan dan keterampilan numerasi peserta didik dalam menginterpretasikan angka, data, tabel, grafik, dan diagram.
- 2) Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan literasi numerasi untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>72</sup> Diah Ani Rachmawati, “Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Islam Darul Huda Genuk Semarang”, Skripsi, Sultan Agung: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan universitas Islam Sultan Agung, 2022.

- 3) Membentuk dan menguatkan sumber daya manusia Indonesia yang mampu mengelola kekayaan sumber daya alam (SDA) hingga mampu bersaing serta mampu bekerja sama dengan bangsa lain untuk kemakmuran dan kesejahteraan bangsa dan negara.<sup>73</sup>

Adapun manfaat mempelajari literasi numerasi bagi siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki pengetahuan dan kecakapan dalam melakukan perencanaan dan pengelolaan kegiatan yang baik.
- 2) Siswa mampu melakukan perhitungan dan penafsiran terhadap data yang ada di dalam kehidupan sehari-hari mereka.
- 3) Siswa mampu mengambil keputusan yang tepat di dalam setiap aspek kehidupannya.<sup>74</sup>

Literasi Numerasi merupakan literasi yang dikenal paling awal dalam sejarah peradaban manusia. Keduanya tergolong literasi fungsional dan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan numerasi berfungsi efektif dalam kegiatan belajar, bekerja, dan berinteraksi sepanjang hayat. Oleh sebab itu, literasi numerasi dikembangkan secara sistematis dan berkelanjutan, baik dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas maupun kegiatan pembelajaran di luar kelas.

<sup>73</sup> Kemendikbud 2021. Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Direktorat Jenderal Paud, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Dasar.

<sup>74</sup> Ibid, hlm. 84

Perkembangan literasi dan numerasi saling berkaitan. Literasi numerasi berkaitan dengan pemecahan masalah matematika. Pengetahuan matematika yang dipelajari pada kurikulum sekolah diperlukan untuk mengembangkan literasi numerasi. Materi matematika jika tidak dirancang dengan tujuan tertentu tidak akan dapat menumbuhkan kemampuan numerasi.<sup>75</sup>

#### f. Komponen Indikator Literasi Numerasi

Komponen literasi numerasi tidak hanya dapat ditemui pada mata pelajaran matematika saja, tetapi juga dapat ditemui dalam mata pelajaran lain. Mullis dan Martin dalam Murtiyasa mengatakan bahwa TIMSS mengembangkan domain isi dan kognitif dalam penilaian matematika yaitu grade 4 meliputi (bilangan, bentuk geometri, pengukuran, dan penyajian data) dan grade 8 meliputi (bilangan, aljabar, geometri, data dan peluang).<sup>76</sup>

Keterampilan numerasi dibutuhkan dalam semua aspek kehidupan, salah satunya dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah maupun di masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari dan di masyarakat, misalnya ketika kita dalam berbelanja, merencanakan untuk liburan, merintis usaha, membangun rumah, informasi mengenai kesehatan, semuanya membutuhkan numerasi. Informasi informasi tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk numerik atau

<sup>75</sup> Indah Wahyuni, "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 6 Issue 6 (2022) DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3202

<sup>76</sup> Murtiyasa, B. 2012. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

grafik. Untuk membuat keputusan yang tepat, siswa harus memahami numerasi.<sup>77</sup>

Literasi numerasi terdiri dari tiga aspek yaitu berhitung, relasi numerasi, dan operasi aritmatika.<sup>78</sup> Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menghitung suatu benda secara verbal dan kemampuan untuk mengidentifikasi jumlah dari benda. Relasi numerasi berkaitan dengan kemampuan untuk membedakan jumlah suatu benda seperti lebih banyak, lebih sedikit, lebih tinggi, atau lebih pendek. Sementara itu, operasi aritmatika adalah kemampuan untuk mengerjakan operasi matematika dasar berupa penjumlahan dan pengurangan. Tiga aspek literasi numerasi yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan aspek dasar yang perlu dimiliki siswa (anak) dalam pembelajaran matematika yang penting diperkenalkan sejak usia dini hingga anak memasuki kelas rendah.<sup>79</sup>

**Tabel 2.3**  
**Komponen Literasi Numerasi kelas 3 MI**

<b>Komponen</b>	<b>Deskripsi Kompetensi</b>	<b>Contoh Aktivitas</b>
<b>Bilangan</b>	- Membaca, menulis, dan membandingkan bilangan sampai 1.000- Operasi hitung (+, -, ×, ÷) sederhana	Menjumlahkan harga barang belanja di kantin
<b>Pengukuran</b>	- Mengukur panjang, berat, dan waktu dengan satuan baku- Membandingkan hasil pengukuran	Menggunakan penggaris untuk mengukur panjang pensil
<b>Geometri</b>	- Mengenal dan menyebutkan bangun datar dan ruang- Mengelompokkan	Mengelompokkan benda di sekitar berdasarkan

<sup>77</sup> Mahmud, M.R. 2019. Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika, hlm 69–88.

<sup>78</sup> Purpura, D.J. 2014. Informal Number-Related Mathematics Skills: An Examination of The Structure of and Relations Between These Skills in Preschool. Florida State University.

<sup>79</sup> Jordan., et al 2014. Early Math Matters: Kindergarten Number Competence and Later Mathematics Outcomes. Developmental psychology, 45(3): 850–867.

Komponen	Deskripsi Kompetensi	Contoh Aktivitas
	berdasarkan sifat bangun	bentuk
<b>Pengolahan Data</b>	- Mengumpulkan, mencatat, dan menyajikan data sederhana- Membaca grafik atau tabel sederhana	Membuat grafik batang dari data buah favorit teman
<b>Penerapan Kontekstual</b>	- Menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari- Membuat estimasi	Menghitung waktu yang dibutuhkan untuk pergi ke sekolah
<b>Penalaran Matematis</b>	- Menjelaskan cara menyelesaikan soal matematika secara logis- Menarik kesimpulan dari pola yang ada	Menjelaskan strategi dalam menyelesaikan soal cerita
<b>Komunikasi Matematis</b>	- Mengkomunikasikan ide atau hasil pemecahan soal dalam bentuk gambar, simbol, atau lisan	Menggambar langkah-langkah hitungan dalam soal cerita

**Tabel 2.4**  
**Indikator dan Sub Indikator Literasi Numerasi**

Indikator Utama	Sub Indikator
<b>Memahami konsep bilangan dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari</b>	- Membaca dan menulis bilangan hingga 1.000 - Mengurutkan dan membandingkan bilangan - Menentukan nilai tempat suatu angka - Melakukan operasi hitung dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian)
<b>Menggunakan pengukuran dalam konteks nyata</b>	- Mengukur panjang dengan satuan baku (cm, m) - Mengukur berat benda menggunakan timbangan - Menentukan durasi waktu dan membaca jam analog/digital - Membandingkan hasil pengukuran dengan satuan yang sesuai
<b>Mengenali dan menggunakan bangun datar dan ruang</b>	- Mengidentifikasi bangun datar (persegi, segitiga, persegi panjang, dll.) - Mengidentifikasi bangun ruang (kubus, balok, bola, tabung) - Menjelaskan sifat bangun (jumlah sisi, sudut, rusuk, titik sudut) - Mengelompokkan bangun berdasarkan sifatnya
<b>Mengumpulkan, menyajikan, dan membaca data sederhana</b>	- Mengumpulkan data melalui pengamatan/survei sederhana - Menyusun data dalam bentuk tabel dan grafik batang sederhana - Membaca dan menafsirkan informasi dari grafik dan tabel
<b>Memecahkan masalah matematis kontekstual</b>	- Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan operasi hitung - Menggunakan strategi dan penalaran logis dalam menyelesaikan masalah - Menentukan informasi penting dalam soal kontekstual

Indikator Utama	Sub Indikator
<b>Mengkomunikasikan ide dan proses berpikir matematis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan langkah-langkah penyelesaian soal</li> <li>- Menggunakan gambar/symbol untuk menyampaikan solusi</li> <li>- Menyampaikan hasil jawaban secara lisan atau tulisan</li> </ul>

Tabel di atas, dapat dikatakan bahwa kemampuan literasi numerasi dibagi menjadi beberapa indikator antara lain: memiliki kemampuan menggunakan berbagai simbol dan angka pada matematika agar dapat memecahkan masalah, menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, diagram, dan sebagainya), serta mengambil keputusan hasil jawaban yang dikatakan mampu memecahkan masalah

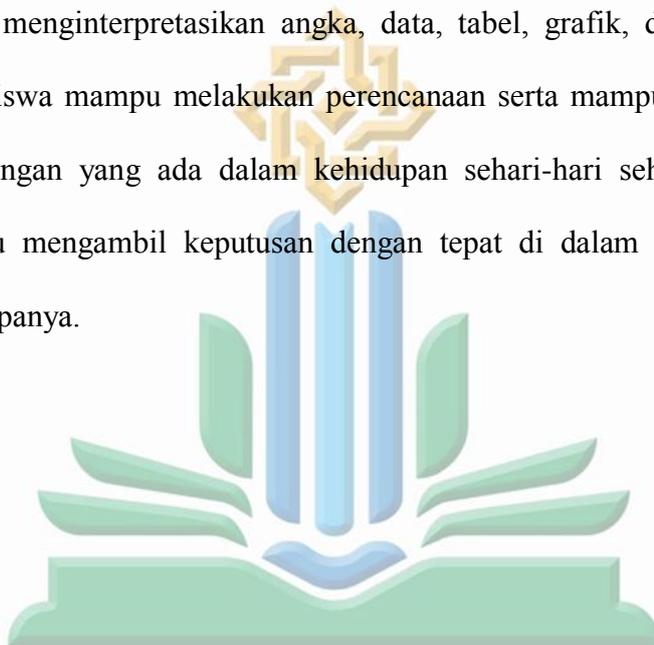
g. Strategi Penguatan Literasi Numerasi

- 1) Pengembangan Lingkungan Kaya Teks di Sekolah. Lingkungan kaya teks dapat diartikan sebagai lingkungan anak-anak mampu berinteraksi dengan beragam bentuk bahan cetak, seperti tanda-tanda, sudut belajar yang bercap, cerita dinding, displaikata, mural berlabel, papan bulletin, grafik dan diagram, puisi, serta berbagai bahan cetak lain. Lingkungan kaya teks menganjurkan banyak kesempatan bagi peserta didik untuk meningkatkan kebiasaan dan keterampilan dalam literasi.
- 2) Pengembangan Lingkungan Kaya Teks. Penguatan literasi memerlukan lingkungan yang merangsang pengembangan keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis melalui berbagai cara dan media baik cetak maupun digital.

- 3) Pengembangan Lingkungan Sosial Emosional. Lingkungan sosial emosional merupakan lingkungan sosial efektif. Lingkungan sosial emosional atau lingkungan sosial efektif saling bertautan erat dan memiliki peranan penting dalam mengakomodasi pengembangan budaya literasi di sekolah.
- 4) Penguatan Lingkungan Akademik. Seluruh warga sekolah, baik kepala sekolah, tenaga pendidik, orang tua, maupun komite sekolah turut serta memberikan perhatian dan dukungan demi terwujudnya kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.
- 5) Melengkapi sarana lingkungan fisik yang memberikan rangsangan numerasi kepada peserta didik serta lingkungan berkarya yang memudahkan interaksi numerasi.
- 6) Membentuk lingkungan sosial efektif positif yang mampu mendukung growth mindset bahwa numerasi adalah kecakapan dasar, yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik dan juga merupakan tanggung jawab semua orang, tidak hanya peran dari guru matematika saja.
- 7) Menerapkan berbagai program sekolah yang komprehensif dan relevan untuk berbagai kelompok peserta didik yang direncanakan, seperti program numerasi dini bagi peserta didik.
- 8) Menitik beratkannya pada penalaran dan proses pemodelan dalam memecahkan masalah pada mata pelajaran matematika dan

mengaplikasikan numerasi lintas kurikulum di mata pelajaran selain matematika.<sup>80</sup>

Menurut beberapa pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan dan manfaat literasi numerasi mengasah dan menguatkan pengetahuan dan keterampilan numerasi peserta didik dalam menginterpretasikan angka, data, tabel, grafik, dan diagram, serta siswa mampu melakukan perencanaan serta mampu melakukan perhitungan yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu mengambil keputusan dengan tepat di dalam setiap aspek kehidupannya.

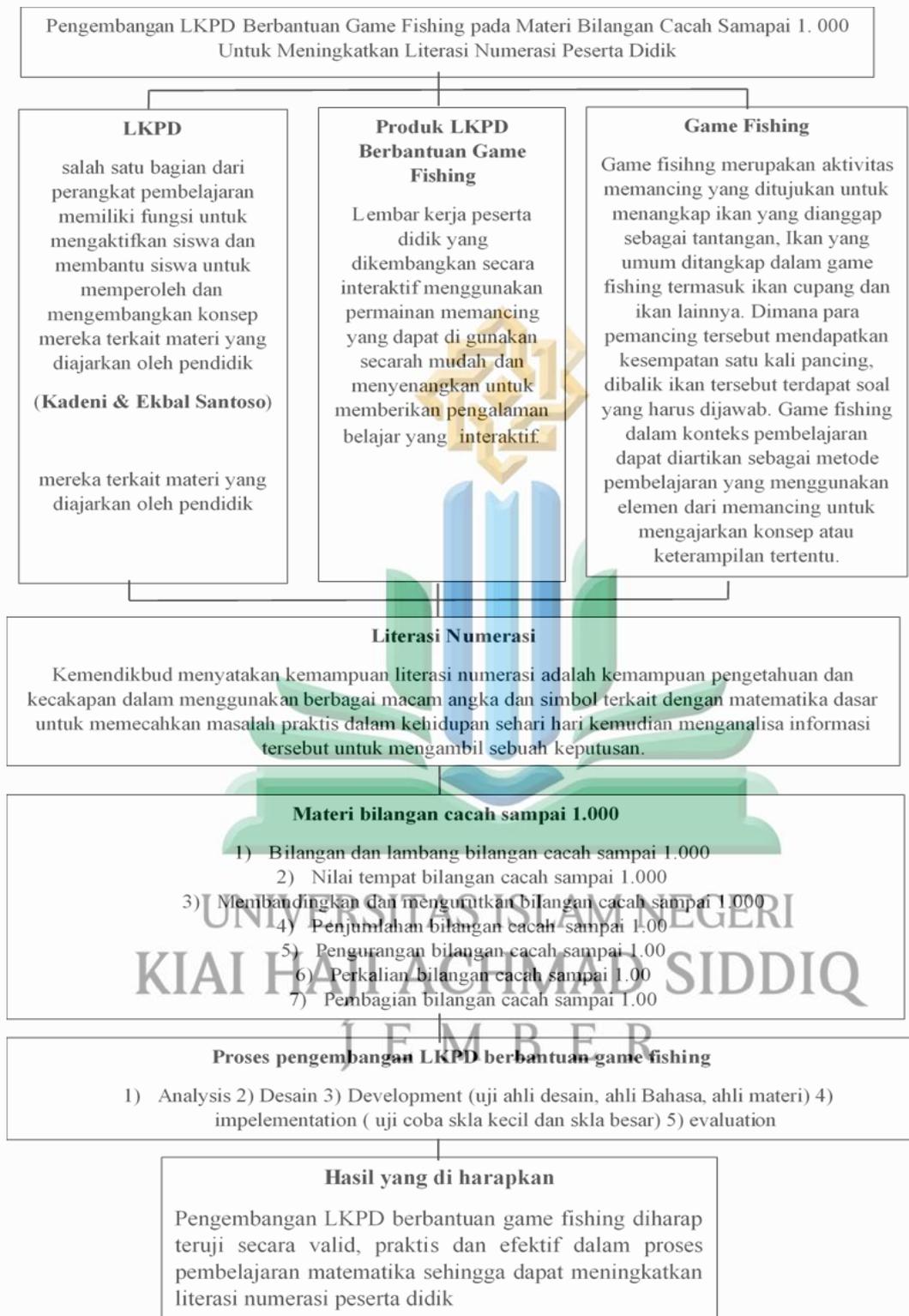


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>80</sup> Ofie Dewayani, dkk., Panduan Penguatan Literasi Dan Numerasi Di Sekolah (Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2021), 10-15.

## 6. Kerangka Konseptual



**Gambar 2.2**  
**Kerangka Konseptual**

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan LKPD ini adalah Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang mengembangkan suatu produk yang telah ada sebelumnya. Menurut Borg & Gall, Metode Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>81</sup> Penelitian ini dilakukan dalam upaya menghasilkan LKPD matematika berbantuan *game fishing* pada materi bilangan cacah sampai 1.000 untuk meningkatkan literasi numeras peserta didik kelas III di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.

Penelitian ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara kolaborasi antara guru, peneliti dan dosen. Guru dan mahasiswa merupakan tim peneliti yang akan duduk bersama untuk merancang LKPD. Dari kegiatan perancangan akan menghasilkan draf desain, selanjutnya draf desain ini akan diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan uji coba ini akan selalu dibarengi proses evaluasi dan refleksi dalam upaya penyempurnaan LKPD.

Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE sendiri merupakan suatu kerangka kerja desain sistem pembelajaran yang sudah banyak digunakan dalam berbagai aplikasi. ADDIE adalah

---

<sup>81</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfa Beta, 2019), 165

singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.<sup>82</sup> Salah satu fungsi model ini adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima langkah. Lima langkah tersebut adalah: Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.<sup>83</sup> Berdasarkan langkah-langkah tersebut akan dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

### 1. Analisis

Langkah analisis terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis target, dan analisis kurikulum.

#### a. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dengan menganalisis keadaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya pembelajaran. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan dengan melakukan observasi di Sekolah MI Raudhatul Jannah, bahan ajar yang digunakan di kelas III tersebut hanya berupa LKS dan LKPD. Sehingga kurang menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, masih banyak kekurangan pada bahan ajar yang digunakan. Kekurangan pada bahan ajar tersebut diantaranya tidak menarik dan kurang membuat

<sup>82</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Indramayu: Adanu Abimata, 2021), 23

<sup>83</sup> Cabang Robert Maribe, *Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE*. (London: Sains Springerb Media Bisnis, 2009), 2

peserta didik aktif, peserta didik juga jarang melakukan kegiatan proyek, sehingga pembelajaran belum mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan bahan ajar lain yang dapat mengatasi masalah tersebut. Sehingga pada penelitian pengembangan ini akan mengembangkan LKPD berbantuan *game fishing* untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik terhadap matematika.

b. Tahap kedua yaitu analisis target

Analisis target dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah terkait dengan pembelajaran Matematika. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa pembelajaran matematika di kelas III MI Raudhatul Jannah ini terdapat beberapa problem dan kesenjangan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Dimana peserta didik kurang termotivasi dengan pembelajaran matematika karena mereka merasa kesulitan saat memahami materi pelajaran. Saat pembelajaran berlangsung guru juga hanya menggunakan LKPD biasa yang hanya berisi soal-soal pada selembar kertas yang harus dikerjakan peserta didik. Hal ini menjadikan peserta didik merasa tertekan dan kesulitan karena tidak ada inovasi yang membuat mereka bersemangat saat mengerjakan. Maka peneliti bermaksud mengembangkan LKPD berbasis game. Namun guru jarang menggunakannya saat pembelajaran matematika.

Sehingga peneliti ingin berinovasi dengan membuat LKPD berbasis game untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik dalam belajar matematika.

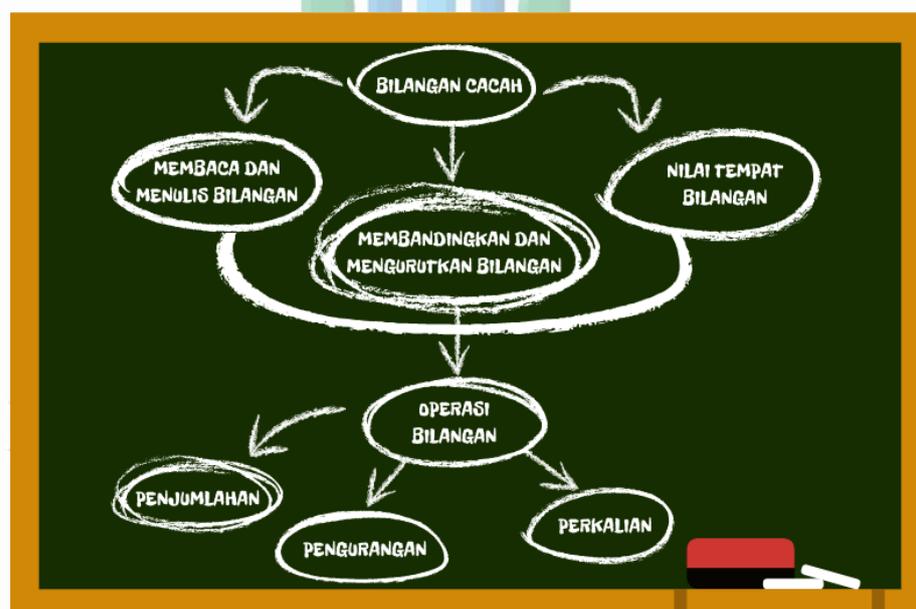
c. Tahap ketiga analisis kurikulum.

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan kurikulum yang sedang digunakan pada sekolah tempat penelitian. Berdasarkan analisis kurikulum yang dilakukan dengan dengan melakukan observasi di MI Raudhatul Jannah, kurikulum yang digunakan di sekolah tempat penelitian adalah kurikulum merdeka. Sedangkan untuk capaian pembelajaran yang peneliti gunakan sebagai rujukan pembuatan produk adalah “peserta didik dapat menentukan bilangan cacah sampai seribu, bilangan dan lambang bilangan cacah samapai seribu, nilai tempat bilangan cacah sampai seribu, membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah samapai seribu, oprasi bilangan” Kemudian untuk tujuan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mampu membaca bilangan cacah sampai 1000 dengan benar
- 2) Peserta didik mampu menulis bilangan cacah sampai 1000 dengan benar
- 3) Peserta didik mampu membandingkan bilangan cacah sampai 1000 dengan benar

- 4) Peserta didik mampu mengurutkan bilangan bilangan cacah sampai 1000 dengan benar
- 5) Peserta didik mampu menunjukkan nilai tempat bilangan cacah sampai 1000 dengan benar
- 6) Peserta didik mampu melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pada bilangan cacah sampai 1000 dengan benar

Berikut adalah peta konsep dari materi bilangan cacah sampai 1.000 pada pembelajaran matematika yang akan dijadikan topik penelitian ini:



**Gambar 3.1**  
**Peta Konsep Bilangan Cacah Sampai Seribu**

## 2. Desain

Pada tahap design yakni membuat rancangan media pembelajaran matematika berbasis *game fishing* dengan menggunakan canva Media dirancang berupa isi materi, isi latihan, desain tata letak dan instrumen-

instrumen tambahan yang menunjang dalam pengembangan media sesuai dengan analisis TP, CP dan tujuan pembelajaran matematika bilangan cacah sampai seribu. Setelah kebutuhan belajar diidentifikasi, Langkah kedua yang dilakukan adalah mendesain pembelajaran, LKPD yang dikembangkan memperhatikan komponen LKPD dengan tampilan semenarik mungkin. Kemudian baru ke tahap selanjutnya dengan mengembangkan LKPD.<sup>84</sup> Pada tahap desain, beberapa kegiatan utama yang akan dilakukan untuk memastikan bahwa LKPD yang dikembangkan efektif dan menarik adalah sebagai berikut:

a. Perancangan Tampilan LKPD

Merancang format dan struktur LKPD berbantuan *game fishing* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas III, khususnya dalam materi bilangan cacah sampai seribu. Desain ini mencakup elemen visual seperti tata letak, warna, gambar latar, dan elemen interaktif (game).

b. Pemilihan Templet dan Struktur Game

Template yang digunakan harus interaktif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Desain game harus sesuai dengan materi matematika yang diajarkan, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif.

---

<sup>84</sup> Yudi Hari Rayanto, Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 (Pasuruan: Lembaga Acedemic & Researh Institute, 2020), 35

### c. Skenario Pembelajaran

Desain skenario pembelajaran yang menggunakan LKPD harus direncanakan, termasuk langkah-langkah penggunaan dalam kelas. Misalnya, merancang tahapan aktivitas peserta didik mulai dari membaca instruksi, mengerjakan soal interaktif, hingga menyelesaikan tantangan dalam bentuk game.

### d. Penyesuaian dengan Kurikulum Merdeka

Setiap bagian LKPD disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang diharapkan dari kurikulum merdeka. Penekanan diberikan pada kompetensi berpikir kritis dan pemecahan masalah.

## 3. Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang memiliki tujuan untuk menghasilkan *lkpd berbantuan game fishing* yang layak secara teoritis. Setelah desain selesai, tahap pengembangan dimulai dengan fokus pada mewujudkan desain menjadi produk nyata dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Pembuatan LKPD di aplikasi canva

Langkah pertama yakni membuat LKPD menggunakan aplikasi canva. Pembuatan dimulai dari menganalisis kurikulum hingga penulisan soal. Langkah selanjutnya membuat LKPD berbantuan *game fishing*, langkah pengembangan dimulai dengan menentukan template yang telah dipilih. Hal ini termasuk menambahkan gambar, serta menyusun soal matematika yang disajikan dalam bentuk permainan.

#### b. Validasi Produk

Setelah LKPD selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi produk. Dalam hal ini, tiga validator ahli (desain, materi, dan bahasa) akan meninjau produk untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan. Masing-masing validator memberikan umpan balik untuk revisi, baik dari segi konten pendidikan maupun dari segi visual dan interaktivitas.

#### c. Revisi Berdasarkan Validasi

Berdasarkan umpan balik dari validator, LKPD akan direvisi untuk memastikan kualitasnya. Misalnya, jika validator menyarankan perubahan pada soal atau tampilan, peneliti harus mengakomodasi revisi ini hingga produk memenuhi standar yang ditetapkan.

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi merupakan pengujian nyata LKPD dalam lingkungan kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

##### a. Penerapan pada Peserta Didik Kelas III

LKPD kemudian diimplementasikan pada peserta didik kelas III di MI Raudhatul Jannah. Pengimplementasian LKPD ini akan dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pada modul ajar yang sudah dibuat oleh guru. Kemudian peserta didik akan diminta menyelesaikan kegiatan dalam LKPD. Tahap ini dilakukan dua kali uji coba. Dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan

dari produk yang telah dikembangkan. Kemudian uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan produk yang telah dikembangkan. Kepraktisan dapat dilihat dari hasil angket yang telah disebar kepada responden yaitu guru dan peserta didik. Sedangkan keefektifan dapat dilihat dari hasil tes peserta didik setelah mengerjakan LKPD.

b. Respon Guru

Guru akan dilibatkan dalam penggunaan LKPD selama pembelajaran matematika. Guru diberikan panduan dan pelatihan singkat tentang cara menggunakan LKPD dalam pembelajaran, sehingga guru bisa memandu peserta didik dengan baik.

c. Pengumpulan Umpan Balik

Penelitian ini dilakukan dalam upaya menghasilkan lembaga Penelitian ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara kolaborasi antara guru, peneliti dan dosen. Guru dan mahasiswa merupakan tim peneliti ya Selama implementasi, pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung. Observer akan mengamati bagaimana peserta didik mengerjakan LKPD dan apakah ada kesulitan dalam hal teknis atau pemahaman.

5. Evaluasi

Berdasarkan tahapan implementasi, LKPD perlu dilakukan evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ketiga validator ahli,

guru, dan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.<sup>85</sup> Pada tahap evaluasi, proses ini bertujuan untuk melihat apakah LKPD telah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta menilai efektivitas terhadap literasi numerasi peserta didik dengan beberapa langkah berikut:

a. Evaluasi formatif

Pada tahap evaluasi ini berisi mengenai hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi pada model ADDIE ada dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya akan dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dibuat. Evaluasi formatif yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada revisi tahap-tahap sebelumnya, termasuk revisi dari para ahli validasi dan respon guru yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki LKPD sehingga menjadi lebih bagus atau layak digunakan sebagai bahan ajar.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah semua tahap implementasi selesai. Evaluasi sumatif dilakukan untuk melihat efektivitas dan kualitas LKPD pada akhir pengembangan, dalam artian untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar atau tidak. Pengumpulan data evaluasi sumatif ini dalam

---

<sup>85</sup> Eny Winaryati, *Cercular Model of R&D* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021),24.

bentuk lembar angket literasi numerasi serta lembar pretest dan posttest. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbantuan *game fishing*.

Setiap langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa LKPD berbantuan *game fishing* tidak hanya sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan literasi numerasi mereka dalam pembelajaran matematika.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk yang dihasilkan serta menunjukkan validitas produk. Tahapan uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

#### 1. Desain Uji Coba

Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba konstruk dan uji coba lapangan. Setiap tahap memiliki prosedur dan tujuan yang berbeda, serta penting untuk memastikan bahwa LKPD berbantuan *game fishing* dapat diimplementasikan dengan efektif dalam pembelajaran matematika bagi peserta didik kelas III Mi Raudhatul Jannah.

a. Uji Coba Konstruk

Uji coba konstruk adalah tahap awal validasi produk yang dilakukan oleh para ahli sebelum produk diuji cobakan langsung kepada peserta didik. Validasi ini melibatkan tiga aspek utama:

- 1) Validator Ahli Materi: Ahli materi meninjau isi dan konten matematika yang terdapat dalam LKPD, apakah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai dan apakah materi tersebut disajikan secara jelas, tepat, dan mendukung tujuan pembelajaran. Ahli materi juga memastikan bahwa soal-soal dan aktivitas dalam LKPD berbantuan *game fishing* mampu melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang diharapkan dalam kurikulum merdeka.
- 2) Validator Ahli Desain: Ahli desain menilai tampilan visual dan interaktivitas dalam LKPD. Validator ini mengevaluasi tata letak, pemilihan warna, font, gambar yang digunakan. Ahli desain memastikan bahwa tampilan LKPD menarik, intuitif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Validator Ahli Bahasa: Ahli bahasa meninjau penggunaan bahasa dalam LKPD untuk memastikan bahwa instruksi, soal, dan keterangan yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik kelas III. Validator ini juga memastikan bahwa bahasa yang digunakan tidak ambigu dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik di kelas tersebut.

## b. Uji Coba Lapangan

Setelah revisi dari uji coba konstruk selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan untuk menguji keefektifan LKPD secara langsung pada peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan secara bertahap dalam dua jenis uji coba, yaitu:

- 1) Uji Kelompok Kecil (Small Group Test): LKPD kemudian diuji coba pada sekelompok kecil peserta didik (sekitar 5-10 orang). Dalam uji coba ini, peneliti mengamati bagaimana peserta didik bekerja dengan LKPD secara bersama-sama, apakah mereka bisa saling membantu, apakah materi dan *game* dapat diakses dengan baik, dan apakah ada kendala yang dialami oleh beberapa peserta didik dalam kelompok tersebut. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 6 anak untuk uji coba skala kecil.
- 2) Uji Kelompok Besar (Field Test): Pada tahap ini, LKPD diujicobakan kepada kelompok yang lebih besar, yaitu seluruh peserta didik dalam satu kelas. Uji kelompok besar dirancang untuk melihat apakah LKPD dapat digunakan secara efektif dalam skenario kelas yang sesungguhnya, di mana ada berbagai tingkat kemampuan di antara peserta didik. Pada tahap ini, peneliti akan mengukur bagaimana LKPD mempengaruhi literasi numerasi peserta didik secara keseluruhan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 20 anak atau seluruh sampel untuk uji coba skala besar.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa yang terdiri dari dosen ahli media, matematika, dan bahasa, serta satu guru matematika dan peserta didik MI Raudhatul Jannah sebagai responden yang diambil satu kelas. Berikut kriteria-kriteria subjek uji coba dalam peneliti ini adalah:

### a. Validator

Kriteria validator ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa adalah lulusan pendidikan minimal S2, kemudian ahli desain adalah dosen yang memahami media pembelajaran serta ahli dibidang elektronik atau digital. Sedangkan ahli materi harus memenuhi kriteria memahami masing-masing indikator dan menguasai materi Matematika (khusus materi aljabar). Selanjutnya ahli media adalah dosen matematika yang memiliki ahli dalam media pembelajaran.

Dalam penelitian ini validator ahli materi adalah dosen matematika, bapak Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd., ahli desain adalah Dr. Umami Fariyah, M.M., M.Pd., dan ahli bahasa adalah dosen bahasa Indonesia, Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

### b. Guru

Kriteria uji coba produk harus merupakan guru matematika dengan minimal lulusan pendidikan S1 dan pada saat ini menerapkan kurikulum merdeka. Guru Matematika kelas III di MI Raudhatul Jannah adalah Urniati Wahidah, S.Pd.

c. Peserta didik

Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas III MI Raudhatul Jannah yang tengah menempuh pembelajaran bilangan cacah sampai 1.000 Uji coba akan dilakukan dengan uji coba skala kecil, pemilihan skala kecil menggunakan subjek sebanyak 6-12 orang, sedangkan untuk skala besar 20-100 orang.<sup>86</sup> Penentuan sampel ditentukan secara tidak random dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah Teknik dalam dalam menentukan sampel didasarkan atas pertimbangan tertentu.<sup>87</sup> Pada penelitian ini pemilihan sampel ditentukan oleh guru Matematika yang dilihat dari perolehan nilai AAS semester ganjil. Jumlah seluruh sampel adalah 20 peserta didik.

**3. Jenis Data**

Dalam penelitian pengembangan ini data yang digunakan sebagai berikut:

a. Data kualitatif

Data kualitatif di ambil dari informasi yang diperoleh dari buku atau jurnal, serta masukan saran dan komentar validator, guru, dan peserta didik selama proses pengembangan yang disajikan dalam bentuk deskriptif terkait dengan LKPD yang dikembangkan.

<sup>86</sup> Retno Bulan Amalatus Sholeha, —Pengembangan media Flashcard dengan Sistem Permainan Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 2 Panti Jemberl (Skripsi Universitas Islam KH. Achmad Siddiq Jember, 2022).

<sup>87</sup> Sugiyono

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa data berikut:

- 1) Data validitas, yang berasal dari angket yang diberikan kepada ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi. Melalui proses ini, aspek-aspek desain, bahasa, dan materi dalam LKPD dievaluasi untuk memastikan keabsahan dan kelayakan konten.
- 2) Data kepraktisan, yaitu data yang diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung serta jawaban dari angket tanggapan peserta didik dan guru. Data kepraktisan ini memberikan gambaran *real-time* tentang sejauh mana aplikasi tersebut dapat diintegrasikan dengan lancar dalam proses belajar mengajar, dan sejauh mana respon peserta didik dan guru terhadap penggunaannya.
- 3) Data efektivitas, yaitu data yang diperoleh berasal dari hasil angket motivasi dan tes peserta didik sebelum menggunakan produk dan setelah mereka menyelesaikan pembelajaran menggunakan produk LKPD berbasis *game*. Hasil tes ini menjadi indikator utama keberhasilan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan matematika kepada peserta didik. Dengan demikian, pengumpulan data efektivitas menjadi penting untuk mengevaluasi sejauh mana pembelajaran dengan pendekatan ini

dapat meningkatkan literasi numerasi dan penguasaan konsep matematika peserta didik.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen yang berupa pedoman observasi, angket analisis kebutuhan siswa, angket validasi ahli desain, materi dan bahasa, angket respon guru, serta angket respon peserta didik, angket literasi numerasi, dan hasil Pre-test dan Post-test peserta didik. Angket yang digunakan pada penelitian ini berupa tabel ceklis yang memiliki penilaian skor pada masing-masing aspek tentang LKPD berbantuan *game fishing* yang telah dikembangkan dengan menggunakan skala likert yang memiliki rentang skor 1-5.<sup>88</sup> Adapun kriteria skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Skala Penilaian**

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

Berikut ini merupakan instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan LKPD berbantuan *game fishing*:

a. Lembar pedoman observasi

Observasi adalah suatu proses mengamati dan mencatat secara sistematis, logis, objektif, dan rasional tentang berbagai fenomena

<sup>88</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfa Beta, 2019), 165

untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>89</sup> Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis dan menggunakan instrumen observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan lembar observasi untuk menganalisis LKPD yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika, serta respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD tersebut.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Pedoman Observasi**

Tujuan Penelitian dan Pengembangan	Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor item
Menganalisis validitas pengembangan LKPD berbantuan <i>game fishing</i> untuk mengembangkan literasi numerasi siswa MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.	Kevalidan Produk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mampu menggunakan LKPD berbantuan <i>game fishing</i></li> <li>2. Peserta didik aktif berinteraksi dengan LKPD selama pembelajaran</li> <li>3. Tidak ada kendala teknis signifikan saat penggunaan</li> </ol>	1, 2, 3
Menganalisis kepraktisan LKPD berbantuan <i>game fishing</i> untuk mengembangkan literasi numerasi siswa MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.	Kepraktisan Produk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menilai bahwa konten LKPD relevan dengan tujuan pembelajaran</li> <li>2. Peserta didik merasa tampilan LKPD menarik dan mudah dipahami</li> <li>3. Instruksi dalam LKPD jelas dan membantu peserta didik menyelesaikan tugas</li> </ol>	4, 5, 6
Menganalisis efektivitas pengembangan LKPD berbantuan <i>game fishing</i> dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan	Keefektifan Produk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dapat menyampaikan materi dengan bantuan LKPD tanpa hambatan</li> <li>2. Waktu penyelesaian tugas oleh peserta didik sesuai alokasi</li> <li>3. Guru tidak memerlukan pelatihan tambahan untuk</li> </ol>	7, 8, 9

<sup>89</sup> J.R. Raco, Metode Penelitian Kualitatif (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia), 112.

literasi numerasi peserta didik MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember		menggunakan LKPD	
---	--	------------------	--

b. Lembar angket

Angket digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas LKPD berdasarkan penilaian validator ahli, responden, dan observer. Informasi yang diperoleh melalui angket ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi LKPD yang telah dikembangkan untuk menghasilkan produk akhir yang valid, praktis. Indikator atau kisi-kisi instrumen disesuaikan dengan kebutuhan LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan pengembangan LKPD. Lembar angket ini diberikan kepada:

- 1) Lembar angket validasi tim ahli desain

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Desain**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Ukuran LKPD	Kesesuaian ukuran LKPD dengan standar kurikulum.	1
Desain Sampul LKPD	1. Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada LKPD 2. Menampilkan pusat pandang yang baik 3. Warna latar LKPD kontras dan jelas 4. Tidak banyak menggunakan kombinasi huruf 5. Ilustrasi sampul menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek sesuai realita.	2, 3, 4, 5, 6,
Desain Isi LKPD	1. Kesesuaian gambar dengan materi 2. Tata letak teks, ilustrasi, bidang cetak dan margin harmonis dan proporsional. 3. Unsur LKPD lengkap 4. Tipografi isi LKPD tidak berlebihan	7, 8, 9, 10

## 2) Lembar angket validasi tim ahli materi

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Materi**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
Aspek Kelayakan isi	1. Kesesuaian materi dengan CP dan TP 2. Keakuratan materi (konsep dan definisi) 3. Kemutakhiran materi (menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari) 4. Mendorong rasa keingintahuan	1,2,3,4
Aspek Kelayakan Penyajian	1. Teknik Penyajian (keruntutan sistematika sajian dalam kegiatan belajar) 2. Pendukung Penyajian (Refleksi soal) 3. Penyajian pembelajaran (keterlibatan peserta didik) 4. Koherensi dan Ke runtutan Alur Pikir	5, 6, 7, 8
Aspek Penilaian Kontekstual	1. Hakikat Kontekstual (Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa) 2. Komponen Kontekstual (kemampuan mendorong berpikir konstruktivisme)	9, 10

(Urip Prwono, 2008)

## 3) Lembar angket validasi tim ahli bahasa

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Soal</b>
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat 2. Keefektifan kalimat 3. Kebakuan istilah	1, 2, 3
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
Dialogis dan Integratif	1. Kemampuan memotivasi peserta didik 2. Kemampuan mendorong berpikir kritis	5, 6,
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	1. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik 2. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	7, 8
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Ketepatan tata bahasa 2. Ketepatan ejaan	9, 10
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	1. Konsistensi penggunaan istilah 2. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	11, 12

(Urip Purwono, 2008)

## 4) Lembar angket tanggapan guru

**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Respon guru	Penilaian LKPD	1, 2, 3, 4, 5, 7
	Manfaat LKPD	9, 10
	Dampak penggunaan LKPD	6, 8,

## 5) Lembar angket tanggapan peserta didik

**Tabel 3.7**  
**Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik**

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Respon Peserta Didik	Ketertarikan	1, 2, 3, 4, 5
	Materi	6, 7, 8, 9, 10
	Bahasa	11, 12, 13

## c. Tes

Tes disini peneliti gunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan LKPD terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika. Tes yang peneliti gunakan ada dua macam yaitu pretest dan posttest. Pre-test peneliti gunakan untuk melihat penilaian hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan LKPD berbantuan *game fishing*. Sedangkan post-test peneliti gunakan untuk melihat hasil penilaian literasi numerasi peserta didik setelah menggunakan LKPD berbantuan *game fishing*. Berikut adalah kisi-kisi untuk soal tes pada LKPD:

**Tabel 3.8**  
**Kisi-Kisi Soal Tes**

No	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor soal	Bobot
1	Bilangan (cacah, genap, ganjil)	Menentukan bilangan genap atau ganjil dari suatu deretan angka	C1 – Mengingat	1	10
2	Operasi hitung (penjumlahan, pengurangan)	Menyelesaikan soal cerita penjumlahan dua bilangan tiga angka	C2 – Memahami	2	10
3	Operasi hitung campuran	Menyelesaikan soal hitungan campuran dengan urutan operasi	C3 – Menerapkan	3	10
4	Perkalian dan pembagian	Menentukan hasil perkalian atau pembagian sederhana melalui soal cerita	C3 – Menerapkan	4	10
5	Pengukuran waktu	Menentukan selisih waktu (jam dan menit) dari dua aktivitas	C3 – Menerapkan	5	10
6	Satuan panjang	Mengubah satuan panjang (cm ke m dan sebaliknya)	C2 – Memahami	6	10
7	Bangun datar	Mengidentifikasi sifat bangun datar (jumlah sisi dan sudut)	C2 – Memahami	7	10
8	Data (tabel dan gambar)	Membaca data sederhana dari tabel atau diagram gambar	C2 – Memahami	8	10
9	Pola bilangan	Menyelesaikan urutan pola bilangan secara logis	C3 – Menerapkan	9	10
10	Masalah kontekstual	Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan dua operasi (misalnya tambah lalu kali)	C3 – Menerapkan	10	10

d. Lembar dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu.

Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah berupa foto proses pembelajaran menggunakan LKPD berbantuan *game fishing*. Juga catatan peneliti mengenai seluruh kegiatan penelitian dari awal hingga akhir dan segala bentuk dokumen yang digunakan sebagai sumber rujukan pada penelitian ini.

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Sedangkan kuantitatif adalah data yang menggambarkan hasil pengembangan produk berupa LKPD Matematika. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selama uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik. Metode ini diharapkan dapat memahami data lebih lanjut. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan.

### a. Analisis Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa saran dan komentar pada lembar validasi oleh validator dan lembar angket respon guru terhadap LKPD. Hasil analisis data ini digunakan sebagai bahan revisi LKPD yang dikembangkan.

### b. Analisis Kuantitatif

#### 1) Analisis Data Kevalidan LKPD

Analisis data dari hasil uji validasi ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa memiliki tujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dihasilkan berupa LKPD berbantuan *game fishing*. Skala likert 1-5 digunakan untuk mengukur angket validasi ahli. Perolehan data angket yang telah diisi oleh validator selanjutnya dilakukan analisis secara kuantitatif dengan cara sebagai berikut:

- a) Menghitung skor maksimal berdasarkan banyak indikator dan skala likert.
- b) Menghitung jumlah skor maksimal dari hasil masing-masing ahli desain, ahli materi dan ahli media.
- c) Menghitung persentase dari perolehan skor empirik dan skor maksimal berdasarkan hasil angket. Teknik perhitungan dalam persentase yang dipaparkan oleh akbar dengan rumus sebagai berikut:<sup>90</sup>

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

- d) Selanjutnya adalah menentukan kriteria skor yang telah diperoleh untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid. Berikut ini kriteria uji kevalidan:<sup>91</sup>

**Tabel 3.9**  
**Kriteria Kevalidan**

No	Pencapaian	Kualifikasi
1	$84\% \leq V - ah \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$68\% \leq V - ah < 84\%$	Valid
3	$52\% \leq V - ah < 68\%$	Cukup Valid

<sup>90</sup> Sa'dun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran (Bandung: PT Remaja Rosidakarya, 2017).

<sup>91</sup> Fibby Syaeful Abdullah dan Tri Nova Hasti Yuniarta, —Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan adobe animate pada materi trigonometri, AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 7.3 (2018), 434

4	$36\% \leq V - ah < 52\%$	Kurang Valid
5	$20\% \leq V - ah < 36\%$	Sangat kurang Valid

(Abdullah & Yunianta, 2018)

- e) Selanjutnya perolehan hasil dianalisis dari angket masing-masing validator. LKPD berbantuan *game fishing* dapat dikatakan layak digunakan jika skor yang diperoleh dari hasil angket ketiga validator mencapai persentase  $68\% \leq V - ah < 84\%$  atau dikategorikan “valid”.

## 2) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk

Analisis data kepraktisan dilakukan dari perolehan hasil angket respon guru dan hasil angket respon peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui praktisnya LKPD yang dikembangkan. Analisis data dapat dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- Menghitung skor maksimal berdasarkan banyak indikator dan skala likert.
- Menghitung jumlah skor maksimal dari hasil masing-masing ahli materi dan ahli media.
- Menghitung persentase dari perolehan skor empirik dan skor maksimal berdasarkan hasil angket. Teknik perhitungan persentase menurut akbar dengan rumus berikut:<sup>92</sup>

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

<sup>92</sup> Sa'dun Akbar.

d) Selanjutnya adalah menentukan kriteria skor yang telah diperoleh untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan valid. Berikut ini kriteria uji kepraktisan yang disajikan pada tabel berikut.<sup>93</sup>

**Tabel 3.10**  
**Kriteria Kepraktisan**

No	Pencapaian	Kualifikasi
1	$80\% \leq V - ah \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$60\% \leq V - ah < 80\%$	Praktis
3	$40\% \leq V - ah < 60\%$	Cukup Praktis
4	$20\% \leq V - ah < 40\%$	Kurang Praktis
5	$\% V - ah < 20\%$	Tidak Praktis

(Aldi et al, 2022)

Selanjutnya tahap menganalisis data berdasarkan hasil perolehan angket respon siswa dan guru matematika. LKPD berbantuan *game fishing* dapat dikatakan layak digunakan jika skor yang diperoleh dari hasil pedoman observasi, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan peserta didik mencapai persentase  $60\% \leq V - ah < 80\%$  atau dikategorikan “praktis”.

### 3) Analisis Data Keefektifan LKPD

Analisis data keefektifan pada produk yang dikembangkan menggunakan hasil belajar siswa. Uji keefektifan pada penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design*. *Pre-Experimental Design* tidak ada variabel kontrol dan pada pemilihan sampel dilakukan secara tidak random. Desain yang digunakan adalah *Design One Group Pretest-Posttest*. Proses pengambilan data keefektifan

<sup>93</sup> Suhardi Aldi et al., —Uji Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Keterampilan Proses Sains pada materi SMA/MA Kelas XI Semester I, I Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi, 7.1 (2022).

dilakukan melalui sampel kelas diberi Pre-test ( $O_1$ ) kemudian sampel diberi perlakuan Post-test ( $O_2$ ) dengan menggunakan LKPD berbantuan *game fishing* pada materi bilangan cacah sampai 1.000. Dengan demikian dapat diketahui hasil perlakuan lebih akurat dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berikut ini *Design One-Group Pretest-Posttest* adaptasi dari Sugiyono:



**Gambar 3.2**  
**Desain *One-Group Pretest-Posttest***

Keterangan:

$O_1$  : Pre-Test

X : Penggunaan LKPD berbantuan *game fishing*

$O_2$  : Pos-Test.<sup>94</sup>

Setelah diperoleh data Pre-test dan Post-test langkah selanjutnya adalah melakukan Uji N-Gain. Data dikatakan efektif jika adanya peningkatan rata-rata sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Sehingga N-Gain digunakan untuk membuktikan apakah ada peningkatan setelah penggunaan LKPD berbantuan *game fishing*. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung *N-Gain Score* sebagai berikut.<sup>95</sup>

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ ideal - Skor\ pretest}$$

<sup>94</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013),

<sup>95</sup> Abdul Wahab et al., "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI," *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 1039–45.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengukur perbandingan hasil pre-test dan hasil post-test. Berdasarkan hasil uji N-Gain peneliti dapat mengetahui LKPD yang sudah diterapkan sesuai tingkat kategori N-Gain atau belum. Berikut ini kriteria uji N-Gain yang disajikan pada tabel berikut:<sup>96</sup>

**Tabel 3.11**  
**Kriteria N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Rosidah, 2022)

Persentase skor N-Gain tersebut kemudian dikonversikan dalam bentuk kriteria keefektifan sebagai berikut:<sup>97</sup>

**Tabel 3.12**  
**Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan**

Persentase (%)	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Irma Sukarelawan, 2024)

<sup>96</sup> Rosidah, "Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bagi Siswa Kelas V SD," Universitas Muhammadiyah Mataram 2, (Agustus, 2022): 13-15.

<sup>97</sup> M. Irma Sukarelawan, dkk., *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*, (Yogyakarta: Suryacahya, 2024)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba memaparkan tentang hasil dan pengembangan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Bab sebelumnya telah menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa LKPD. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE, dengan beberapa tahapan *Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate*. Berikut ini penyajian data uji coba yang telah dilakukan diantaranya:

##### 1. Tahap *Analysis* (Menganalisis)

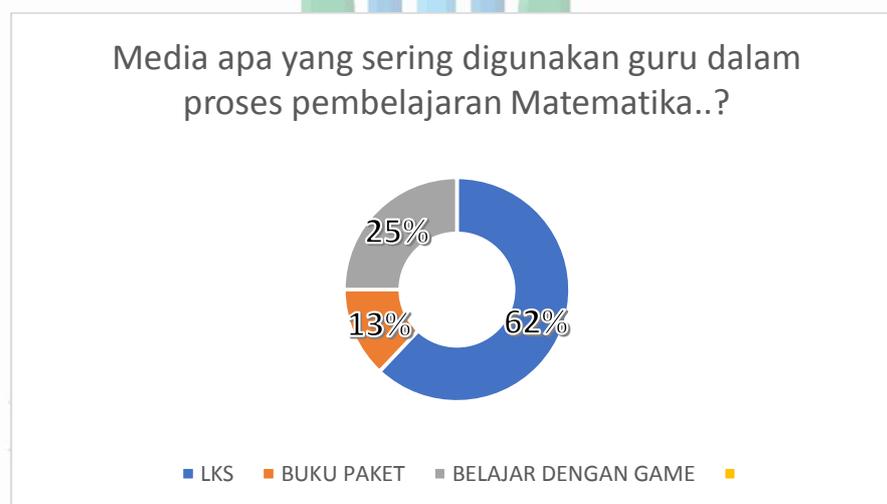
Tahap analisis adalah tahapan awal dari pengembangan model ADDIE. Tahap analisis ini merupakan proses yang mengidentifikasi apa yang dibutuhkan peserta didik. Langkah analisis terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis target, dan analisis kurikulum.

##### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis keadaan bahan ajar dan media yang mendukung terlaksananya pembelajaran. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan dengan melakukan observasi di MI Raudhatul Jannah, bahan ajar yang digunakan di kelas III tersebut

berupa LKS (Lembar Kerja Siswa). Sedangkan media yang digunakan berupa buku dan papan tulis.

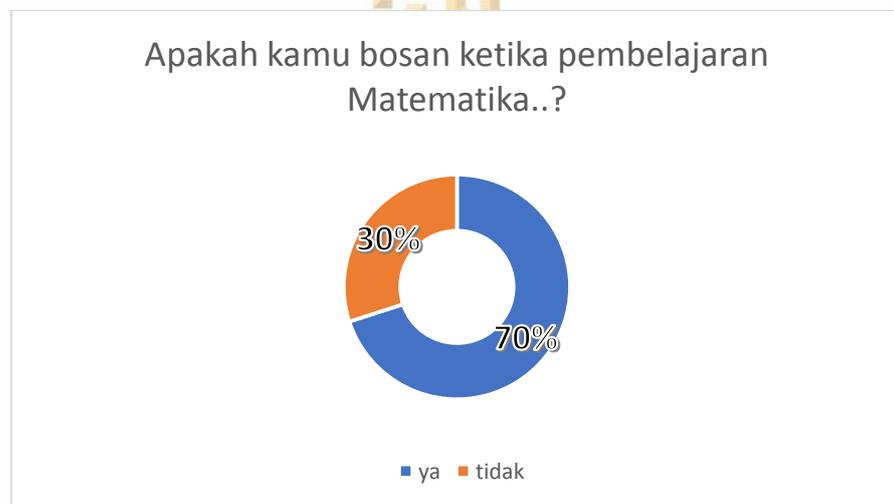
Bahan ajar dan media tersebut dianalisis sesuai kebutuhan peserta didik. Kebutuhan peserta didik diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada peserta didik yang dilakukan pada saat observasi di MI Raudhatul Jannah. Bahan ajar yang telah disusun melalui analisis pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang optimal. Berdasarkan hasil observasi berikut ini hasil perhitungan dari penyebaran angket yang dilakukan pada kelas III di MI Raudhatul Jannah.



**Gambar 4.1**  
**Presentasi Penggunaan Media Oleh Guru Selama Proses Pembelajaran Matematika**

Berdasarkan gambar 4.1 diperoleh persentase 62% bahwa media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan LKS. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan alat penghubung peserta didik dengan guru, apabila media yang digunakan

tidak sesuai maka peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi dan merasa bosan dengan media yang digunakan. Hal tersebut diperkuat dengan kebutuhan peserta didik bahwa 70% peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran matematika. Di bawah ini merupakan gambar hasil persentase dari perolehan angket yang telah disebarakan kepada peserta didik:



**Gambar 4.2**  
**Persentase Tanggapan Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Matematika**

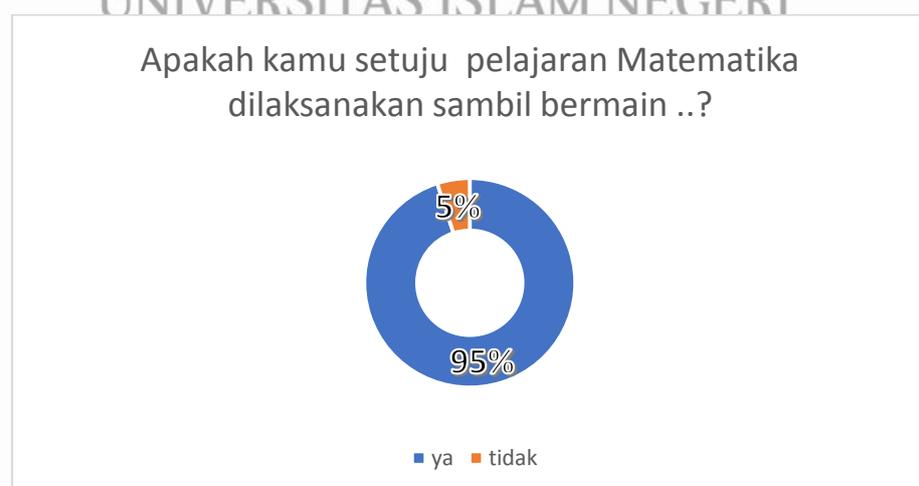
Berdasarkan perolehan data di atas peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan ketika belajar matematika. Oleh karena itu peneliti memilih media yang cocok untuk peserta didik sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu media LKPD berbantuan *game fishing* dengan tujuan tercapainya hasil belajar dan literasi numerasi belajar yang optimal. Hal ini sesuai dengan hasil angket dimana peserta didik lebih menyukai pembelajaran matematika

melalui *game* dari pada harus membaca buku yaitu dengan persentase 95%. Berikut gambar persentase perolehan angket kebutuhan siswa:



**Gambar 4.3**  
**Persentase Tanggapan Peserta Didik Mengenai Belajar Melalui Membaca Buku dan Melalui *Game***

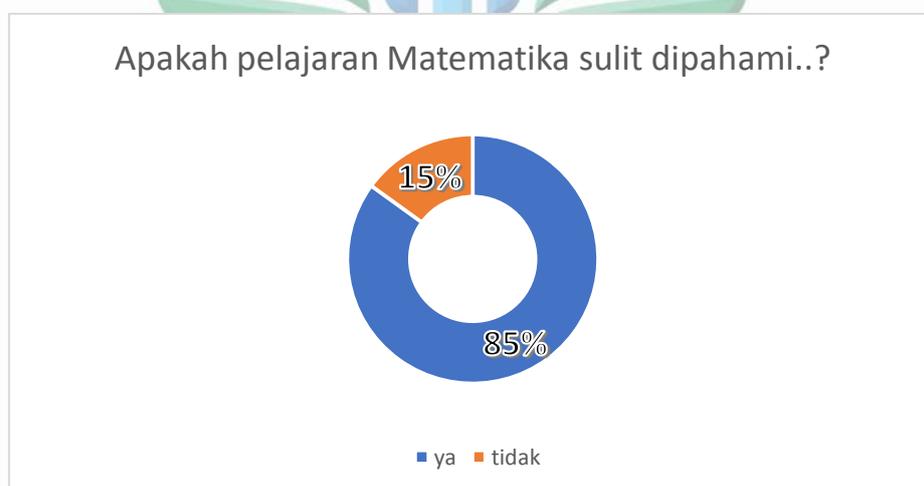
Berdasarkan hasil angket peserta didik yang telah disebarkan bahwa 95% peserta didik sangat menyetujui pembelajaran matematika di kelas menggunakan *game*. Berikut ini gambar persentase persetujuan peserta didik dalam menggunakan *game* dalam pembelajaran:



**Gambar 4.4**  
**Persentase Persetujuan Peserta Didik dalam Menggunakan *Game* dalam Pembelajaran Matematika**

b. Tahap kedua yaitu analisis target

Analisis target dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah terkait dengan pembelajaran Matematika. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti menemukan bahwa pembelajaran matematika di kelas III MI Raudhatul Jannah ini terdapat beberapa *problem* dan kesenjangan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik kurang literasi numerasi dengan pembelajaran matematika karena mereka merasa kesulitan saat memahami materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil angket dimana 85% peserta didik masih kesulitan memahami pembelajaran matematika. Berikut gambar persentase perolehan angket kebutuhan siswa:



**Gambar 4.5**  
**Persentase Tanggapan Peserta Didik Mengenai Pembelajaran Matematika**

Berdasarkan hasil tanggapan tersebut, hal ini menjadikan peserta didik merasa tertekan dan kesulitan karena tidak ada inovasi yang membuat mereka bersemangat saat belajar. Maka pengembangan LKPD

berbantuan *game fishing* merupakan media yang tepat. Karena di lembaga yang peneliti jadikan sebagai tempat penelitian. Selain itu, seluruh peserta didik kelas III juga sudah bisa memainkan *game fishing* setidaknya lebih dari satu kali, sehingga pengoperasian *game fishing*.

c. Tahap ketiga analisis kurikulum.

Berdasarkan analisis kurikulum yang dilakukan dengan melakukan observasi di MI Raudhatul Jannah, kurikulum yang digunakan di sekolah tempat penelitian adalah kurikulum merdeka. Adapun Capaian Pembelajaran materi bilangan cacah samapai 1000 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Capaian Pembelajaran Matematika Kelas III**

<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>
Bilangan	Peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan pada bilangan cacah sampai 1.000. mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut.

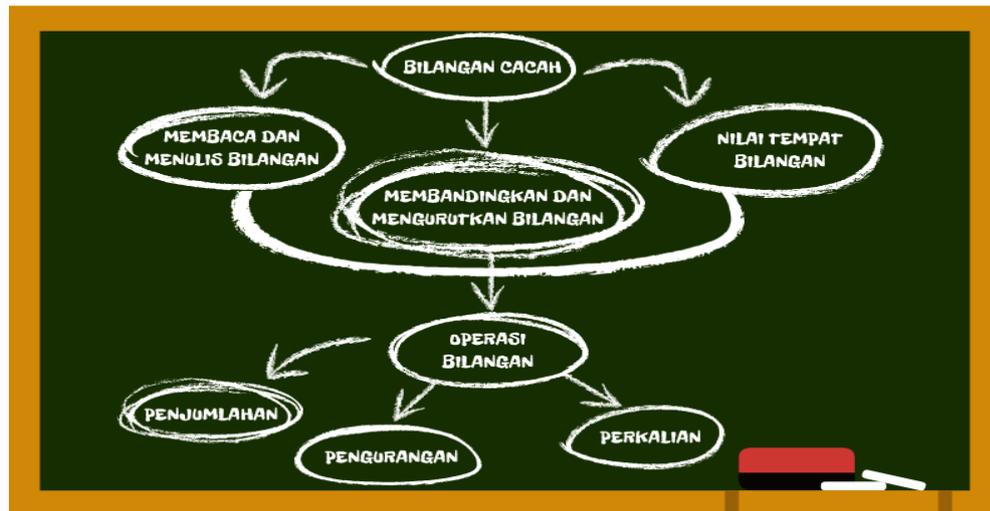
Berdasarkan dari analisis CP tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Tujuan Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Cacah Sampai 1.000**

<b>No.</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
1	Peserta didik mampu membaca bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar
2	Peserta didik mampu menulis bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar
3	Peserta didik mampu membandingkan bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar.
4	Peserta didik mampu mengurutkan bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar
5	Peserta didik mampu menunjukkan nilai tempat bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar.

6	Peserta didik mampu melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pada bilangan cacah dengan benar
---	--

Berikut adalah peta konsep dari materi pengukuran sudut pada pembelajaran matematika yang akan dijadikan topik penelitian ini:



**Gambar 4.6**  
Peta Konsep Materi Bilangan Cacah Sampai 1. 000

## 2. Tahap Desain

### a. Membuat Flowcart

Flowcart merupakan alur skenario pembelajaran dari pemikiran peneliti. Dimana flowchart bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses pengembangan. Sehingga adanya flowchart ini membantu peneliti dalam mendesain tampilan LKPD. Flowchart yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Tampilan awal	Cover depan, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilangan dan Lambang Bilangan Cacah sampai 1.000</li> <li>• Nilai Tempat Bilangan Cacah sampai 1.000</li> <li>• Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Cacah sampai 1.000</li> <li>• Penjumlahan Bilangan Cacah sampai 100</li> <li>• Pengurangan Bilangan Cacah sampai 100</li> <li>• Perkalian Bilangan Cacah sampai 100</li> <li>• Pembagian Bilangan Cacah sampai 100 .</li> </ul>
Penutup	Sinopsis pada halaman terakhir

**Gambar 4.7**  
**Flowcart Pengembangan LKPD**

#### b. Perencanaan Tampilan LKPD

##### 1) Halaman Sampul



- Background sampul menggambarkan pemandangan di luar kelas
- Ada beberapa hiasan seperti bunga, buku dan beberapa angka
- Warna sampul dominan hijau pastel

##### 2) Halaman Identitas



- Background halaman latar belakang berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan gambar dua anak kecil laki- dan perempuan

## 3) Halaman daftar isi



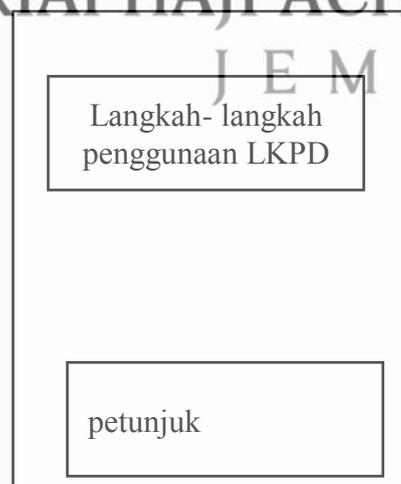
- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 4) Halaman Peta konsep dan Kata Kunci



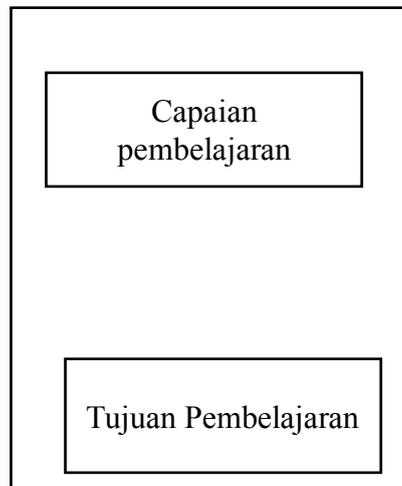
- Background halaman berwarna putih
- Isis peta konsep ada berada di papan tulis
- Ada beberapa ikon seperti buku, penghapus papan tulis, kapur, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 5) Halaman Langkah- Langkah Penggunaan LKPD dan Petunjuk



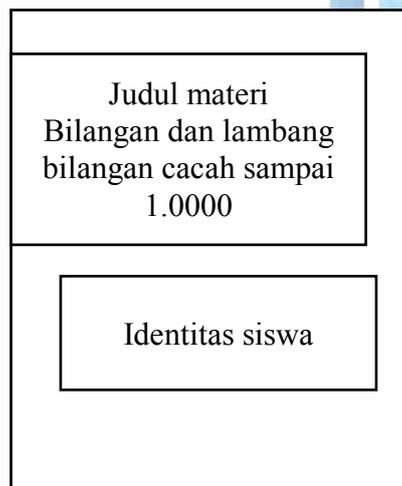
- Background halaman berwarna putih
- Ada ikon gambar dua anak

## 6) Halaman CP dan TP



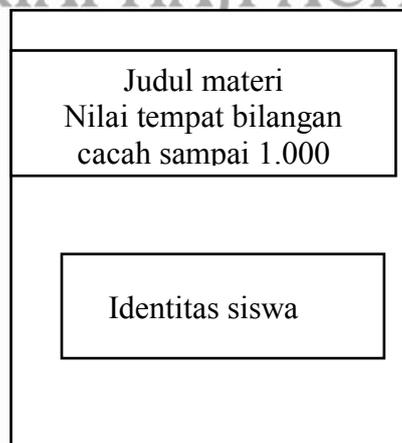
- Background halaman petunjuk dan CP sama TP, berwarna hijau
- Ada ikon gambar dua anak

## 7) Halaman materi pembelajaran



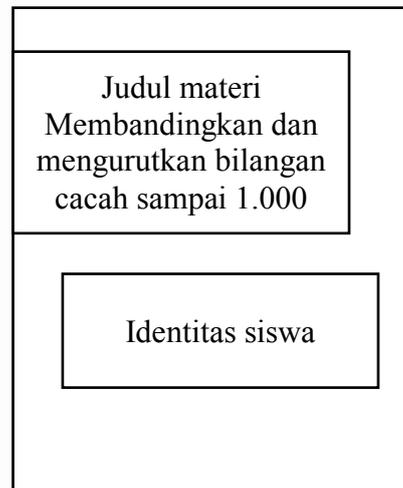
- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 8) Halaman materi pembelajaran



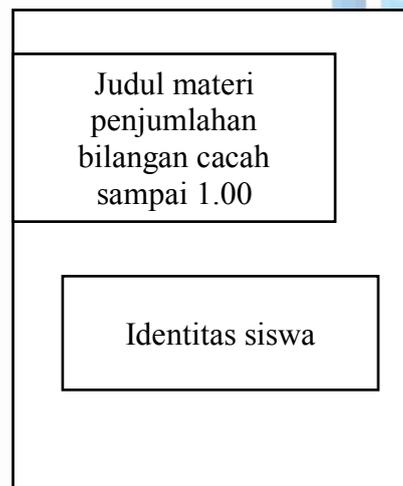
- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 9) Halaman materi pembelajaran



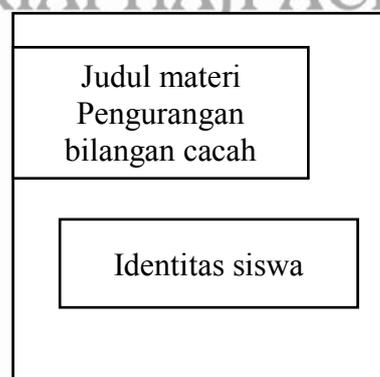
- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 10) Halaman materi pembelajaran



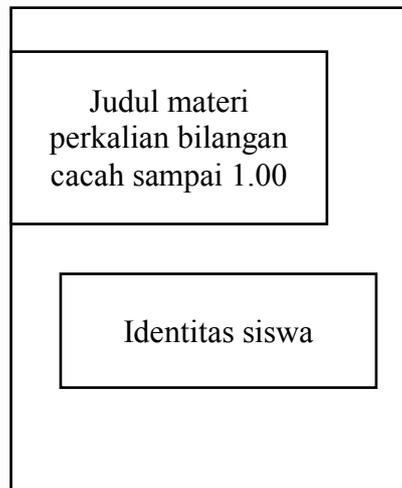
- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 11) Halaman materi pembelajaran



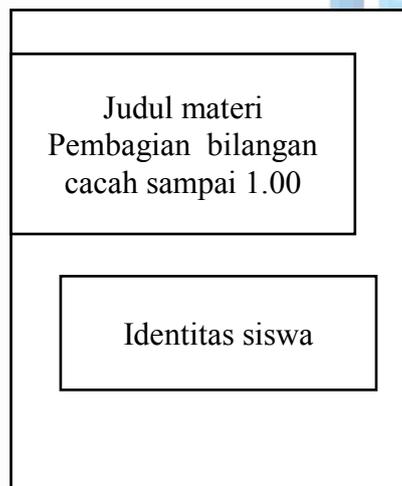
- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 12) Halaman materi pembelajaran



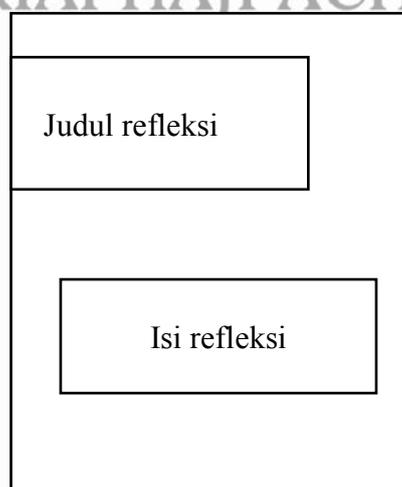
- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 13) Halaman materi pembelajaran



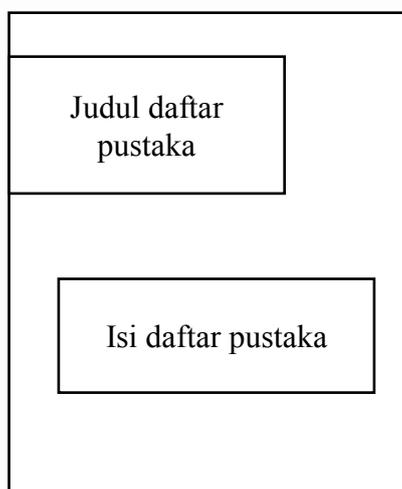
- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 14) Halaman refleksi



- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki- laki dan perempuan

## 15) Halaman Daftar Pustaka



- Background halaman berwarna putih
- Ada beberapa ikon seperti buku, permainan anak kecil dan dua anak kecil laki-laki dan perempuan

d. Pemilihan struktur *game*

*Struktur game* yang digunakan pada *game* ini di dalamnya memiliki bagian sebagai berikut:

- 1) Memiliki tampilan yang menarik seperti *memancing* pada umumnya serta memiliki beberapa soal yang harus diselesaikan.
- 2) Misi dari *game* ini adalah memancing ikan dengan mencari soal yang berada di belakang ikan. Namun setiap siswa hanya bisa memancing satu ikan saja setelah mendapatkan ikan terdapat soal di belakang tubuh ikan. Setiap siswa yang mendapatkan ikan tersebut otomatis mendapatkan beberapa soal, selanjutnya kembali ke tempat duduk untuk mengerjakan soal tersebut.
- 3) Jenis soal dalam permainan ini berupa isai , setelah mengerjakan beberapa soal siswa mengumpulkan kepada guru agar mendapatkan nilai.

## e. Skenario pembelajaran

- 1) Guru memberikan arahan kepada peserta

- 2) Guru menjelaskan tujuan dan alur pembelajaran
- 3) Guru menjelaskan LKPD dari pengertian, cara penggunaan, hingga cara pengerjaan
- 4) Guru juga menjelaskan cara menyelesaikan *game* yang ada di dalam LKPD
- 5) Guru menerangkan bentuk penilaian LKPD dan *game* secara terpisah
- 6) Peserta didik mulai mengerjakan soal LKPD tentang materi bilangan cacah sampai 1000.
- 7) Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD maka langkah terakhir adalah mengumpulkan tugas yang sudah selesai
- 8) Langkah terakhir setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD berbantuan *game fishing* guru dapat melihat dan mengoreksi hasil jawaban LKPD peserta didik

f. Penyesuaian dengan kurikulum merdeka

1) Penyesuaian metode pengajaran

Metode pembelajaran yang digunakan bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada awal sesi pembelajaran peserta didik diberikan arahan dengan metode ceramah, dan setelah selesai mengerjakan LKPD maka metode yang digunakan adalah demonstrasi. Dan karena LKPD ini berbantuan *game*, maka model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah *game based learning*.

## 2) Penyesuaian media pembelajaran

Media pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan observasi awal, dimana peserta didik lebih suka pembelajaran dengan *game*. Sehingga LKPD berbasis *game* ini cocok digunakan dalam pembelajaran matematika

## 3) Penyesuaian pembelajaran

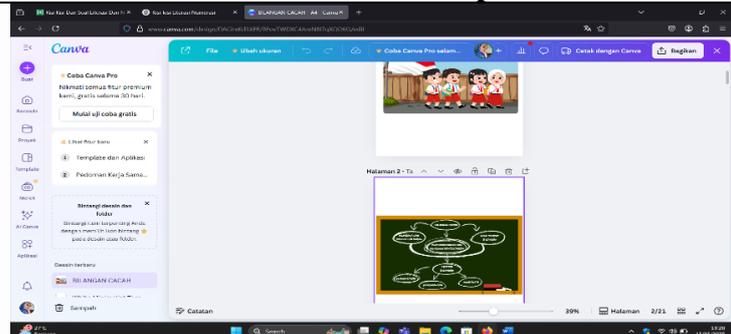
Pembelajaran kurikulum merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang sesuai dengan konteks dunia nyata. LKPD ini, dapat mengajak peserta didik untuk berpikir bahwa pembelajaran saat ini tidak hanya melalui buku saja, tetapi juga bisa melalui *game*. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang semula membosankan menjadi lebih menarik dan membangkitkan literasi numerasi mereka.

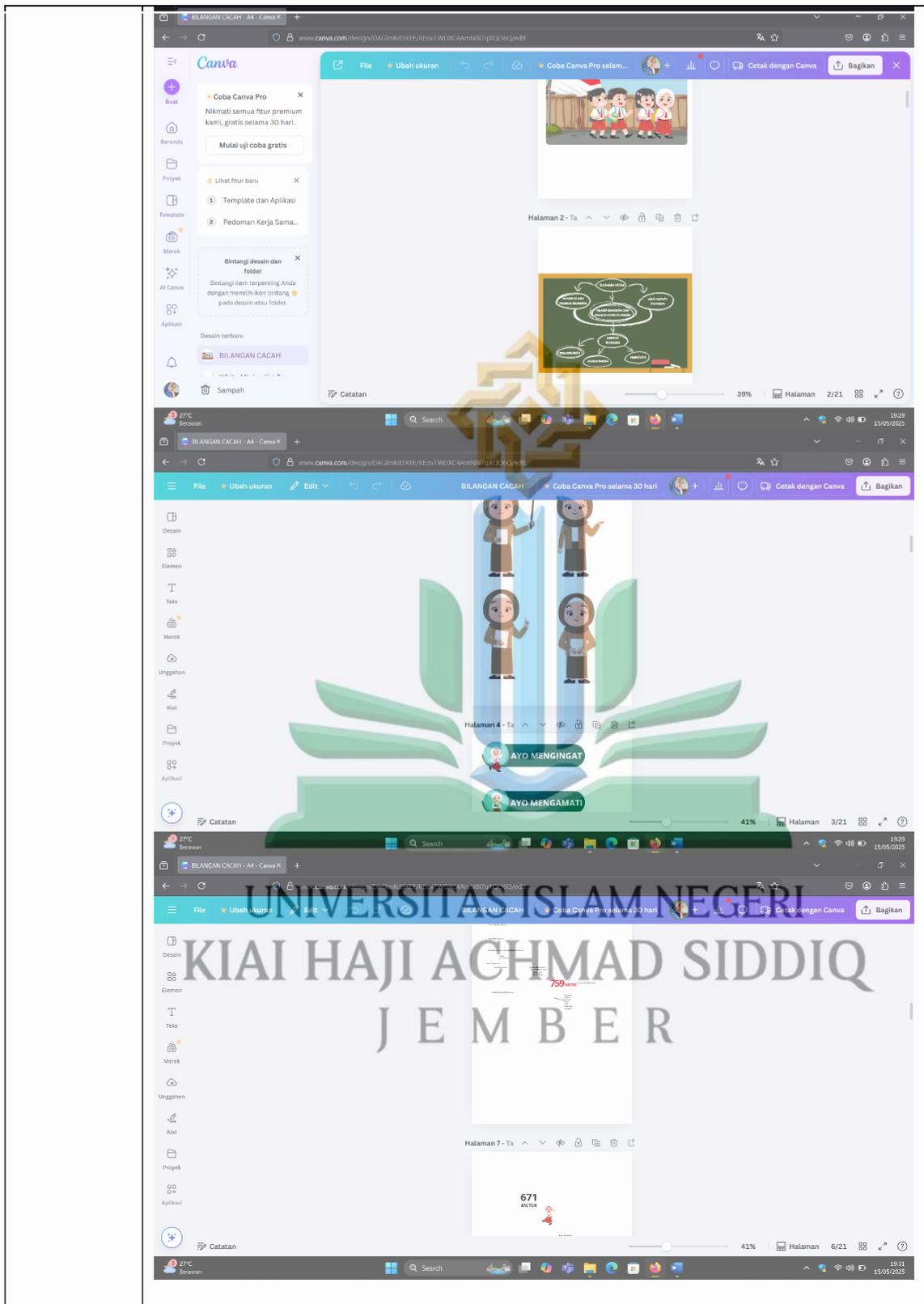
### 3. Tahap Develop (Pengembangan)

#### a. Pembuatan LKPD di aplikasi canva

Langkah Pengembangan LKPD di Aplikasi canva dan Word

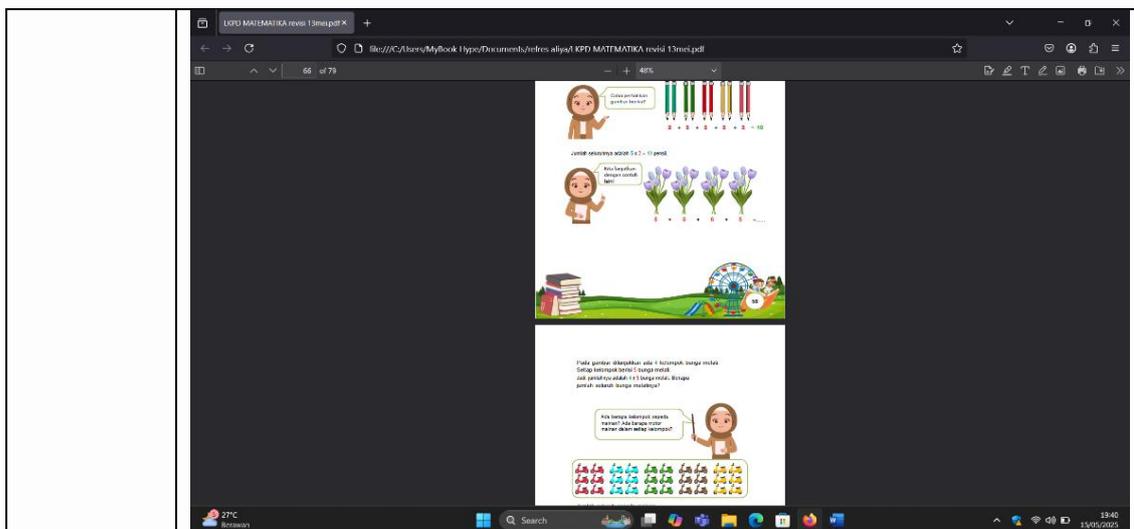
**Tabel 4.3**  
**Langkah Pengembangan LKPD**

Langkah	Tampilan
Mendesain tampilan dan materi LKPD dengan aplikasi canva	



Menempel gambar yang di canva dipindah ke word





## b. Validasi produk

Proses pengembangan telah dilakukan, selanjutnya adalah tahap validasi oleh ahli materi, desain, dan bahasa untuk memperoleh informasi tentang kevalidan LKPD yang telah dikembangkan. Validator pada penelitian ini terdiri dari ahli materi yaitu dosen Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd., dan ahli desain yaitu dosen Dr. Ummi Fariyah, M. M., M.Pd., dan ahli bahasa yaitu dosen Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. Berikut ini merupakan hasil dari validasi ahli materi, desain, dan bahasa:

### 1) Hasil validasi ahli materi

LKPD telah diuji oleh ahli materi yaitu Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd., selaku dosen matematika di UIN Khas Jember. Ahli materi memberikan penilaian di masing-masing pernyataan dengan skor yang telah ditentukan dan menganalisis materi pada LKPD menggunakan angket yang telah disediakan angket diadopsi dari aspek kelayakan isi dan penyajian bahan ajar

menurut BNSP oleh Urip Purwono serta aspek penilaian kontekstual oleh Depdiknas. Tidak hanya mengisi angket dosen juga memberikan komentar dan saran perbaikan pada LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini merupakan hasil validasi LKPD oleh ahli materi

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP				√	
2.	Keakuratan materi (konsep dan definisi)				√	
3.	Kemutakhiran materi (menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari)					√
4.	Mendorong rasa keingintahuan				√	
5.	Teknik Penyajian (ke runtutan sistematika sajian dalam kegiatan belajar)					√
6.	Pendukung Penyajian (Refleksi soal)				√	
7.	Penyajian pembelajaran (keterlibatan peserta didik)					√
8.	Koherensi dan Ke runtutan Alur Pikir				√	
9.	Hakikat Kontekstual (Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa)					√
10.	Komponen Kontekstual (kemampuan mendorong berpikir konstruktivisme)				√	
	<b>Total</b>				<b>43</b>	
	<b>Skor Maksimal</b>				<b>50</b>	
	<b>Persentase Skor</b>				<b>86%</b>	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, hasil angket yang telah diisi oleh ahli materi memperoleh skor minimal empat. Sehingga LKPD yang telah dikembangkan dapat dikatakan Valid. Berikut hasil perhitungan validasi ahli materi:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$V - ah = 86\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

Dari hasil perhitungan dan kategori kevalidan dapat diketahui bahwa LKPD *berbantuan game fishing* memperoleh hasil perhitungan angket ahli materi sebesar 86% dimana dikategorikan “**Sangat Valid**”. Selanjutnya untuk data kualitatif pada penelitian ini berupa komentar dan saran perbaikan terhadap LKPD. Berikut ini saran dari validator ahli materi untuk penyempurnaan LKPD:

- a) Menambahkan capaian pembelajaran
  - b) Melengkapi isi LKPD dari latar belakang, daftar isi, CP, TP, peta konsep
- 2) Hasil validasi ahli desain

LKPD telah diuji oleh ahli desain yaitu Dr. Ummi Fariyah M.M., M.Pd., selaku dosen pascasarjana di UIN Khas Jember. Ahli desain memberikan penilaian di masing-masing pernyataan dengan skor yang telah ditentukan dan menganalisis desain pada LKPD menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti yang diadopsi dari aspek kelayakan kegrafikan bahan ajar

menurut BNSP oleh Urip Purwono. Dosen juga memberikan komentar dan saran perbaikan pada LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti. Komentar tersebut dapat dijadikan evaluasi peneliti untuk merevisi LKPD supaya lebih sempurna dari sebelum direvisi. Berikut ini merupakan hasil validasi LKPD oleh ahli desain:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Desain**

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian ukuran LKPD dengan isi soal.					√
2.	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada LKPD					√
3.	Menampilkan pusat pandang yang baik					√
4.	Warna LKPD kontras dan jelas				√	
5.	Tidak banyak menggunakan kombinasi huruf					√
6.	Ilustrasi sampul menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek sesuai realita.				√	
7.	Kesesuaian gambar depan materi					√
8.	Tata letak teks, ilustrasi, bidang cetak dan margin harmonis dan proporsional.					√
9.	Unsur LKPD lengkap					√
10.	Tipografi isi LKPD tidak berlebihan				√	
	<b>Total Skor</b>					<b>47</b>
	<b>Skor Maksimal</b>					<b>50</b>
	<b>Persentase Skor</b>					<b>94%</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil angket yang telah diisi oleh ahli desain memperoleh skor minimal tiga, sehingga LKPD yang telah dikembangkan dapat dikatakan Valid.

Berikut hasil perhitungan validasi ahli desain:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$V - ah = 94\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

Berdasarkan hasil perhitungan dan kategori kevalidan dapat kita ketahui bahwa LKPD *berbantuan game fishing* memperoleh hasil perhitungan angket ahli desain sebesar 94% dimana dikategorikan “ **Sangat Valid**”. Selanjutnya untuk data kualitatif pada penelitian ini berupa komentar dan saran perbaikan terhadap LKPD. Berikut ini saran dari validator ahli desain untuk penyempurnaan LKPD:

- a) Penulisan peta konsep kata bilangan ada 2 seharusnya ada 1
  - b) Penulisan daftar isi halamannya biasanya di sebelah kanan
  - c) Melengkapi subtema
  - d) Menambahkan petunjuk penggunaan LKPD
  - e) Kata pengantar dilkpd tertulis penerbit seharusnya penulis
- 3) Hasil validasi ahli bahasa

LKPD telah diuji oleh ahli bahasa yaitu Dr. Roni Subhan S.Pd., MPd. selaku dosen bahasa di UIN Khas Jember. Ahli bahasa memberikan penilaian di masing-masing pernyataan dengan skor yang telah ditentukan dan menganalisis bahasa pada LKPD

menggunakan angket yang telah disediakan angket diadopsi dari aspek kelayakan bahasa bahan ajar menurut BNSP oleh Urip Purwono. Tidak hanya mengisi angket dosen kemudian memberikan komentar dan saran perbaikan pada LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini merupakan hasil validasi LKPD oleh ahli bahasa:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan struktur kalimat					√
2.	Keefektifan kalimat				√	
3.	Kebakuan istilah				√	
4.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				√	
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik				√	
6.	Kemampuan mendorong berpikir kritis				√	
7.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				√	
8.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				√	
9.	Ketepatan tata bahasa			√		
10.	Ketepatan ejaan				√	
11.	Konsistensi penggunaan istilah				√	
12.	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				√	
	<b>Total Skor</b>					<b>48</b>
	<b>Skor Maksimal</b>					<b>60</b>
	<b>Persentase Skor</b>					<b>80%</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, hasil angket yang telah diisi oleh ahli bahasa memperoleh skor minimal empat. Sehingga LKPD yang telah dikembangkan dapat dikatakan Valid. Berikut hasil perhitungan validasi ahli desain:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{48}{60} \times 100\%$$

$$V - ah = 80\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

Dari hasil perhitungan dan kategori kevalidan dapat kita ketahui bahwa LKPD *berbantuan game fishing* memperoleh hasil perhitungan angket ahli bahasa sebesar 80% dimana dikategorikan “**Valid**”. Selanjutnya untuk data kualitatif pada penelitian ini berupa komentar dan saran terhadap LKPD. Namun validator ahli bahasa tidak memberikan saran perbaikan, melainkan pernyataan bahwa bahasa pada LKPD ini layak digunakan.

#### 4. Tahap *Implementation* (Mengimplementasikan)

##### a. Penerapan pada peserta didik kelas III

Setelah dinyatakan layak oleh validator produk selanjutnya siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Pada tahapan ini, LKPD *berbantuan game fishing* diuji cobakan melalui uji coba lapangan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk. Alur uji coba lapangan dimulai dari skala kecil kemudian dilanjutkan pada skala besar pada peserta didik kelas III MI Raudhatul Jannah. Pada uji coba skala kecil dilakukan dengan pemberian angket kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk, sedangkan untuk uji coba

skala besar dilakukan dengan memberikan angket serta lembaran tes berupa Pre-test dan Post-test dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk. Sebelum melakukan uji coba skala besar terdapat beberapa prosedur yang dilakukan pada pelaksanaan, diantaranya:

- 1) Memperkenalkan diri kepada seluruh peserta didik dan menyampaikan maksud dari pelaksanaan uji coba kepada peserta didik.
- 2) Untuk uji skala besar memberikan soal Pre-test kepada peserta didik dengan waktu 30 menit.
- 3) Penyajian LKPD berbantuan *game fishing* materi bilangan cacah sampai 1.000.
- 4) Peserta didik mengisi angket respon terhadap penggunaan LKPD melalui lembaran yang telah disediakan.
- 5) Untuk skala besar setelah pengisian angket peserta didik diminta untuk mengisi Post-test untuk mengetahui hasil belajar sehingga dapat mengetahui keefektifan produk.
- 6) Selanjutnya peserta didik diminta untuk mengisi angket literasi numerasi untuk mengetahui meningkat tidaknya literasi numerasi belajar mereka.
- 7) Menganalisis hasil angket dan tes siswa.
- 8) Merevisi produk apabila terdapat kekurangan pada LKPD berdasarkan tanggapan peserta didik dan guru.

Berikut ini pemaparan hasil uji coba skala kecil dan skala besar pada LKPD berbantuan *game fishing* pada materi bilangan cacah samapai 1.000 peserta didik kelas III di MI Raudhatul Jannah:

1) Uji coba skala kecil

Pada tahap uji coba skala kecil, peneliti menggunakan subjek penelitian sebanyak 6 peserta didik yang dipilih berdasarkan nilai hasil belajar. Uji coba skala kecil dilakukan. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan produk yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik dengan skala besar. Hasil uji coba skala kecil dapat dilihat di bawah ini sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Tanggapan Peserta Didik pada Uji Coba Skala Kecil**

No.	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Adiba dania mahardika	50	65	77%	Praktis
2	Ciko dwi kurniawan	57	65	88%	Sangat praktis
3	Fathan hamdani hidayat	61	65	94%	Sangat praktis
4	Indah qurratul aini	58	65	89%	Sangat praktis
5	M. Zulfan faqih	53	65	82%	Sangat Praktis
6	Nur maulida arsy	51	65	78%	Praktis
<b>Rata-Rata</b>		330	390	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan dari tabel 4.7 dari perhitungan uji coba skala kecil kepada peserta didik melalui angket respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dikerjakan. Berikut hasil perhitungan angket respon peserta didik:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{330}{390} \times 100\%$$

$$V - ah = 85\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

Dari perhitungan di atas dapat dilihat bahwa LKPD berbantuan *game fishing* memperoleh nilai 85%. Sehingga LKPD dapat dikategorikan “**Sangat Praktis**”. Maka berdasarkan hasil perolehan angket respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa LKPD layak digunakan pada tahap selanjutnya yaitu pada uji coba skala besar.

## 2) Uji coba skala besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar. Jumlah populasi yang digunakan sebanyak 20 siswa di kelas III. Pertemuan ini dilakukan pada pertemuan kedua. Pelaksanaan yang dilakukan peneliti di sini sama seperti hari pertama pada uji coba skala kecil. Kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan Pre-test dilanjut dengan LKPD berbantuan *game fishing* pada materi bilangan cacah sampai 1.000. Setelah itu dilanjutkan dengan mengisi angket literasi numerasi dan mengerjakan soal Post-test dengan soal yang sama dengan Pre-test. Tujuan dari uji coba skala besar untuk

mengetahui kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan yaitu LKPD berbantuan *game fishing*. Berikut ini hasil dari angket respon peserta didik terhadap LKPD:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Tanggapan Peserta Didik pada Uji Coba Skala Besar**

No.	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Adiba dania mahardika	50	65	77%	Praktis
2	Ahmad zacki	40	65	62%	Praktis
3	Arfakhira prasetya	60	65	92%	Sangat Praktis
4	Caesar alexis adira	53	65	82%	Sangat Praktis
5	Ciko dwi kurniawan	57	65	88%	Sangat Praktis
6	Desi nadziratul h	49	65	75%	Praktis
7	Farzana devan ardhani	55	65	85%	Sangat Praktis
8	Fathan hamdani hidayat	61	65	94%	Sangat Praktis
9	Indah qurratul aini	58	65	89%	Sangat Praktis
10	M. zulfan faqih	53	65	82%	Sangat Praktis
11	Moch. Gabriel azca	47	65	72%	Praktis
12	Muh. Hubeb husni m	48	65	74%	Praktis
13	Muhammad abdul kamil	50	65	77%	Praktis
14	Muhammad fajar M	47	65	72%	Praktis
15	Naura qonita taqiyya	46	65	71%	Praktis
16	Nur maulida arsyi	51	65	78%	Praktis
17	Rivana afshien meisya	39	65	60%	Praktis
18	Sherly nabila meisya	49	65	75%	Praktis
19	Sherly nabila hariroh	52	65	80%	Praktis
20	Wahyu nur aji bani s	60	65	92%	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata</b>		1.025	1.300	79%	Praktis

Berdasarkan dari tabel 4.8 dari perhitungan uji coba skala besar kepada peserta didik melalui angket respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dikerjakan. Berikut hasil perhitungan angket respon peserta didik:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V - ah = \frac{1.025}{1.300} \times 100\%$$

$$V - ah = 79\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

Dari perhitungan di atas dapat dilihat bahwa LKPD berbantuan *game fishing* memperoleh nilai 79%. Sehingga LKPD dapat dikategorikan “**Praktis**”. Maka berdasarkan hasil perolehan angket respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa LKPD layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Respon guru

Setelah dilakukan uji coba skala besar, selanjutnya adalah penilaian atau respon guru matematika Ibu Urniati Wahidah S.Pd. terhadap LKPD berbantuan *game fishing* pada materi bilangan cacah sampai 1.000. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket respon guru dengan 10 pernyataan. Setelah itu guru memberikan komentar serta saran. Berikut ini hasil dari respon guru matematika:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Tanggapan Guru Matematika**

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penampilan LKPD keseluruhan menarik					√
2.	Tujuan pembelajaran dalam LKPD sudah sesuai			√		
3.	Penyajian materi dalam LKPD tersusun secara sistematis				√	
4.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD mudah dipahami peserta didik					√

5.	Penggunaan gambar dan contoh dalam LKPD dapat membantu pemahaman peserta didik			√	
6.	Pembelajaran menggunakan LKPD lebih menyenangkan dan aktif				√
7.	LKPD mudah difahami			√	
8.	Pembelajaran menggunakan LKPD berjalan dengan efisien			√	
9.	LKPD dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri dan berkelompok			√	
10.	LKPD dapat digunakan dalam jangka waktu panjang		√		
<b>Total Skor</b>		<b>41</b>			
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>			
<b>Persentase Skor</b>		<b>82%</b>			

Berdasarkan tabel di atas perolehan angket respon guru dengan persentase 82% maka dapat dikategorikan “**Praktis**”. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD berbantuan *game fishing* tidak perlu direvisi.

c. Pengumpulan umpan balik

Selama masa uji coba, pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung. Peserta didik diamati secara seksama oleh observer yaitu guru kelas ibu Umriati Wahidah S.Pd, ketika mengerjakan LKPD. Berikut hasil observasi yang telah dilakukan selama proses uji coba:

1) Observasi uji coba skala kecil

Proses observasi pada uji coba skala kecil dilakukan untuk melihat situasi dan kondisi selama penggunaan LKPD oleh peserta didik kelas III. Berikut hasil observasi uji coba skala kecil:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Observasi pada Uji Coba Skala Kecil**

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Peserta didik mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan pada LKPD	√	
2.	Peserta didik memperhatikan LKPD yang digunakan dengan seksama	√	
3.	Peserta didik tidak melakukan kegiatan lain di luar kegiatan belajar, seperti mengobrol atau membuka buku pelajaran lain	√	
4.	Peserta didik memperhatikan dengan seksama <i>game</i> pada LKPD	√	
5.	Peserta didik tidak merasa bingung dengan <i>game</i> pada LKPD		√
6.	Peserta didik terlihat semangat menyelesaikan <i>game</i> pada LKPD	√	
7.	Peserta didik tidak banyak bertanya tentang cara menggunakan LKPD		√
8.	Peserta didik memahami instruksi penggunaan LKPD dengan mudah	√	
9.	Peserta didik dapat menjawab latihan soal dengan mudah		√
10.	Peserta didik dapat menyelesaikan <i>game</i> pada LKPD dengan mudah	√	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, hasil observasi yang telah diisi oleh guru kelas memperoleh skor tujuh jawaban “ya” dan tiga jawaban “tidak”. Selanjutnya komentar dan saran terhadap LKPD, komentar dari observer sudah bagus hanya perlu beberapa tambahan. Berikut ini saran dari observer untuk penyempurnaan LKPD:

“Ananda masih merasa bingung dengan *game fishing* untuk menyelesaikan LKPD. Namun ananda dapat menyelesaikan *game* sampai akhir”<sup>98</sup>

<sup>98</sup> Urniati wahidah S.Pd wali kelas 3 MI Raudhatul Jannah

Berdasarkan komentar observer tersebut, maka peneliti berusaha memperbaikinya dengan mendiskusikannya bersama guru matematika. Kemudian peneliti membuat langkah-langkah pengerjaan secara lebih efektif lagi, mulai dari pengenalan LKPD, langkah pengerjaan, hingga pengumpulan.

## 2) Observasi uji coba skala besar

Proses observasi pada uji coba skala besar dilakukan untuk melihat situasi dan kondisi selama penggunaan LKPD oleh peserta didik kelas III. Berikut hasil observasi uji coba skala besar:

**Tabel 4.11**  
**Hasil Observasi pada Uji Coba Skala Besar**

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Peserta didik mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan pada LKPD	√	
2.	Peserta didik memperhatikan LKPD yang digunakan dengan seksama	√	
3.	Peserta didik tidak melakukan kegiatan lain di luar kegiatan belajar, seperti mengobrol atau membuka buku pelajaran lain	√	
4.	Peserta didik memperhatikan dengan seksama <i>game</i> pada LKPD	√	
5.	Peserta didik tidak merasa bingung dengan <i>game</i> pada LKPD	√	
6.	Peserta didik terlihat semangat menyelesaikan <i>game</i> pada LKPD	√	
7.	Peserta didik tidak banyak bertanya tentang cara menggunakan LKPD	√	
8.	Peserta didik memahami instruksi penggunaan LKPD dengan mudah	√	
9.	Peserta didik dapat menjawab latihan soal dengan mudah	√	
10.	Peserta didik dapat menyelesaikan <i>game</i> pada LKPD dengan mudah	√	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, hasil observasi yang telah diisi oleh guru kelas memperoleh skor sepuluh jawaban

“Ya”. Selanjutnya komentar dan saran terhadap LKPD, berikut ini saran dari observer:

“Dari awal dimulai mengerjakan LKPD ananda dapat menyelesaikan dengan lancar dan tertib serta bisa menjawab latihan soal dengan mudah”<sup>99</sup>

Berdasarkan komentar observer tersebut, maka dapat diketahui bahwa penggunaan LKPD tersebut mudah digunakan selama pembelajaran berlangsung oleh peserta didik kelas III MI Raudhatul Jannah.

## 5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

### a. Evaluasi formatif

Tahapan evaluasi formatif terhadap produk mengenai kelayakan dengan merevisi produk berdasarkan komentar dan saran dari validator melalui lembar validasi. Evaluasi selanjutnya diuji cobakan oleh peserta didik dan respon guru melalui angket penilaian, sehingga menghasilkan produk akhir yang layak dan siap digunakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya beberapa revisi produk diantaranya:

- 1) Revisi oleh validator ahli materi:
  - a) Menambahkan Capaian Pembelajaran
  - b) Melengkapi isi LKPD
- 2) Revisi oleh validator ahli desain:
  - a) Penulisan peta konsep kata bilangan ada 2 seharusnya ada 1

<sup>99</sup> Urniati wahidah S.Pd wali kelas 3 MI Raudhatul Jannah

- b) Penulisan daftar isi halamannya biasanya di sebelah kanan
  - c) Melengkapi subtema
  - d) Menambahkan petunjuk penggunaan LKPD
  - e) Kata pengantar dilkpd tertulis penerbit seharusnya penulis
- b. Evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah semua tahap implementasi selesai. Evaluasi sumatif dilakukan untuk melihat efektivitas dan kualitas LKPD pada akhir pengembangan, dalam artian untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan literasi numerasi atau tidak. Pengumpulan data evaluasi sumatif ini dalam bentuk lembar pretest dan posttest. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbantuan *game fishing*.

Pre-test dan Post-test dilakukan untuk mengetahui keefektifan LKPD berbantuan *game fishing* yang digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah sampai 1.000. Pre-test diberikan kepada peserta didik sebelum diberi perlakuan LKPD berbantuan *game fishing* pada materi bilangan cacah sampai 1.000 dengan 5 soal pilihan ganda dan 5 soal isian. Sedangkan Post-test diberikan kepada peserta didik setelah mendapat perlakuan LKPD berbantuan *game fishing* pada materi bilangan cacah samapai 1.000 dengan soal yang sama dengan Pre-test. Berikut ini perolehan hasil belajar peserta didik melalui Pre-test dan Post-test:

**Tabel 4.16**  
**Hasil Pre-Test dan Post-Test**

No.	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Keterangan	Skor N-Gain
1	Adiba dania mahardika	47,5	95	Tuntas	0,90
2	Ahmad zacki	27,5	92,5	Tuntas	0,89
3	Arfakhira prasetya	42,5	90	Tuntas	0,82
4	Caesar alexis adira	32,5	85	Tuntas	0,77
5	Ciko dwi kurniawan	37,5	97,5	Tuntas	0,96
6	Desi nadziratul h	40	90	Tuntas	0,83
7	Nur maulida arsyi	20	60	Tidak Tuntas	0,5
8	Farzana devan ardhani	35	80	Tuntas	0,69
9	Wahyu nur aji bani s	42,5	87,5	Tuntas	0,78
10	M. zulfan faqih	40	77,5	Tuntas	0,62
11	Moch. Gabriel azca	25	82,5	Tuntas	0,76
12	Muh. Hubeb husni m	37,5	87,5	Tuntas	0,8
13	Muhammad abdul kamil	35	90	Tuntas	0,84
14	Muhammad fajar M	20	75	Tuntas	0,68
15	Naura qonita taqiyya	37,5	90	Tuntas	0,84
16	Fathan hamdani hidayat	42,5	92,5	Tuntas	0,86
17	Rivana afshien meisya	25	87,5	Tuntas	0,83
18	Sherly nabila meisya	37,5	85	Tuntas	0,76
19	Umar faruq ibnu hasim	40	75	Tuntas	0,58
20	Indah qurratul aini	60	100	Tuntas	1
<b>Rata-Rata</b>		36,25	86	Tuntas	0,78

Setelah dianalisis hasil skor Pre-test dan Post-test maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata Post-test lebih tinggi daripada Pre-test, langkah berikutnya adalah melakukan uji N-Gain. Uji N-Gain ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan perhitungan N-Gain pada tabel 4.16 diperoleh skor dengan rata-rata 0,78 dengan kriteria “tinggi”. Berdasarkan tabel 4.16 diperoleh rata-rata nilai N-Gain Pre-test dan Post-test sebesar

0,7892. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai N-Gain adalah 78,92% dikategorikan “**Efektif**”. Hal ini dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan LKPD berbantuan *game fishing* dinyatakan **efektif untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik kelas III MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.**

## B. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tanggapan serta komentar dari validator, guru matematika, serta dari komentar peserta didik. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kebutuhan peserta didik, hasil validator, angket respon peserta didik, angket respon guru, angket motivasi belajar dan skor Pre-test dan Post test.

### 1. Analisis Kevalidan

Analisis data kevalidan pada penelitian ini diperoleh dari tiga dosen ahli, yaitu dosen ahli materi, desain, dan bahasa. LKPD berbantuan *game fishing* pada materi bilangan cacah sampai 1.000 pada peserta didik kelas III dapat dinyatakan valid jika perolehan total skor dari validator mencapai  $68\% \leq V - ah < 84\%$ . Berikut ini hasil keseluruhan dari validator:

**Tabel 4.13**  
**Hasil Validasi LKPD berbantuan *game fishing***

No.	Validator	Jumlah skor	Skor Maksimal	Persentase Skor	Keterangan
1	Ahli Materi	43	50	86%	Sangat valid
2	Ahli Desain	47	50	94%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	48	60	80%	Valid
<b>Rata-rata</b>				86,6%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil perhitungan kevalidan dari ketiga ahli validator pada tabel 4.13 menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 86,6% dengan kategori “**sangat valid**”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa produk LKPD *berbantuan game fishing* pada materi bilangan cacah sampai 1.000 pada peserta didik kelas III di MI Raudhatul Jannah dinyatakan “**sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran**”.

## 2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon peserta didik terhadap LKPD dan hasil angket respon guru matematika terhadap LKPD dimana tahap ini dilakukan pada tahap terakhir yaitu *Evaluate* (evaluasi). Hal ini dapat dikatakan praktis jika hasil perolehan skor  $60\% \leq \text{V} - \text{ah} < 80\%$ . Berikut adalah hasil data kepraktisan dari respon peserta didik dan guru:

**Tabel 4.14**  
**Hasil Data Kepraktisan LKPD Berbantuan *Game fishing***

No.	Responden	Jumlah skor	Skor Maksimal	Persentase Skor	Keterangan
1	Peserta didik skala kecil	330	390	85%	Sangat Praktis
2	Peserta didik skala besar	1.025	1.300	79%	Praktis
3	Guru	41	50	82%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>				82%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan kepraktisan dari ketiga responden pada tabel 4.30 menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori “**sangat praktis**”. Sehingga produk LKPD *berbantuan game fishing* pada materi bilangan cacah sampai 1.000 pada peserta didik kelas III di MI Raudhatul Jannah dinyatakan “**sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran**”.

### 3. Analisis Efektivitas

Analisis keefektivan ini diperoleh dari data pre-test dan post-test peserta didik. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah menggunakan LKPD *berbantuan game fishing*. Berikut adalah hasil keseluruhan dari perhitungan pre-test dan post-test hasil belajar peserta didik.

**Tabel 4.15**  
**Hasil Uji N-Gain Pre-Test dan Post-Test**

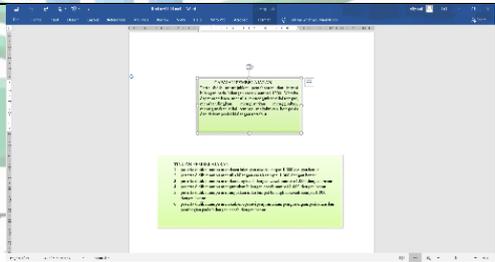
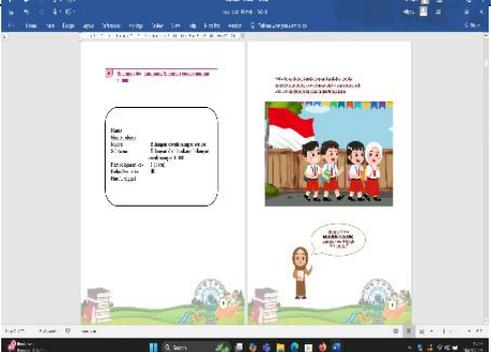
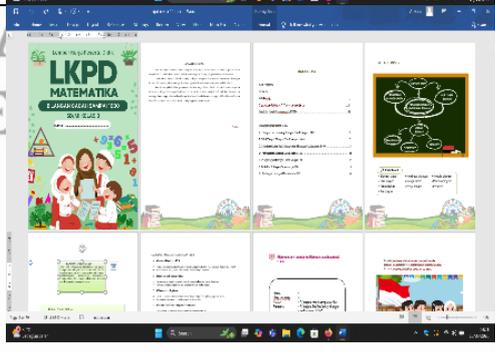
	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	20	,50	1,00	,7892	,1236
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel 4.17 menunjukkan bahwa hasil uji N-Gain pre-test dan post-test menggunakan aplikasi SPSS diperoleh rata-rata sebesar 0,7892 atau dalam bentuk persen adalah 78,92%, dan sesuai dengan kriteria keefektivan pada tabel 3.14 maka dikategorikan “**efektif**”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa **pengembangan LKPD berbantuan game fishing dinyatakan efektif untuk meningkatkan literasi numerasi peserta didik kelas III MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember.**

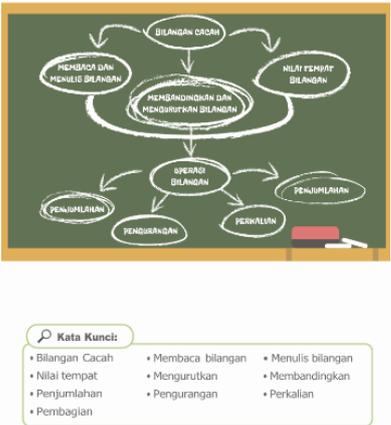
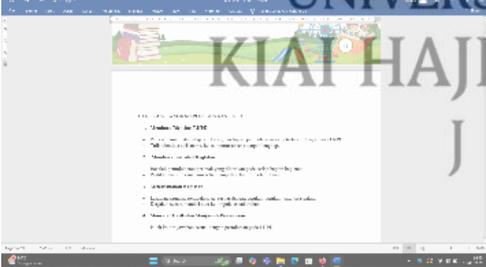
### C. Revisi Produk

Produk LKPD berbantuan *game fishing* yang telah dikembangkan sebelumnya telah melalui proses validasi oleh ketiga validator ahli materi, desain, dan bahasa, serta uji coba produk dalam skala kecil dan skala besar. Tujuan dilakukannya validasi dan uji coba produk adalah memastikan bahwa produk yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis yang tinggi baik dari segi isi maupun teknis. Setiap komponen dalam media pembelajaran ini ditelaah secara detail, dan saran serta masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Berikut revisi dari beberapa ahli:

**Tabel 4.16**  
**Revisi ahli materi**

No	Sebelum	Setelah	Keterangan
1.			Menambahkan capaian pembelajaran
2.			Melengkapi isi lkp dari latar belakang, daftar isi, CP, TP, peta konsep

**Tabel 4.17**  
**Revisi Ahli Desain**

No.	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1.	<p>PETA KONSEP</p> 		<p>Penulisan peta konsep kata bilangannya ada 2, seharusnya ada 1</p>
2.			<p>Penulisan daftar isi, halamannya biasanya dibelah kanan</p>
3.			<p>Melengkapi sub tema</p>
5.			<p>Menambahkan petunjuk penggunaan LKPD</p>
6.			<p>Kata pengantar tertulis penerbit seharusnya penulis</p>

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pada dasarnya pendidikan ialah usaha sadar serta terkonsep dalam rangka perwujudan kegiatan belajar individu agar dapat meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya.<sup>100</sup> Bahan Ajar dapat berupa modul, buku paket, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Bahan ajar menjadi hal krusial dikarenakan bahan ajar ikut berperan sebagai penunjang keberhasilan pada pembelajaran. Seorang guru yang berperan sebagai pendidik bertanggung jawab memberikan pemahaman kepada peserta didik. Namun agar penyampaian itu mencapai kriteria memuaskan serta dilakukan dengan tanpa mempersulit pendidik, maka perlu untuk diadakannya perkembangan bahan ajar.<sup>101</sup> Perkembangan bahan ajar LKPD berbantuan *game fishing* bukan hanya sekedar alat, tetapi menjadi kunci untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Produk LKPD berbantuan *game fishing* ini dikembangkan dalam penelitian ini merupakan wujud nyata dari strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Untuk memastikan produk ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, dilakukan serangkaian uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas, terutama pada aspek isi, tampilan visual, penggunaan bahasa serta integrasi elemen interaktif dalam media, supaya produk yang digunakan secara optimal di lingkungan pembelajaran nyata.

---

<sup>100</sup> Sutoyo, Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011): 2.

<sup>101</sup> Ibid., 5

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, diketahui bahwa LKPD berbantuan gem fishing mencapai tingkat validitas yang tinggi dengan rata-rata persentase skor sebesar 86,6%. Validasi oleh ahli materi menunjukkan skor 86%, yang berarti isi materi telah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum, logis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ahli desain memberikan skor 94%, menunjukkan bahwa tampilan visual, navigasi, dan struktur media sudah baik namun masih perlu penyesuaian dalam tata letak dan keseimbangan warna. Sedangkan ahli bahasa memberikan skor 80%, mengindikasikan bahwa penggunaan bahasa dalam LKPD sudah komunikatif, sesuai jenjang usia, dan tidak menimbulkan ambiguitas. Temuan ini sejalan dengan teori pengembangan media oleh Sari dkk., yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi unsur kebahasaan, keterbacaan, dan ketepatan isi sesuai karakteristik peserta didik.<sup>102</sup>

Selain valid dari aspek konten dan desain, produk yang telah direvisi juga terbukti praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik, dengan skor 82% dari guru, 85% dari uji skala kecil, dan 79% dari uji skala besar. Praktisnya LKPD ini tidak hanya memudahkan siswa dalam mengerjakan pelajaran tetapi juga menarik dan dapat meningkatkan literasi numerasi siswa. Colifah & Novita menjelaskan bahwa kepraktisan suatu produk tergantung pada sejauh mana media tersebut dapat digunakan

---

<sup>102</sup> Rara Kumala Sari, dkk., "Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Fase D SMP" *Indonesian Research Journal on Education* 5 No. 1 (2025), 1261-1264

tanpa memerlukan banyak penyesuaian atau pelatihan teknis.<sup>103</sup> Kemudahan guru dalam mengoperasikan produk serta respon positif peserta didik menjadi indikator penting bahwa media ini layak diterapkan dengan mudah dalam pembelajaran.

Dari sisi efektivitas, hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan LKPD ini memberikan dampak yang baik pada literasi numerasi. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pre- test dan post- test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82%, mengindikasikan bahwa pendekatan *game-based learning* yang diusung melalui LKPD berbantuan *game fishing* telah mampu memfasilitasi pemahaman konsep-konsep matematika secara lebih konkret dan menarik. Hal ini sejalan dengan teori Bruner tentang pembelajaran berbasis pengalaman (*enactive learning*), di mana peserta didik lebih mudah memahami konsep abstrak melalui aktivitas langsung dan permainan.<sup>104</sup> LKPD berbantuan *game fishing* yang dirancang secara interaktif juga memberikan umpan balik instan, memperkuat retensi informasi, serta mengaktifkan proses berpikir kritis peserta didik.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa produk LKPD berbantuan *game fishing* yang telah direvisi memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, terutama dalam meningkatkan literasi

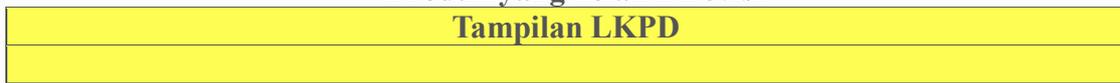
---

<sup>103</sup> S.N. Colifah & D. Novita, "Pengembangan E-LKPD Guided Inquiry-Liveworksheet untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Submateri Faktor Laju Reaksi." *Cemistry Education Practice* 5, 1 (2022), 23-34

<sup>104</sup> Muhammad Rusli, dkk., *Model Pembelajaran Era Society*, (Cirebon: Insania, 2021), 276

numerasi peserta didik. Maka, media yang telah dikembangkan ini merupakan bentuk inovasi pembelajaran matematika yang adaptif dan praktis.

**Tabel 5.1**  
**Produk yang Telah Direvisi**  
**Tampilan LKPD**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI Haji Achmad Siddiq  
Jember

DAFTAR ISI

Kata Pengantar

Daftar Isi

Peta konsep..... i

Capaian pembelajaran & Tujuan pembelajaran..... ii

Langkah- Langkah penggunaan LKPD..... iii

Bilangan Cacah sampai 1.000

A. Bilangan dan Lambang Bilangan Cacah sampai 1.000..... 1

B. Nilai Tempat Bilangan Cacah sampai 1.000..... 6

C. Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Cacah sampai 1.000..... 24

D. Penjumlahan Bilangan Cacah sampai 100..... 35

E. Pengurangan Bilangan Cacah sampai 100..... 47

F. Perkalian Bilangan Cacah sampai 100..... 5

G. Pembagian Bilangan Cacah sampai 100..... 59

A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	Alhamdulillah
Institusi	MI RAJA Unggulan Jenggawah Jember
Mata Pelajaran	Matematika
Tingkat	Bilangan
Materi Pokok	Bilangan Cacah S sampai 1.000
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B / III
Tahun Pelajaran	2024-2025
Semester	I (Ganjil)
Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Jumlah Pertemuan	1 Pertemuan
Moda Pembelajaran	Tatap Muka (TM)
Pendekatan Pembelajaran	Saintifik – TPAC
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning</i>
Metode Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi</li> <li>• Tanya Jawab</li> <li>• Berpangap</li> <li>• Penugasan</li> </ul>
Tujuan Peserta Didik	Reguler
Karakteristik Peserta Didik	LKPD ini dapat digunakan oleh semua karakteristik peserta didik
Jumlah Peserta Didik	20
Pengalaman/Kemampuan Pra-yang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman tentang konsep bilangan</li> <li>• Pemahaman tentang operasi dasar matematika</li> </ul>
Profil Pelajar Pancasila	Elemen Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan muncul pada materi ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman dan bertakwa</li> <li>• Berkegotong-royong</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Berkeadilan</li> </ul>
Sarana dan Pustaka	Media pembelajaran yang digunakan pada materi ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>• LKPD</li> <li>• Game Fishing</li> </ul>



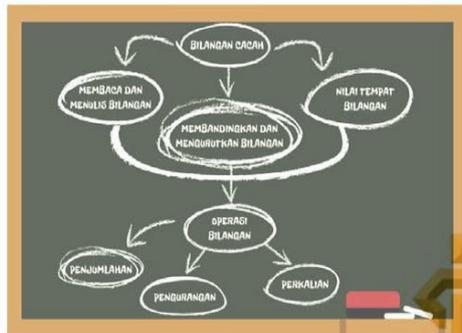
B. KOMPONEN INTI	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	
<p><b>Capaian Per Elemen</b></p> <p>Pada akhir Fase B, Peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan pada bilangan cacah sampai 1.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, menggunakan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut.</p>	
2. Tujuan Pembelajaran (TP)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>peserta didik mampu membaca bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar</li> <li>peserta didik mampu menulis bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar</li> <li>peserta didik mampu membandingkan bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar</li> <li>peserta didik mampu mengurutkan bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar</li> <li>peserta didik mampu menunjukkan nilai tempat bilangan cacah sampai 1.000 dengan benar</li> <li>peserta didik mampu melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, pekalihan dan pertukaran pada bilangan cacah dengan benar.</li> </ol>	
3. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan pada bilangan cacah sampai 1.000</li> <li>Siswa dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut.</li> <li>Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang.</li> </ol>	
4. Pemahaman Bermakna	
<p>Siswa akan belajar dan melakukan kegiatan langsung menggunakan game fishing dan alat peraga lainnya untuk memahami konsep nilai tempat dan operasi bilangan.</p>	
5. Pertanyaan Pemantik	
<p>Alfan memegang tiang bendera karena pensiran dengan tiangnya. Panjang tiang bendera di depan rumah pak budi adalah 160 cm. Tahukah kalian cara membaca bilangan 160?</p>	
6. Asesmen/ Penilaian	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Penilaian Sikap                     <ol style="list-style-type: none"> <li>Teknik : observasi/pengamatan</li> <li>Instrumen : rubrik penilaian</li> </ol> </li> <li>Penilaian Pengetahuan                     <ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis : formatif</li> <li>Teknik : tes tulis</li> <li>Instrumen : rubrik penilaian</li> </ol> </li> <li>Penilaian Keterampilan                     <ol style="list-style-type: none"> <li>Teknik : observasi/pengamatan</li> <li>Instrumen : ceklis</li> </ol> </li> </ol>	
7. Kegiatan Pembelajaran	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan Pendahuluan (± 10 Menit)                     <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> <li>Guru dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran (<i>profil pelajar pancasila-beriman dan bertakwa</i>)</li> <li>Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>Guru mengaitkan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari</li> <li>Guru melakukan ice breaking: "halo apa kabar?"</li> </ol> </li> </ol>	

<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari</li> </ol>	
b. Kegiatan Inti (± 45 Menit)	
<p><b>Langkah 1 orientasi masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengaitkan pemahaman awal peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik: Alfan memegang tiang bendera karena pensiran dengan tiangnya. Panjang tiang bendera di depan rumah pak budi adalah 160 cm. Tahukah kalian cara membaca bilangan 160?</li> <li>Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami Langkah- Langkah game fishing tentang bilangan cacah sampai 1.000</li> <li>Guru melakukan kegiatan berdiskusi dengan peserta didik dengan peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah memahami Langkah- Langkah game fishing</li> <li>Guru dan peserta didik menggunakan papan tulis untuk mencatat poin penting dari diskusi</li> <li>Peserta didik menerima LKPD yang harus dibagikan bersama kelompok untuk memecahkan masalah berdasarkan pemahaman yang dibentuk dari kegiatan sebelumnya (<i>simfisi- menguraikan informasi</i>)</li> </ol> <p><b>Langkah 2 memonitoring peserta didik untuk belajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok</li> <li>Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memahami LKPD yang telah dibagikan</li> <li>Guru memastikan setiap peserta didik saling berkontribusi untuk dapat berdiskusi memecahkan masalah (<i>profil pelajar pancasila-gotong royong</i>)</li> </ol> <p><b>Langkah 3 membimbing penyelidikan individual atau kelompok</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik pada masing-masing kelompok menentukan jawaban dengan menulis jawaban di buku tulis matematika</li> <li>Guru membimbing setiap kelompok untuk menemukan jawaban yang sesuai (<i>simfisi-mendagri</i>)</li> </ol> <p><b>Langkah 4 mengorganisasi dan menyajikan hasil</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Masing-masing kelompok menyajikan hasil dari LKPD dengan cara mempresentasikannya di depan kelas</li> <li>Guru mengkonduksi dan mendorong peserta didik dari kelompok yang lain memberikan apresiasi dan umpan balik kepada kelompok yang presentasi (<i>simfisi-mengorganisir</i>)</li> <li>Kelompok yang telah selesai melakukan game fishing dapat menggunakan LKPD di meja guru</li> </ol> <p><b>Langkah 5 menggunakan dan mengahasiswa proses pemecahan masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan kegiatan evaluasi</li> <li>Guru memberikan soal tes kepada peserta didik untuk diujikan secara individual, guna meningkatkan pemahaman pada diri peserta didik (<i>profil pelajar pancasila-beriman dan bertakwa</i>)</li> </ol>	
c. Kegiatan Penutup (± 15 Menit)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan ice breaking: apa kabar semuanya dan sebagainya</li> <li>Peserta didik beres-beres meja guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung</li> <li>Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari untuk kelanjutan sehari-hari</li> <li>Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik (<i>profil pelajar pancasila-beriman dan bertakwa</i>)</li> </ol>	

8. Refleksi Pembelajaran													
<p>Secara umum, refleksi pembelajaran bertujuan untuk melakukan penilaian dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan bahan evaluasi untuk proses pembelajaran selanjutnya. Refleksi ini dapat dilakukan dengan menjawab pertanyaan seputar proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p>													
a. Refleksi Guru													
<p>Tabel Refleksi untuk Guru</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Pertanyaan</th> <th>Jawaban</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Apakah semua peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Apakah saya kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran dengan baik? Apa yang Anda lakukan untuk membantu mereka?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Apakah proses pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana yang Anda rencanakan?</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		No	Pertanyaan	Jawaban	1	Apakah semua peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik?		2	Apakah saya kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran dengan baik? Apa yang Anda lakukan untuk membantu mereka?		3	Apakah proses pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana yang Anda rencanakan?	
No	Pertanyaan	Jawaban											
1	Apakah semua peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik?												
2	Apakah saya kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran dengan baik? Apa yang Anda lakukan untuk membantu mereka?												
3	Apakah proses pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana yang Anda rencanakan?												
b. Refleksi Peserta Didik													
<p>Tabel Refleksi untuk Peserta Didik</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Pertanyaan</th> <th>Jawaban</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pengalaman pembelajaran selama proses pembelajaran?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Apakah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru membuatmu paham terhadap materi?</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		No	Pertanyaan	Jawaban	1	Pengalaman pembelajaran selama proses pembelajaran?		2	Apakah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru membuatmu paham terhadap materi?				
No	Pertanyaan	Jawaban											
1	Pengalaman pembelajaran selama proses pembelajaran?												
2	Apakah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru membuatmu paham terhadap materi?												
9. Remedial dan Penguasaan													
<ol style="list-style-type: none"> <li>Remedial                     <p>Dari hasil asesmen formatif tes tulis bagi peserta didik yang mendapat skor dengan kategori kurang dan sangat kurang, maka peserta didik diminta untuk membaca ulang materi pada bahan ajar dan mengerjakan tugas evaluasi mandiri yang dilampirkan oleh orang tua di rumah dan dipantau oleh guru secara berkala.</p> </li> <li>Pengayaan                     <p>Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang mendapatkan skor dengan kategori cukup, baik dan sangat baik yaitu berupa soal-soal yang memiliki level lebih tinggi.</p> </li> </ol>													
10. Glossarium													
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ice breaking: kegiatan atau permainan yang bertujuan untuk mencairkan suasana.</li> <li>Bilangan: dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. sebuah pertanyaan yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi pendengar dan dapat masuk ke dalam topik yang sedang dibicarakan.</li> <li>Refleksi pembelajaran: salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk penilaian tertulis dan lisan oleh guru untuk peserta didik maupun peserta didik untuk guru guna mengevaluasi kesan membangun harapan, pesan dan kritik terhadap proses pembelajaran.</li> <li>Reguler: individu yang tidak memiliki hambatan baik dari sisi fisik, mental, kognitif maupun sensorik sehingga dapat mengikuti pembelajaran secara normal tanpa memerlukan layanan pendidikan secara khusus.</li> </ul>													

C. LAMPIRAN	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Bahan Ajar</li> <li>Asesmen/ Penilaian</li> <li>Media Pembelajaran</li> </ol>	
Mengisi	Jember,
Guru Pamong	
Urnati Wahidah, S.Pd	Akhyatul Jannah, _____

PETA KONSEP



- Kata Kunci**
- Bilangan Cacah
  - Nilai tempat
  - Perjumlahan
  - Pembagian
  - Membaca bilangan
  - Mengurutkan
  - Pengurangan
  - Menulis bilangan
  - Membandingkan
  - Perkalian

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN LKPD

- 1. Membaca Mentoring LKPD**
  - Periksa nama mata pelajaran, kelas, dan tujuan pembelajaran yang tertera di bagian atas LKPD.
  - Tulis identitas diri (nama, kelas, nomor absen) dengan lengkap.
- 2. Membaca Instruksi Kegiatan**
  - Bacalah petunjuk atau perintah yang diberikan pada setiap bagian kegiatan.
  - Pastikan kamu memahami setiap langkah sebelum melaksanakannya.
- 3. Melaksanakan Kegiatan**
  - Lakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang di etikan.
  - Kerjakan secara mandiri atau kelompok sesuai arahan.
- 4. Mencatat Hasil atau Menjawab Pertanyaan**
  - Isilah kolom jawaban sesuai dengan permintaan pada LKPD.

PETUNJUK

- 1. Baca dengan seksama**  
Baca seluruh isi LKPD secara menyeluruh sebelum mengerjakan. Perhatikan tujuan pembelajaran, materi, dan alat/bahan yang diperlukan.
- 2. Pahami tujuan kegiatan**  
Setiap bagian dalam LKPD biasanya memiliki tujuan yang ingin dicapai. Pastikan kamu memahami apa yang akan dipelajari atau dicapai dalam aktivitas tersebut.
- 3. Siapkan alat dan bahan**  
Jika ada percobaan, pengamatan, atau praktik, siapkan semua alat dan bahan yang disebutkan sebelum memulai.
- 4. Ikuti langkah-langkah kegiatan**  
Lakukan kegiatan sesuai petunjuk langkah demi langkah yang ada di LKPD. Jangan lompat-lompat atau melewatkan bagian penting.
- 5. Catat hasil pengamatan atau jawaban**  
Tuliskan hasil dan kegiatan, jawaban dan pertanyaan, atau kesimpulan pada kolom/lembar yang disediakan. Gunakan bahasa yang jelas dan tepat.
- 6. Diskusikan (jika diminta)**  
Jika LKPD meminta kerja kelompok atau diskusi, lakukan sesuai arahan guru. Gunakan waktu diskusi untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan memperdalam pemahaman.
- 7. Serahkan hasil kerja**  
Serahkan LKPD yang telah diisi kepada guru sesuai waktu yang ditentukan. Pastikan semua kegiatan telah selesai dengan lengkap dan rapi.



**A** Bilangan dan Lambang Bilangan cacah sampai 1.000

Nama : \_\_\_\_\_  
 Nomor absen : \_\_\_\_\_  
 Materi : Bilangan cacah sampai seribu  
 Subtema : Bilangan dan lambang bilangan cacah sampai 1.000  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kelas/Semester : III/1  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_

Ketika teman-teman berjalan menuju kesekolah, mereka melewati tiang bendera yang terdapat di pagar rumah pak Budi, dan benderanya berkibar karena tertup angin.

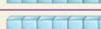
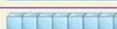
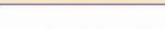


Menurut kalian berapakah tinggi tiang bendera yang di lewati oleh mereka?

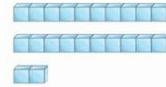


**AYO MENGINGAT**

Bilangan dua angka dimulai dari 10, 11, 12, ..., 99.  
Perhatikan tabel berikut ini.

	1 satuan
	2 satuan
	3 satuan
	4 satuan
	5 satuan
	6 satuan
	7 satuan
	8 satuan
	9 satuan
	10 satuan

  
10 satuan dapat disebut 1 puluhan



$$\begin{aligned} 22 \text{ satuan} &= 10 \text{ satuan} + 10 \text{ satuan} + 2 \text{ satuan} \\ &= 1 \text{ puluhan} + 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \\ &= 2 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \end{aligned}$$

Setelah kalian mengingat bilangan dua angka, bagaimana dengan bilangan tiga angka?



**AYO MENGAMATI**

Perhatikan penjelasan berikut ini.

 1 satuan.

 10 satuan dapat disebut 1 puluhan.



 10 tumpukan dari 10 satuan adalah 100 satuan.  
100 satuan disebut 1 ratusan.

3. Berapa banyak  di bawah ini?

 1 puluhan       1 satuan

Ratusan	Puluhan	Satuan
1	1	1

4. Berapa banyak  di bawah ini?

 5 satuan

Ratusan	Puluhan	Satuan
1	0	5

**AYO BERAKTIVITAS**

Aktivitas 1: Membaca Bilangan  
Lakukan kegiatan berikut.

- Buatlah kelompok kerja yang terdiri atas 3-5 orang.
- Siapkan kertas karton, gunting, dan spidol warna. Buatlah kotak berukuran 5 cm x 10 cm sebanyak 10 buah pada kertas karton.
- Tuliskan angka 0, 1, ..., sampai 9 pada setiap kotak menggunakan spidol, dengan warna yang berbeda. Guntinglah menjadi kartu bilangan.

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

2. Berapa banyak  di bawah ini?

 1 puluhan

Ratusan	Puluhan	Satuan
1	1	0



4. Ambil kartu bilangan sesuai dengan angka yang menunjukkan jarak rumah Meutia dan minimarket seperti gambar berikut.



5. Bacalah nama bilangan tersebut.

**AYO MENGAMATI**

Meutia berangkat ke sekolah dengan berjalan kaki bersama teman-teman.  
 Jarak rumah Meutia ke sekolah adalah 671 meter.  
 Meutia sangat senang berjalan kaki.  
 Berjalan kaki menyehatkan badan.



Dapatkan kalian membaca bilangan pada gambar berikut?

Apakah kalian mengetahui jarak rumah ke sekolah?  
 Kalian akan menemukan suatu bilangan.  
 Ayo, kita cari tahu tentang bilangan tiga angka.  
 Dapatkan kalian menemukannya?



160CM



Alfian memegang tiang bendera karena penasaran dengan tingginya. Panjang tiang bendera di depan rumah pak budi adalah 160 cm. Tahukah kalian cara membaca bilangan 160?

Ayo, pelajari cara menyatakan bilangan 160. Untuk panjang tiang bendera dapat kita nyatakan:

Ratusan	Puluhan	Satuan
1	6	0

Seratus enam puluh

Perhatikan contoh-contoh berikut dengan cermat.

1. Bilangan 703 dapat dituliskan dalam bentuk:

Ratusan	Puluhan	Satuan
7	0	3

Tujuh ratus tiga

Jadi, 703 dibaca **tujuh** ratus **tiga**.

2. Bilangan 900 dapat dituliskan dalam bentuk:

Ratusan	Puluhan	Satuan
9	0	0

Sembilan ratus

Jadi, 900 dibaca **sembilan** ratus.

3. Bilangan 634 dapat dituliskan dalam bentuk:

Ratusan	Puluhan	Satuan
6	3	4

Enam ratus tiga puluh empat

Jadi, 634 dibaca **enam** ratus **tiga** puluh **empat**.



**Menulis Bilangan Cacah Sampai 1.000**

Setiap hari Minggu Aya bermain di taman kota. Dia berjalan kaki dari rumah ke taman kota. Jarak rumah Aya ke taman kota adalah lima ratus tujuh puluh dua meter.



Cara menulis lambang bilangan lima ratus tujuh puluh dua sebagai berikut.  
**Lima ratus tujuh puluh dua ditulis 572**

Bagaimana cara menulis lambang bilangan tiga ratus lima puluh empat, Buk?



Tiga ratus lima puluh empat  
 3 5 4  
 bilangan tersebut adalah 354

**Cara Menulis Bilangan Tiga Angka**

Bagaimana cara menuliskan lambang bilangan tiga ratus lima puluh empat?

- Tentukan angka yang menunjukkan **rotusan**, yaitu tiga, ditulis 3.
- Tentukan angka yang menunjukkan **putuhan**, yaitu lima, ditulis 5.
- Tentukan angka yang menunjukkan **satuan**, yaitu empat, ditulis 4.

Jadi, bilangan tersebut adalah **354**.

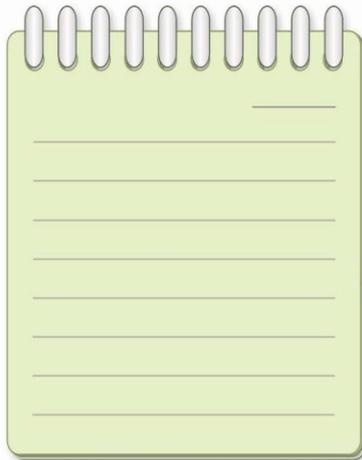


**AYO BERLATIH**

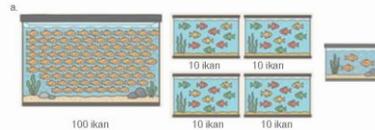
- Lakukan kegiatan berikut.  
 Bacalah teks berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1-5!
- Langkah-langkah Bermain Media Permainan Game Fishing**
    - Guru mengorganisir peserta didik menjadi 2 kelompok
    - Atur penempatan kelompok menjadi 2 baris
    - Letakkan sepatu siswa di tengah-tengah berbentuk persegi menjadi kolam ikan
    - Letakkan ikan di tengah kolam (diacak)
    - Tarik kayu alat pancing di samping kolam
    - Letakkan kertas langkah bermain
    - Guru menjelaskan cara bermain
    - 2 kelompok melakukan suit
    - Setelah penentuan yang akan bermain pertama maka langkah pertama ialah memancing ikan
    - Memancing mencari umpan dimulai, kemudian guru mengatur waktu di handphone yang mana setiap siswa memiliki kesempatan 30 detik untuk memancing
    - Setelah waktu 30 detik cukup, maka penempatan orang tersebut akan menjadi penentu mendapat soal yang harus dikerjakan di lkpd
    - Hal tersebut berulang sampai masing-masing siswa mendapat soal tersebut
  - Aturan Permainan Game Fishing**
    - Setiap orang mendapatkan 1 ikan yang berisi soal
    - Setiap permainan memiliki durasi 30 detik
    - Peserta didik harus menjawab pertanyaan yang tertulis dibelakang gambar ikan
    - Apabila peserta didik tidak menjawab pertanyaan, maka akan mendapatkan punishment



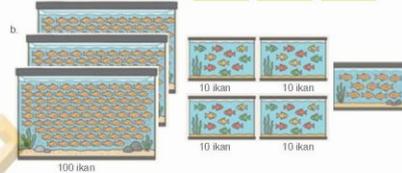
Selesaikan Soal Hasil Memancingmu Di Sini!



1. Isilah titik-titik di bawah ini berdasarkan gambar ikan berikut!



Ratusan Puluhan Satuan



Ratusan Puluhan Satuan

2. Tuliskan lambang bilangan dan cara membaca bilangan yang terdapat pada gambar ikan berikut.



579 dibaca



185 dibaca



220 dibaca



236 dibaca

3. Perhatikan bilangan yang tertera pada gambar ikan berikut.



- Tentukan bilangan mana yang memiliki angka puluhan kurang dari 37
- Tentukan bilangan mana yang memiliki angka satuan lebih dari 7?
- Bacalah bilangan dengan angka ratusan kurang dari 5!
- Pasangkan lambang bilangan dan cara membacanya dengan cara menarik garis lurus.

Sembilan ratus lima puluh

Sembilan ratus tiga

Seratus empat puluh lima

Enam ratus dua

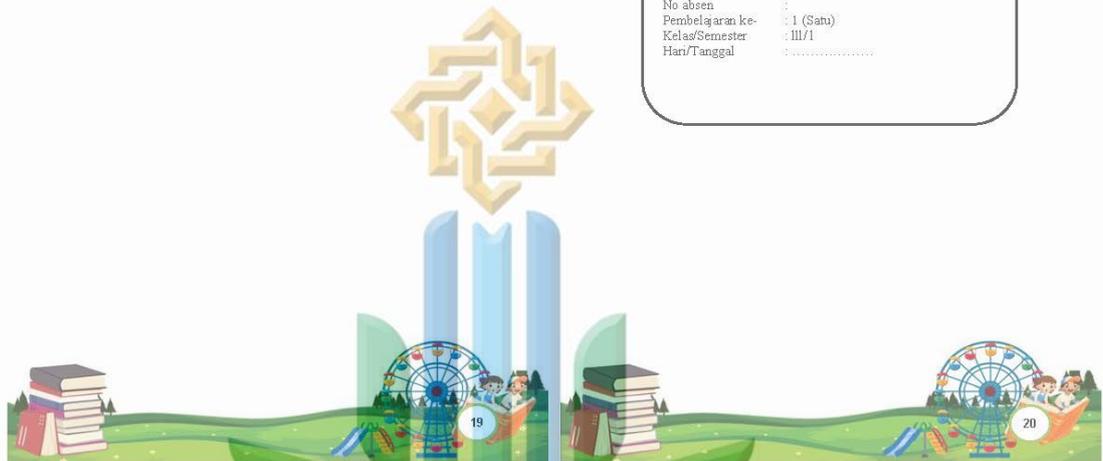


5. Pilih 3 angka yang berbeda dari 0, 1, ..., sampai 9. Susun empat bilangan 3 angka yang mungkin terbentuk. Tuliskan dalam tabel di bawah ini.

Bilangan 3 Angka	Ditulis	Cara Membaca
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

**B. Nilai Tempat Bilangan Cacah sampai 1.000**

Satuan Pendidikan : MI Raudhatul Jannah  
 Materi : Bilangan cacah sampai seribu  
 Subtema : Nilai tempat bilangan cacah sampai 1.000  
 Nama : .....  
 No absen : .....  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kelas/Semester : III/1  
 Hari/Tanggal : .....



**AYO MENGAMATI**



Amati bilangan pada alat ukur tinggi badan. Bilangan tersebut terdiri atas 3 angka.

Kita dapat mengetahui suatu bilangan menggunakan nilai tempat. Angka penyusun suatu bilangan memiliki nilai tempat. Apakah kalian tahu nilai tempat dari ketiga angka tersebut?

**AYO BERAKTIVITAS**

Aktivitas 2: Menentukan Nilai Tempat  
 Lakukan kegiatan berikut.

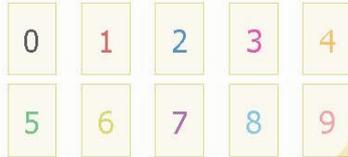
1. Buatlah kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
2. Siapkan 3 kaleng bekas wadah dan masing-masing diberi label ratusan, puluhan, dan satuan.



3. Letakkan kaleng ratusan, kaleng puluhan, dan kaleng satuan berurutan dari kiri ke kanan.
4. Siapkan kertas karton dan buatlah 10 kotak berukuran 5 cm x 10 cm.



5. Tuliskan angka 0, 1, ..., sampai 9 pada setiap kotak dengan warna spidol yang berbeda. Guntinglah menjadi kartu bilangan.



6. Masukkan kartu bilangan secara acak ke dalam 3 kaleng/wadah yang tersedia. Pastikan semua kaleng/wadah terisi kartu bilangan.  
 7. Ambil satu kartu bilangan dari setiap kaleng/wadah dan susunlah menjadi bilangan tiga angka.  
 8. Catatlah di buku tulis kalian, angka yang tertera pada kartu bilangan yang diperoleh dari setiap kaleng/wadah.  
 9. Tentukan nilai tempat dari setiap angka yang diperoleh dari masing-masing kaleng/wadah.  
 10. Jika ketiga angka tersebut disusun menjadi bilangan 3 angka, dapatkah kalian menyatakan bilangan tersebut?

**AYO MENGAMATI**

Setelah melakukan Aktivitas 2, apakah kalian sudah paham dengan nilai tempat?



251 dibaca dua ratus lima puluh satu.  
 Angka 2 menempati nilai tempat ratusan yang bernilai 200.  
 Angka 5 menempati nilai tempat puluhan yang bernilai 50.  
 Angka 1 menempati nilai tempat satuan yang bernilai 1.

$$\begin{array}{r} 2 \text{ ratusan} + 5 \text{ puluhan} + 1 \text{ satuan} = 251 \\ \downarrow \quad \quad \downarrow \quad \quad \downarrow \\ 200 \quad + \quad 50 \quad + \quad 1 = 251 \end{array}$$

Di sebut menyusun bilangan.

Perhatikan contoh berikut!  
 $602 = 6 \text{ ratusan} + 0 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan}$   
 $602 = 600 + 00 + 2$

Di sebut mengukur bilangan.

Penulisan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan dalam bentuk lain, berikut ini.



**AYO BERLATIH**

1. Tuliskan bilangan yang terdiri atas 3 angka dan letakkan setiap angka sesuai nilai tempatnya.

a. 

8	Ratusan	Puluhan	Satuan
	8		2

b. 

95	Ratusan	Puluhan	Satuan
	9		5

c. 

1	Ratusan	Puluhan	Satuan
			1

d. 

	Ratusan	Puluhan	Satuan

e. 

4	Ratusan	Puluhan	Satuan
	4		

2. Tentukan nilai tempat dari angka 8 dari bilangan berikut.  
 a. 981  
 b. 845  
 c. 108  
 d. 800  
 e. 618

3. Lengkapi tabel berikut dengan bilangan yang sesuai dengan nilai tempatnya!

Lambang Bilangan	Ratusan	Puluhan	Satuan
a. 100			2
b. 910	9		
c. 328			8
d. 217	2		
e. 604	6	0	

4. Isilah titik-titik di bawah ini dengan bilangan yang tepat!

a.  $\square$  ratusan +  $\square$  puluhan +  $\square$  satuan  
 $\downarrow \quad \quad \downarrow \quad \quad \downarrow$   
 +                    +                    =

b.  $\square$  ratusan +  $\square$  puluhan +  $\square$  satuan  
 $\downarrow \quad \quad \downarrow \quad \quad \downarrow$   
 +                    +                    =

c.  $\square$  ratusan +  $\square$  puluhan +  $\square$  satuan  
 $\downarrow \quad \quad \downarrow \quad \quad \downarrow$   
 +                    +                    =



d.  $\boxed{2}$  ratusan +  $\boxed{5}$  puluhan +  $\boxed{2}$  satuan

↓                    ↓                    ↓

+                    +                    +

=

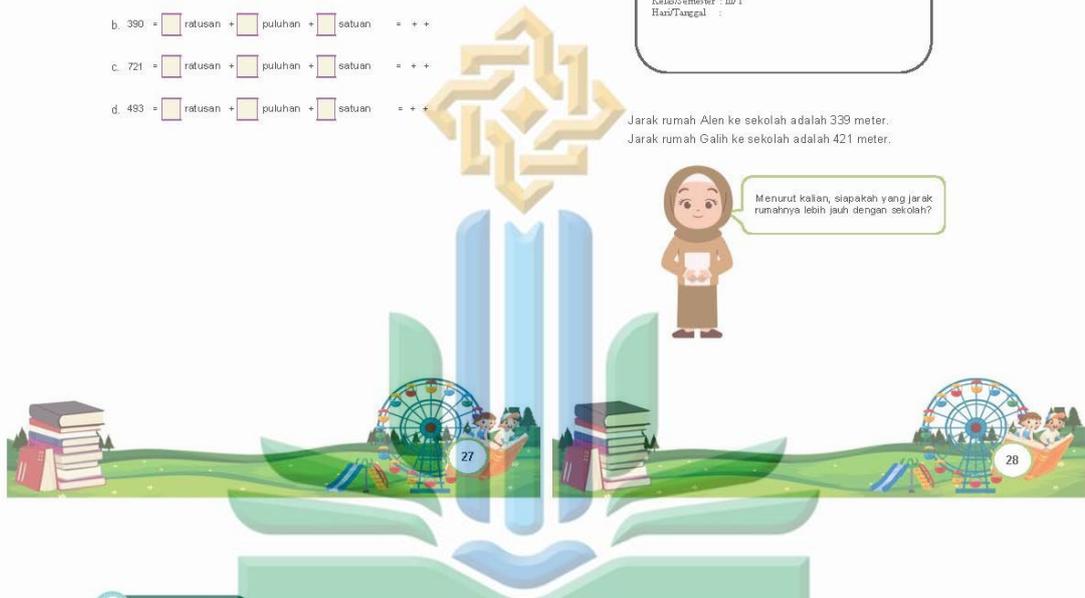
5. Isilah titik-titik berikut dengan benar.

- a.  $555 = \square$  ratusan +  $\square$  puluhan +  $\square$  satuan = + + +
- b.  $390 = \square$  ratusan +  $\square$  puluhan +  $\square$  satuan = + + +
- c.  $721 = \square$  ratusan +  $\square$  puluhan +  $\square$  satuan = + + +
- d.  $493 = \square$  ratusan +  $\square$  puluhan +  $\square$  satuan = + + +

**C. Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Cacah sampai 1.000**

Nama :  
 Nomor absen :  
 Materi : Bilangan cacah sampai seribu  
 Subtema : Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Cacah Sampai 1.000  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kelas/Semester : III/1  
 Hari/Tanggal :

Jarak rumah Alen ke sekolah adalah 339 meter.  
 Jarak rumah Gailih ke sekolah adalah 421 meter.



**AYO MENGAMATI**

Bilangan 339 dan 421 dapat diuraikan dalam tabel nilai tempat berikut ini.

Bilangan	Ratusan	Puluhan	Satuan
339			
421			

1. Perhatikan bilangan 339 dan 421 berikut ini. Lalu, bandingkan kedua bilangan tersebut dengan menggunakan nilai tempat.

339			421		
Ratusan	Puluhan	Satuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
3	3	9	4	2	1

Bandingkan angka pada nilai tempat ratusan.  
**3 kurang dari 4.**

Bilangan 339 memiliki 3 ratusan.  
 Bilangan 421 memiliki 4 ratusan. } **300 kurang dari 400**  
 Bilangan 339 memiliki ratusan kurang dari bilangan 421.  
 Jadi, bilangan 339 kurang dari 421 dan dapat ditulis  $339 < 421$ .  
**Simbol <** dibaca **kurang dari**.  
 Jadi, jarak rumah Alen ke sekolah lebih dekat dibandingkan jarak rumah Gailih ke sekolah.

Amati kolom ratusan pada tabel di atas. Bandingkan nilai ratusan pada bilangan 339 dan 421. Bilangan 339 memiliki nilai ratusan kurang dari bilangan 421, yaitu 300 kurang dari 400.

Untuk membandingkan bilangan dapat menggunakan nilai tempat. Perhatikan dua bilangan cacah berikut dan cara membandingkannya, dengan menggunakan nilai tempat.

2. Perhatikan bilangan 583 dan 529 di bawah ini. Dengan menggunakan nilai tempat, kedua bilangan tersebut dapat dibandingkan sebagai berikut.



583			529		
Ratusan	Puluhan	Satuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
5	8	3	5	2	9

Karena angka pada nilai tempat ratusan sama, yaitu 5, maka bandingkan angka pada nilai tempat puluhan, 8 lebih dari 2.

Bilangan 583 memiliki 8 puluhan. } **80 lebih dari 20**  
 Bilangan 529 memiliki 2 puluhan.  
 Bilangan 583 memiliki puluhan lebih banyak daripada 529.  
 Jadi, bilangan 583 lebih dari 529 dan dapat ditulis  $583 > 529$ .  
**Membaca > dibaca lebih dari.**

3. Perhatikan bilangan 769 dan 761 berikut ini. Kita bandingkan nilai tempat dari kedua bilangan tersebut.

769			761		
Ratusan	Puluhan	Satuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
7	6	9	7	6	1

Karena angka pada nilai tempat ratusan dan puluhan sama, maka bandingkan angka nilai tempat satuan.

Bilangan 769 memiliki 9 satuan. } **9 lebih dari 1**  
 Bilangan 761 memiliki 1 satuan.  
 Bilangan 769 memiliki satuan lebih banyak daripada 761.  
 Jadi, bilangan 769 lebih dari 761 dan dapat ditulis  $769 > 761$ .

4. Perhatikan nilai tempat dari bilangan 804 dan 804 berikut.

804			804		
Ratusan	Puluhan	Satuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
8	0	4	8	0	4

Angka pada nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan sama. Jadi, bilangan 804 sama dengan bilangan 804 dan dapat ditulis  $804 = 804$ .

**AYO BERAKTIVITAS**

Karet penghapus berbentuk hewan seharga 850 rupiah. Karet penghapus berbentuk buah-buahan seharga 825 rupiah. Karet penghapus berbentuk bunga-bunga seharga 875 rupiah. Karet penghapus mana yang harganya paling murah?

Aktivitas 3: Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan  
 Lakukan kegiatan berikut.

1. Buatlah kelompok yang beranggotakan 3 - 4 orang.



2. Siapkan 3 kotak/wadah yang diberi label ratusan, puluhan, dan satuan. Isi setiap kotak/wadah dengan 1 set kartu bilangan yang terdiri atas angka 0 sampai 9.
3. Ambil satu kartu bilangan dari tiap kotak dan catatlah pada tabel seperti berikut.

Anggota	Kotak			Bilangan
	Ratusan	Puluhan	Satuan	
Anggota 1				
Anggota 2				
Anggota 3				
Anggota 4				

4. Ulangilah langkah 3 untuk anggota yang lainnya dan lanjutkan untuk setiap anggota kelompok.
5. Tulislah kembali bilangan yang didapat dari langkah 3 dan 4.
6. Diskusikanlah dalam kelompok untuk membandingkan bilangan-bilangan yang diperoleh. Kemudian urutkan bilangan dari terkecil ke terbesar dan sebaliknya, dari terbesar ke terkecil.  
 Urutan bilangan dari terkecil ke terbesar:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Urutan bilangan dari terbesar ke terkecil:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**AYO MENGAMATI**

Bagaimana mengurutkan bilangan 720, 639, dan 709 dari yang terkecil ke terbesar?

Perhatikan angka pada nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan berikut ini.

720	Ratusan	Puluhan	Satuan
	7	2	0
639	Ratusan	Puluhan	Satuan
	6	3	9
709	Ratusan	Puluhan	Satuan
	7	0	9

Membandingkan tiga bilangan menggunakan cara yang sama seperti cara membandingkan dua bilangan cacah. Bandingkan angka pada nilai tempat ratusan dari ketiga bilangan tersebut.  
 Bilangan 639 memiliki 6 ratusan.  
 Bilangan 720 dan 709 memiliki 7 ratusan.



Bilangan 639 memiliki ratusan kurang dari bilangan 720 dan 709, sehingga dapat ditulis  $639 < 709$  dan  $639 < 720$ . Jadi, bilangan 639 kurang dari 709 dan 720.

Selanjutnya, kita bandingkan bilangan 709 dan 720 dengan melihat angka pada nilai tempat puluhan dari bilangan tersebut.

709	Ratusan	Puluhan	Satuan
	7	0	9
720	Ratusan	Puluhan	Satuan
	7	2	0

Bilangan 709 memiliki 0 puluhan.

Bilangan 720 memiliki 2 puluhan.

Bilangan 709 memiliki puluhan kurang dari bilangan 720, sehingga dapat ditulis  $709 < 720$ .

Jadi, bilangan 709 kurang dari 720.

Dari penjelasan di atas, kita dapat mengurutkan bilangan.

Urutan bilangan 709, 639, dan 720 dari yang terkecil ke terbesar sebagai berikut.

639, 709, 720

**AYO BERLATIH**

1. Isilah titik-titik dengan tanda  $>$ ,  $<$ , atau  $=$ !

a. 378  345

b. 189  206

c. 938  930

d. 739  839

e. 275  279

f. 705  705

2. Isilah titik-titik di bawah ini, kemudian urutkan bilangan 537, 590, 518, dan 601 dari yang terkecil ke terbesar.

Bilangan	Ratusan	Puluhan	Satuan
537		3	
590			0
518		1	8
601	6		1

Jadi, urutan bilangan 537, 590, 518, dan 601 dari yang terkecil ke terbesar sebagai berikut.

3. Urutkan bilangan 325, 235, 532, dan 352 dari yang terbesar ke terkecil.

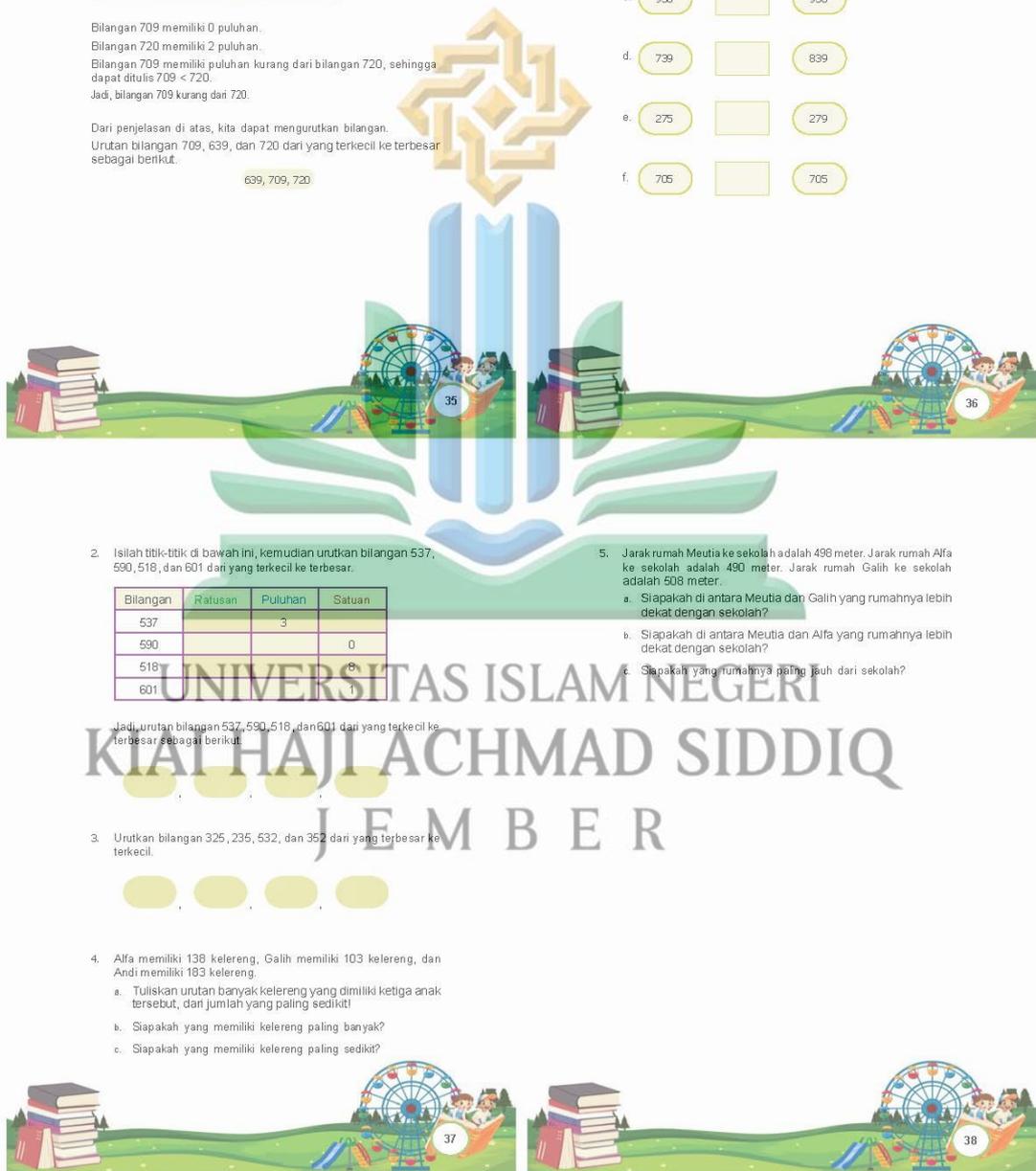
,  ,  ,

4. Alfa memiliki 138 kelereng, Galih memiliki 103 kelereng, dan Andi memiliki 183 kelereng.

- Tuliskan urutan banyak kelereng yang dimiliki ketiga anak tersebut, dari jumlah yang paling sedikit!
- Siapakah yang memiliki kelereng paling banyak?
- Siapakah yang memiliki kelereng paling sedikit?

5. Jarak rumah Meutia ke sekolah adalah 498 meter. Jarak rumah Alfa ke sekolah adalah 490 meter. Jarak rumah Galih ke sekolah adalah 508 meter.

- Siapakah di antara Meutia dan Galih yang rumahnya lebih dekat dengan sekolah?
- Siapakah di antara Meutia dan Alfa yang rumahnya lebih dekat dengan sekolah?
- Siapakah yang rumahnya paling jauh dari sekolah?



**D. Penjumlahan Bilangan Cacah sampai 100**

Nama :  
 Nomor Absen :  
 Materi : Bilangan cacah sampai seribu  
 Subtema : Penjumlahan Bilangan Cacah Sampai 100  
 Pembelajaran ke- : 1 (5 s.d.)  
 Kelas/Semester : III/1  
 Hari/Tanggal :

Di meja perpustakaan sekolah terdapat 23 buah buku Matematika dan 16 buah buku Bahasa Indonesia. Berapa jumlah keseluruhan buku yang ada di rak perpustakaan?

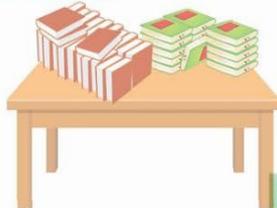


Kalian dapat menghitung keseluruhan buku yang ada di rak buku dengan menggunakan operasi penjumlahan. Jumlahkan 23 dan 16. Berapa hasilnya?

**AYO MENGINGAT**

Ingatlah kalian tentang menjumlahkan dua bilangan cacah sampai 20, seperti yang kalian pelajari di Kelas II?

**AYO MENGAMATI**



Ada berbagai cara untuk melakukan operasi penjumlahan.

**1. Cara Susun Pendek (Tanpa Menyimpan)**

Uraikan bilangan 23 dan 16 ke dalam tabel nilai tempat berikut ini.

Bilangan	Puluhan	Satuan
23		
16		
Gabungkan		



Bilangan	Puluhan	Satuan
39		

Berdasarkan tabel nilai tempat, kita dapat melakukan penjumlahan dengan cara bersusun.

**2. Cara Susun Panjang (Tanpa Menyimpan)**

Susun bilangan sesuai dengan nilai tempatnya serta uraikan dalam bentuk puluhan dan satuan.

$$\begin{array}{r} 23 = 20 + 3 \\ 16 = 10 + 6 \end{array} +$$

Kelompokkan bilangan sesuai dengan nilai tempatnya untuk dijumlahkan.

$$\begin{array}{r} 23 = 20 + 3 \\ 16 = 10 + 6 \end{array} +$$

**Langkah 1**

Susun bilangan dengan menempatkan bilangan puluhan lurus dengan puluhan dan satuan lurus dengan satuan.

$$\begin{array}{r} \text{Puluhan} \quad \text{Satuan} \\ 2 \quad 3 \\ 1 \quad 6 \\ + \end{array}$$

**Langkah 2**

Jumlahkan bilangan satuan dengan satuan.

$$\begin{array}{r} \text{Puluhan} \quad \text{Satuan} \\ 2 \quad 3 \\ 1 \quad 6 \\ + \quad 9 \end{array}$$

**Langkah 3**

Jumlahkan bilangan puluhan dengan puluhan.

$$\begin{array}{r} \text{Puluhan} \quad \text{Satuan} \\ 3 \quad 3 \\ 1 \quad 6 \\ + \quad 9 \\ \hline 3 \quad 9 \end{array}$$

Jadi, hasil dari  $23 + 16 = 39$ .

Jumlahkan bilangan yang telah dikelompokkan sesuai dengan nilai tempatnya.

$$\begin{array}{r} 23 = 20 + 3 \\ 16 = 10 + 6 \end{array} +$$

$$= (20 + 10) + (3 + 6)$$

$$= 30 + 9$$

$$= 39$$

Jadi, hasil dari  $23 + 16 = 39$ .





Selolah mengikuti bertakan siswa untuk upacara di alun-alun kota. Terdapat 48 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Berapakah jumlah seluruh siswa yang mengikuti upacara di alun-alun kota?

3. Cara Susun Pendek (dengan Menyimpan)  
Urakan bilangan 48 dan 16 ke dalam tabel nilai tempat berikut ini.

Bilangan	Puluhan	Satuan
48		
16		
<b>Gabungkan</b>		
64		

8 satuan digabungkan dengan 2 puluhan menjadi 1 puluhan

Bilangan	Puluhan	Satuan
64		

Berdasarkan tabel nilai tempat, kita dapat melakukan penjumlahan dengan cara bersusun.

**Langkah 1**

Puluhan	Satuan
4	8
1	6
+	

Susun bilangan dengan menempatkan bilangan puluhan lurus dengan puluhan dan satuan lurus dengan satuan.

**Langkah 2**

Puluhan	Satuan
4	8
1	6
+	
	4

Jumlahkan bilangan satuan dengan satuan.

Jumlahkan satuan,  $8 + 6 = 14$ , simpan 1 pada puluhan.

**Langkah 3**

Puluhan	Satuan
4	8
1	6
+	
6	4

Jumlahkan bilangan puluhan dengan puluhan.

Jumlahkan puluhan,  $1 + 4 + 1 = 6$ .

Jadi, hasil dari  $48 + 16 = 64$ .



4. Cara Susun Panjang (dengan Menyimpan)

Urakan bilangan dalam bentuk puluhan dan satuan serta susun sesuai dengan nilai tempatnya.

$$\begin{array}{r} 48 = 40 + 8 \\ 16 = 10 + 6 \end{array} +$$

Kelompokkan bilangan sesuai dengan nilai tempatnya untuk dijumlahkan.

$$\begin{array}{r} 48 = 40 + 8 \\ 16 = 10 + 6 \\ \hline = 40 + 10 + (8 + 6) \end{array} +$$

Jumlahkan bilangan yang telah dikelompokkan sesuai dengan nilai tempatnya.

$$\begin{array}{r} 48 = 40 + 8 \\ 16 = 10 + 6 \end{array} +$$

$$= (40 + 10) + (8 + 6)$$

$$= 50 + 14$$

$$= 50 + (10 + 4)$$

$$= (50 + 10) + 4$$

$$= 64$$

Bilangan 14 diurai menjadi  $10 + 4$ .

Jadi, jumlah siswa yang mengikuti upacara di alun-alun kota adalah 64 siswa.

Berapa hasil penjumlahan:  $54 + 29 = ?$

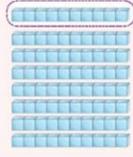


Urakan bilangan 54 dan 29 ke dalam tabel nilai tempat berikut ini.

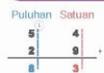
Bilangan	Puluhan	Satuan
54		
29		
<b>Gabungkan</b>		
83		

4 satuan digabungkan dengan 8 puluhan menjadi 1 puluhan



Bilangan	Puluhan	Satuan
83		

**Cara susun pendek**



**Cara susun panjang**

$$\begin{aligned} 54 &= 50 + 4 \\ 29 &= 20 + 9 + \\ &= (50 + 20) + (4 + 9) \\ &= 70 + 13 \\ &= 70 + (10 + 3) \\ &= (70 + 10) + 3 \\ &= 83 \end{aligned}$$

Jadi,  $54 + 29 = 83$ .

**AYO BERLATIH**

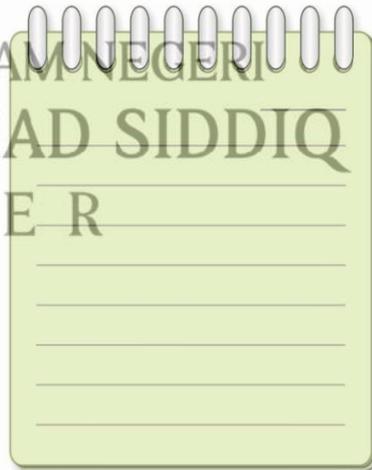
Lakukan kegiatan berikut.

Bacalah teks berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1-5!

- Langkah-langkah Bermain Media Permainan Game Fishing
  - Guru mengorganisir peserta didik menjadi 2 kelompok
  - Atur penempatan kelompok menjadi 2 baris
  - Letakkan sepatu siswa di tengah-tengah berbentuk persegi menjadi kolam ikan
  - Letakkan ikan di tengah kolam (diacak)
  - Tarik kayu alat pancing di samping kolam
  - Latakan kertas langkah bermain
  - Guru menjelaskan cara bermain
  - 2 kelompok melakukan suit
  - Setelah penentuan yang akan bermain pertama maka langkah pertama ialah memancing ikan
  - Memancing mencari umpun dimulai, kemudia guru mengatur waktu di hand phone yang mana setiap siswa memiliki kesempatan 30 detik untuk memancing
  - Setelah waktu 30 detik cukup, maka penempatan orang tersebut akan menjadi penentu mendapat soal yang harus dikerjakan di buku tulis
  - Hal tersebut berulang sampai masing-masing siswa mendapat soal tersebut
- Aturan Permainan Game Fishing
  - Setiap orang mendapatkan 1 ikan yang berisi soal
  - Setiap permainan memiliki durasi 30 detik
  - Peserta didik harus menjawab pertanyaan yang tertulis dibelakang gambar ikan
  - Apabila peserta didik tidak menjawab pertanyaan, maka akan mendapatkan punishment



**Kerjakan Soal Hasil Memancingmu Di Sini !**



1. Gunakan cara susun panjang untuk penjumlahan berikut!

a.  $33 = +$       b.  $17 = +$   
 $\underline{16} = + +$        $\underline{22} = + +$   
 $= +$                        $= +$   
 $=$                                $=$

c.  $56 = +$   
 $\underline{18} = + +$   
 $= + + +$   
 $= +$   
 $= + +$   
 $=$

2. Gunakan cara susun pendek untuk penjumlahan berikut!

a.  $33 + 28 =$       b.  $27 + 46 =$   
 $\begin{array}{r} 33 \\ +28 \\ \hline \end{array}$        $\begin{array}{r} 27 \\ +46 \\ \hline \end{array}$

c.  $19 + 12 =$       d.  $36 + 21 =$   
 $\begin{array}{r} 19 \\ +12 \\ \hline \end{array}$        $\begin{array}{r} 36 \\ +21 \\ \hline \end{array}$

3. Gunakan cara yang menurut kalian mudah untuk menyelesaikan operasi penjumlahan berikut!

a.  $31 + 51 =$   
 b.  $49 + 19 =$   
 c.  $21 + 20 =$   
 d.  $70 + 13 =$   
 e.  $61 + 37 =$

4. Tentukan hasil penjumlahan berikut dengan menarik garis pada jawaban yang sesuai!

a.  

b.  

c.  

d.  

e.  



E. Pengurangan Bilangan Cacah sampai 100

5. Kerjakan soal cerita berikut!

a. Andi memancing beberapa ikan untuk dibagikan ke temannya. Andi memancing ikan sebanyak 25 ekor dan memancing lagi sebanyak 36 ekor. Berapakah jumlah ikan yang dipancing Andi?

b. Alen memiliki kolam ikan diisi beberapa jenis ikan hias. Ikan cupang sebanyak 11 ekor, ikan molty sebanyak 9 ekor, dan ikan emas koki sebanyak 19 ekor. Berapa ekor ikan hias yang ada di kolam ikan Alen?

c. Pak Adi memiliki 15 ikan cupang, 10 ikan emas, dan 12 ikan koi. Berapa jumlah ikan Pak Adi seluruhnya?

d. Sopernata mengikutsertakan siswa siswanya dalam lomba memancing pada peringatan HUT kemerdekaan RI. Dari kelas 3 sebanyak 13 siswa, dari kelas 4 sebanyak 22 siswa, dan dari kelas 5 sebanyak 26 siswa. Berapa jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti kegiatan lomba memancing?

Nama : \_\_\_\_\_  
 Nomor absen : \_\_\_\_\_  
 Materi : Bilangan cacah sampai seribu  
 Subtema : Pengurangan Bilangan Cacah Sampai 100  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kelas/Semester : III/1  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_



**AYO MENGINGAT**

Ingatkah kalian tentang pengurangan? Bagaimana cara menghitung hasil pengurangan?

**AYO MENGAMATI**



Galih memiliki 1 toples berisi 25 permen. Alfian diminta mengambil 12 permen. Berapa sisa permen Galih sekarang?

Kalian dapat menghitung sisa permen dengan menggunakan operasi pengurangan. Kurangkan 25 dengan 12. Berapa hasilnya?

**Cara Susun Pendek**

**Langkah 1**  
Susun bilangan dengan menempatkan bilangan puluhan lurus dengan puluhan dan satuan lurus dengan satuan.

Puluhan	Satuan
2	5
1	2

**Langkah 2**  
Kurangkan bilangan satuan dengan satuan.

Puluhan	Satuan
2	5
1	2
	3

Kurangkan satuan,  $5 - 2 = 3$

Bilangan	Puluhan	Satuan
25		
12		
kurangkan 25 dengan 12		
25		
	Kurangkan pada puluhan sebanyak 1 puluhan $2 - 1 = 1$	Kurangkan pada satuan sebanyak 2 satuan $5 - 2 = 3$
13		

**Langkah 3**

Kurangkan bilangan puluhan dengan puluhan.

Puluhan	Satuan
2	5
1	2
1	3

Kurangkan puluhan:  $2 - 1 = 1$

Jadi, hasil dari  $25 - 12 = 13$ .

**Cara Susun Panjang**

Susun bilangan sesuai nilai tempatnya serta uraikan dalam bentuk puluhan dan satuan.

$$\begin{aligned} 25 &= 20 + 5 \\ 12 &= 10 + 2 \end{aligned}$$

Kelompokkan bilangan sesuai dengan nilai tempatnya untuk dikurangkan.

$$\begin{aligned} 25 &= 20 + 5 \\ 12 &= 10 + 2 \\ \hline &= (20 - 10) + (5 - 2) \end{aligned}$$

Kurangkan bilangan yang telah dikelompokkan sesuai dengan nilai tempatnya.

$$\begin{aligned} 25 &= 20 + 5 \\ 12 &= 10 + 2 \\ \hline &= (20 - 10) + (5 - 2) \\ &= 10 + 3 \\ &= 13 \end{aligned}$$

Jadi, banyaknya permen yang tersisa adalah 13.

**Pak Bandi memiliki toko yang menjual alat tulis. Di tokonya terdapat 45 buku tulis. Siswa SD Peta membeli buku tulis di toko Pak Bandi sebanyak 19 buah. Berapa sisa buku tulis di toko Pak Bandi sekarang?**

**Cara Susun Pendek**

Bilangan	Puluhan	Satuan
45		
19		
kurangkan 45 dengan 19		
45		
	Karena $5 < 9$ maka 5 tidak dapat dikurangi 9. Pinjamkan 1 puluhan ke dalam satuan.	
45		
	Kurangi pada satuan sebanyak 9 satuan, $15 - 9 = 6$ .	

Bilangan	Puluhan	Satuan
	<i>Kurangkan pada puluhan sebanyak 1 puluhan, 3 - 1 = 2.</i>	
26		
Jadi, $45 - 19 = 26$		

Cara Susun Pendek (dengan Mengambil)

**Langkah 1**

Susun bilangan dengan menempatkan bilangan puluhan lurus dengan puluhan dan satuan lurus dengan satuan.

Puluhan	Satuan
4	5
1	9

**Langkah 2**

Kurangkan satuan, karena  $5 < 9$ , ambil 1 dari puluhan menjadi 15. 15 dikurang 9 sama dengan 6.

Puluhan	Satuan
4	15
1	9
	6

*Kurangkan satuan*

**Langkah 3**

Kurangkan puluhan, karena 4 sudah diambil 1, maka sisa 3. 3 dikurang 1 sama dengan 2.

Puluhan	Satuan
3	15
1	9
2	6

*Kurangkan puluhan*

Jadi, hasil dari  $45 - 19 = 26$ .

Cara Susun Panjang (dengan Mengambil)

Susun bilangan sesuai nilai tempatnya serta uraikan dalam bentuk puluhan dan satuan.

$$\begin{array}{r} 45 = 40 + 5 \\ 19 = 10 + 9 \end{array}$$

Kurangkan satuan, karena  $5 < 9$ , uraikan 40 menjadi 30 + 10.

$$\begin{array}{r} 45 = (30 + 10) + 5 \\ 19 = 10 + 9 \end{array}$$

Jumlahkan 10 dan 5 menjadi 15, kemudian kurangkan dengan 9 menjadi 6.

$$\begin{array}{r} 45 = 30 + (10 + 5) \\ 19 = 10 + 9 \\ \hline = 6 \end{array}$$

*10 + 5 = 15*



Kurangkan puluhan,  $30 - 10 = 20$ .  
Jumlahkan hasil pengurangan bilangan puluhan dan satuan.

$$\begin{array}{r} 45 = 30 + 15 \\ 19 = 10 + 9 \\ \hline = 20 + 6 \\ = 26 \end{array}$$

Jadi, jumlah buku tulis yang tersisa di toko Pak Bendi adalah 26 buah.

Bilangan	Puluhan	Satuan
60		

Berapa hasil dari pengurangan bilangan 60 dengan 35?

Bilangan	Puluhan	Satuan
35		
kurangkan 60 dengan 35		
60		
		<i>Karena <math>0 &lt; 9</math> maka 0 tidak cukup dikurang 9. Puluhan 1 puluhan ke dalam satuan.</i>
60		
		<i>Kurang pada nilai tempat satuan sebanyak 5 satuan, <math>10 - 5 = 5</math>.</i>



Bilangan	Puluhan	Satuan
25		
Jadi, $60 - 35 = 25$		

Cara Susun Pendek (dengan Mengambil)

**Langkah 1**

Susun bilangan dengan menempatkan bilangan puluhan lurus dengan puluhan dan satuan lurus dengan satuan.

Puluhan	Satuan
6	0
3	5

**Langkah 2**

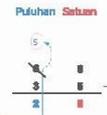
Kurangkan satuan, karena  $0 < 5$ , ambil 1 dari puluhan menjadi 10. 10 dikurang 5 sama dengan 5.



Kurangkan satuan

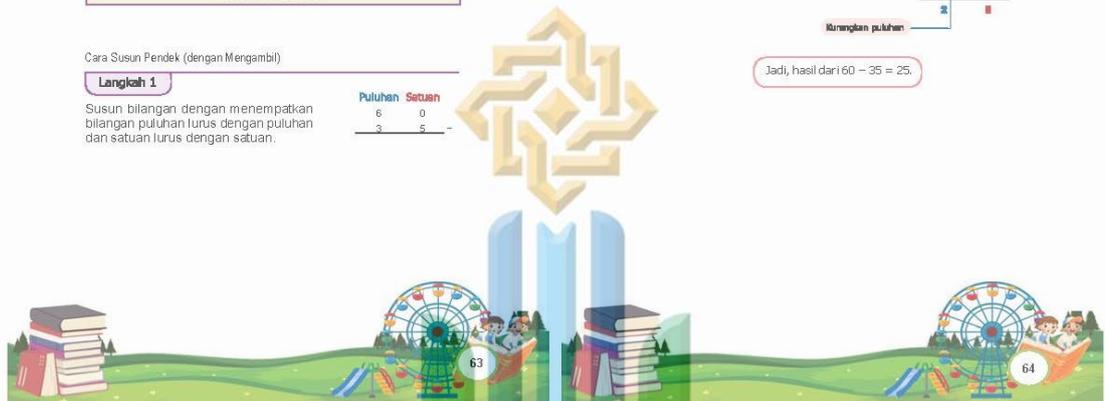
**Langkah 3**

Kurangkan puluhan, karena diambil 1, maka sisa 5. 5 dikurang 3 sama dengan 2.



Kurangkan puluhan

Jadi, hasil dari  $60 - 35 = 25$ .



**F. Perkalian Bilangan Cacah sampai 100**

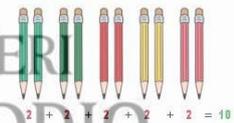
Nama :  
 Nomor absen :  
 Materi : Bilangan cacah sampai seribu  
 Sub-tema : Perkalian Bilangan Cacah Sampai 100  
 Pembelajaran ke- : 1 (Satu)  
 Kelas/Semester : III/1  
 Hari/Tanggal :

**AYO MENGINGAT**

Ingatkah kalian tentang penjumlahan? Bagaimana cara menghitung perkalian sebagai penjumlahan berulang?

**AYO MENGAMATI**

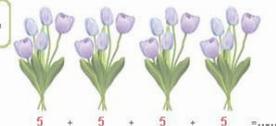
Pada gambar ditunjukkan ada 5 kelompok pensil. Setiap kelompok berisi 2 pensil.



Coba perhatikan gambar berikut!

Jumlah seluruhnya adalah  $5 \times 2 = 10$  pensil.

Kita lanjutkan dengan contoh lain!



Pada gambar ditunjukkan ada 4 kelompok bunga melati. Setiap kelompok berisi 5 bunga melati. Jadi, jumlahnya adalah  $4 \times 5$  bunga melati. Berapa jumlah seluruh bunga melatinya?

Ada berapa kelompok sepeda mainan? Ada berapa motor mainan dalam setiap kelompok?



Jumlah seluruh sepeda mainan adalah  $6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 30$   
 $5 \times 6 = 30$

Kelau dijadikan 6 kelompok, masing-masing kelompok berisi 5 sepeda mainan.



Jumlah seluruh mobil mainan adalah  $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$   
 $6 \times 5 = 30$   
 Jadi,  $5 \times 6 = 6 \times 5$ .

**AYO BERAKTIVITAS**

Aktivitas 4, Perkalian

Lakukan kegiatan berikut.

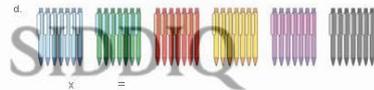
1. Buatlah kelompok yang beranggotakan 4 - 5 orang.
2. Ambillah 5 gelas plastik bekas air mineral dan 40 batu kerikil.
3. Masukkanlah 4 batu kerikil ke dalam setiap gelas.



4. Jumlahlah batu kerikil yang terdapat pada kelima gelas  
 $4 + 4 + 4 + 4 + 4 = \dots$  kerikil



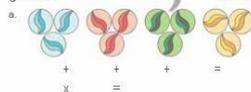
5. Ada berapakah banyak gelas? Setiap gelas berisi berapa kerikil? Banyak gelas  $\times$  banyak kerikil setiap gelas  $5 \times 4 = 20$
6. Ulangi langkah 2 hingga langkah 5 dengan jumlah gelas 4 dan setiap gelas berisi 7 kerikil.



Aktivitas 4 yang kalian lakukan merupakan proses perkalian, yaitu penjumlahan berulang.

**AYO BERLATIH**

1. Isilah titik-titik berikut dengan bilangan yang tepat sesuai gambar!



**G. Pembagian Bilangan Cacah sampai 100**

2. Isilah titik-titik dengan pilihan jawaban di sebelah kanan.

- a.  $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 =$  63
- b.  $9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 =$   $8 \times 9$
- c.  $7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 =$  35
- d.  $8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 =$   $9 \times 8$

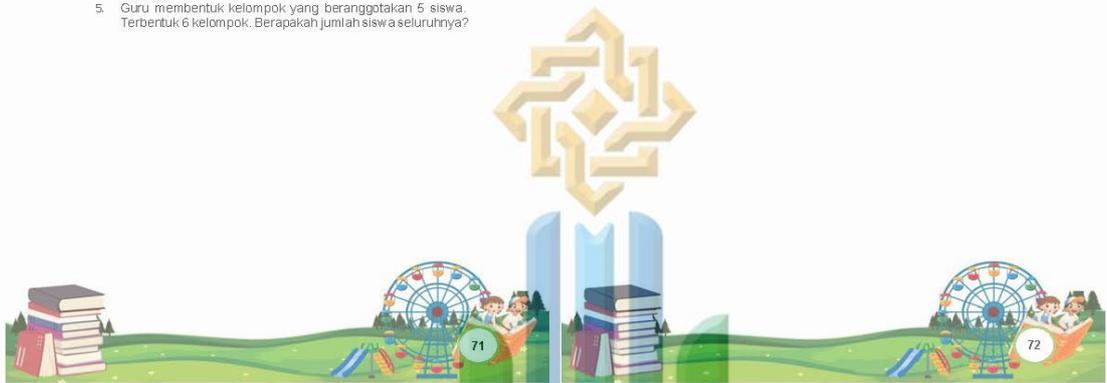
3. Hitunglah hasil perkalian berikut!

- a.  $3 \times 4 =$
- b.  $5 \times 7 =$
- c.  $7 \times 8 =$
- d.  $9 \times 7 =$

4. SD Pelangi memiliki 6 kelas dan di setiap kelas terdapat 2 papan tulis. Berapakah banyak papan tulis yang dimiliki SD Pelangi?

5. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5 siswa. Terbentuk 6 kelompok. Berapakah jumlah siswa seluruhnya?

Nama : \_\_\_\_\_  
 Nomor absen : \_\_\_\_\_  
 Materi : Bilangan cacah sampai seribu  
 Sub tema : Pembagian Bilangan Cacah Sampai 100  
 Pembelajaran ke : 1 (Satu)  
 Kelas/Semester : III /  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_



**AYO MENGINGAT**

Ingatkah kalian tentang membagi? Bagaimana cara menghitung pembagian?

**AYO MENGAMATI**

Ibu mempunyai 12 biskuit dan akan membagikannya kepada anak-anaknya sama banyak. Ibu memiliki 2 anak. Berapa biskuit yang didapat oleh setiap anak?



1.  $12 - 2 = 10$ , tersisa 10 biskuit
  2.  $10 - 2 = 8$ , tersisa 8 biskuit
  3.  $8 - 2 = 6$ , tersisa 6 biskuit
  4.  $6 - 2 = 4$ , tersisa 4 biskuit
  5.  $4 - 2 = 2$ , tersisa 2 biskuit
  6.  **$2 - 2 = 0$**
- Dapat ditulis:  $12 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 = 0$   
 Ditulis bentuk pembagian adalah  $12 : 2 = 6$

Perhatikan contoh berikut.

$28 : 7 = 4$  karena  $28 - 7 - 7 - 7 - 7 = 0$   
 Ada bilangan 7 sebanyak 4

$36 : 4 = 9$  karena  $36 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 = 0$   
 Ada bilangan 4 sebanyak 9

$5 : 1 = 5$  karena  $5 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 = 0$   
 Ada bilangan 1 sebanyak 5

$6 : 6 = 1$  karena  $6 - 6 = 0$   
 Ada bilangan 6 sebanyak 1



**ASESMEN**

Kerjakan soal-soal berikut dengan singkat dan benar!

1. Lengkapi kolom nilai tempat dengan angka yang sesuai dengan bilangan tersebut.

a. 

231	Ratusan	Puluhan	Satuan
	...	...	...

Jadi, 231 dibaca \_\_\_\_\_

b. 

602	Ratusan	Puluhan	Satuan
	...	...	...

Jadi, 602 dibaca \_\_\_\_\_

c. 

930	Ratusan	Puluhan	Satuan
	...	...	...

Jadi, 930 dibaca \_\_\_\_\_

2. Ibu guru melakukan pendataan tinggi badan Andi dan teman-temannya. Data tinggi badan satu kelas sebagai berikut.

Nama	Andi	Alfa	Meutia	Putu	Galih	Alen
Tinggi Badan	123	139	115	109	127	120

- Ada berapa banyak tinggi badan dengan angka nilai tempat puluhan kurang dari 3?
- Apakah Meutia lebih tinggi dari Galih?
- Urutkan tinggi badan Andi, Alfa, dan Meutial
- Urutkan tinggi badan Putu, Galih, dan Alen!

3. Isilah titik-titik berikut!

- $28 + 57 = \dots$
- $32 + 49 = \dots$
- $67 + 7 = \dots$
- $72 - 29 = \dots$
- $64 - 39 = \dots$
- $87 - 9 = \dots$
- $9 \times 4 = \dots$
- $5 \times 8 = \dots$
- $7 \times 6 = \dots$
- $28 : 7 = \dots$
- $30 : 5 = \dots$
- $32 : 4 = \dots$



1. Kerjakan soal cerita berikut!

- SD Suka Maju mengikuti lomba paduan suara tingkat kabupaten. Sebanyak 22 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki menjadi wakil sekolah dalam lomba itu. Berapakah jumlah seluruh siswa yang mengikuti lomba paduan suara?
- Kakak membeli 36 buah apel dan akan dibagikan kepada 6 temannya sama banyak hingga habis. Berapa buah apel yang diterima masing-masing teman kakak?
- Alfa mempunyai 72 kelereng dan Galih mempunyai 36 kelereng. Alfa memberi Galih kelereng sebanyak 18 butir.
  - Berapakah kelereng Galih sekarang?
  - Berapakah kelereng Alfa sekarang?
- Pada saat pelajaran IPAS, setiap siswa kelas 3 SD Kebangsaan diminta membawa 5 lembar daun. Setiap kelompok kerja terdiri atas 4 siswa. Berapa lembar daun yang terkumpul untuk masing-masing kelompok kerja?
- Ibu guru membawa 48 buku dari perpustakaan. Ibu guru meminta Alen untuk meletakkan buku-buku tersebut di atas 8 meja dengan sama banyak. Berapakah buku yang terlapat di setiap meja?
- Sebuah toko mainan selama seminggu membagikan 63 balon secara gratis. Balon yang dibagikan setiap harinya sama banyak. Berapakah banyak balon yang dibagikan secara gratis setiap harinya?

**REFLEKSI**

Berilah tanda (✓) pada gambar yang mewakili perasaan kalian setelah mempelajari materi ini!

Nomor	Pernyataan	Perasaan	
		Ya	Tidak
1.	Saya bisa membaca bilangan cacah sampai 1.000.		
2.	Saya bisa menulis bilangan cacah sampai 1.000.		
3.	Saya bisa menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 1.000.		
4.	Saya bisa membandingkan dua bilangan.		
5.	Saya bisa mengurutkan bilangan dari yang terkecil sampai terbesar dan sebaliknya.		
6.	Saya bisa menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000.		
7.	Saya bisa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian.		

Manfaat apa yang kalian peroleh dari materi ini untuk kegiatan sehari-hari?

.....

.....



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, R., Dafik, Prihandini, R., M. Pendidikan Matematika, Jember: UNEJ Press, 2018.
- Choudury, M. R., Ullah, A. M. M. A., Begum, H. B., Islam, R. Elementary Mathematics, National Curriculum and Textbook Board, 2009.
- Gustafson, R. D., & Frisk, P. D. Elementary geometry, Wiley, 1991.
- Hobri, dkk. Sesuai Belajar Matematika, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Musser, G. L., Buger, W. F., Peterson, B. E. Mathematics for Elementary Teachers, John Wiley and Sons Inc, 2007.
- Kristiana, A. I., Alfarisi, R., dan Puspitaningrum, D. A. Statistika Pendidikan. Jember: UNEJ Press: Jember, 2022.
- <https://sumberbelajar.kemdikbud.go.id/>
- <https://www.mathsisfun.com>
- <https://mathworld.wolfram.com>
- <https://sumberbelajar.kemdikbud.go.id>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### **1. Saran Pemanfaatan**

- a. Untuk guru Matematika, peneliti berharap agar mampu mengembangkan LKPD dalam proses KBM dan mampu mengembangkan LKPD sebagai salah satu bahan ajar dengan lebih inovatif.
- b. Untuk peneliti lain yang sejenis, peneliti berharap supaya pada LKPD ditambah jenis soal yang lebih bervariasi, tampilan yang lebih menarik, yang dihasilkan lebih inovatif.

### **2. Saran Diseminasi**

Peneliti berharap agar produk LKPD berbantuan *game fishing* ini dapat disebarluaskan melalui berbagai forum pendidikan. Diseminasi juga dapat dilakukan dengan menerbitkan artikel ilmiah terkait pengembangan LKPD ini pada jurnal nasional atau dalam seminar, sehingga hasil penelitian dapat memberikan manfaat lebih luas kepada praktisi pendidikan dan peneliti lainnya. Selain itu, disarankan untuk mengintegrasikan LKPD ini dalam platform pembelajaran daring sekolah atau dalam komunitas-komunitas guru untuk memperluas jangkauan penggunaannya.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Peneliti menyarankan agar dalam pengembangan produk LKPD berbantuan *game fishing* di masa yang akan datang dapat ditingkatkan dengan menambah variasi jenis soal, seperti menjodohkan, benar salah, pilihan ganda kompleks, dan lain-lain, untuk memperkaya aktivitas peserta didik. Selain itu, tampilan LKPD sebaiknya diperbaiki menjadi lebih menarik dan interaktif, dengan pemilihan warna, ikon, dan tata letak yang lebih dinamis agar dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik. Penggunaan gambar yang lebih kreatif dan bervariasi juga perlu dipertimbangkan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Pada aspek permainan, disarankan untuk menggunakan jenis permainan yang lebih bervariasi. Seperti permainan atau game tradisional agar variasi permainan tidak monoton dan dapat menyesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan dan bisa memperkenalkan peserta didik terhadap permainan nusantara. Pengembangan produk juga sebaiknya dilakukan dengan memperluas subjek uji coba ke lebih banyak peserta didik dari berbagai latar belakang dan sekolah, untuk memperkuat validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2020). Peningkatan Kompetensi Peserta Didik Melalui AKM ( Asesmen Kompetensi Minimum ). *Webimar Lembaga Komite Nasional (LKSN)*.
- Agustin. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Pada Materi Konflik Dan Integrasi Dalam Kehidupan Sosial Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Jember.
- Aisy, M. R., & Ismah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Materi Aljabar. *Fibonacci* 7, no. 2, 86.
- Aldi, S. (2022). Uji Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Keterampilan Proses Sains pada materi SMA/MA Kelas XI Semester I, Bioedusiana. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7.1.
- Aldiyah, E. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pengembangan Sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 1, 67.
- Alficandra dkk. (n.d.). *Psikologi Olahraga*.
- Anggraini, L., Refianti, R., & Adha, I. (2021). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Konteks Lubuklinggau Ditinjau dari Segi Kevalidan. *Journal of Mathematics Science and Education* 3, 84.
- Ariandani, A. P. (2019). Analisis Hubungan Antara Literasi Numerasi, Kecemasan Finansial (Financial Anxiety) Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dan Uang Saku Bulanan dengan Literasi Keuangan Mahasiswa Universitas Brawijaya. *artikel Jurnal Ilmiah*, 4.
- Arnidha, Y. (2021). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah. *Jurnal e-DuMath Volume 1 No. 1*, 53.

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Y. P., Utami, I. W., Ekowati, D. W., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi Di SD Muhammadiyah. *ELSE : Elementary School Education Journal*, 94.
- Azizah, S. N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Peserta Didik Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal AKM SD N 01 Kemantran Kecamatan Keramat. *Skripsi : Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pacasakti Tegal*.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer. *Studi Kasus: UNISDA Lamongan Sisfo 4, no. 5*, 352-59.
- Colifah, S., & Novita, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Guided Inquiry-Liveworksheet untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Submateri Faktor Laju Reaksi. *Chemistry Education Practice*, 23-34.
- Dewayani, o., & dkk. (2021). *Panduan Penguatan Literasi Dan Numerasi Di Sekolah*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- dkk, A. (2024). *Psikologi Olahraga*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Eko Prasetyo Utomo, —Pengembangan LKPD Berbasis Komik Untuk Meningkatkan. (n.d.).
- Ekowati, D. A., Utami, Y., W.P, M., & B.I, S. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE : Elementary School Educatio Journal*, 93-103, 148.
- Friantini, R. N., & dkk. (2022). Penguatan Numerasi Anak Tahap Awal Sekolah di Dusun Ugan Hilir Desa Nyiin. *Jurnal Masyarakat Mandiri, Vol. 5, No. 5*, 22- 34.

- Haerudin. (2018). Pengaruh Literasi Numerasi terhadap Perubahan Karakter Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 402.
- Hamid, H. (2018). *Manajemen Merah Putih: Kumpulan Esai yang Mulanya Berserakan*. Makassar: CV. Social Politic Genius (SIGn) Cet. 1, h. 92.
- Hanum, A. E. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar Melalui Program Membaca Menyenangkan. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan Volume 09 Nomor 05 Tahun*, 1109.
- Haryati, T., & Rochman, N. (2012). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan (Project Citizen). *Jurnal Ilmiah CIVIS*, 12.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hasdah. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Reflektif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang Dalam Pembelajaran Matematika. *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar*, 21-22.
- Herdiansyah, K. (2018). Pengembangan Lkpd Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ekspone* 8, no. 1.
- Hodiyanto, Yudi, D., & Putra, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, 323–324.
- Indah Wahyuni, “Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 6 Issue 6 (2022) DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.3202

- Irawan, E., & Sutarti, T. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Sleman: CV Budi Utama.
- Jordan, & et al. (2014). Early Math Matters: Kindergarten Number Competence and Later Mathematics Outcomes. *Developmental psychology*, 850–867.
- Kadeni, & Santoso, E. (2022). Pelatihan Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bagi Guru Sekolah Dasar. *INCOME 1, 2*, 233-230.
- Kemendikbud. (2021). *Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Direktorat Jenderal Paud, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Dasar.
- Kemendikbud. (2021). *Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Direktorat Jenderal Paud, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Dasar.
- Kemendikbud, T. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumaningtyas, E. (2018). *Fun Math With E-Book Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Penggunaan Buku Digital*. Pasuruan: Caremedia Communication.
- Lamada, M., Rahman, E. S., & Herawati. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Siswa SMK Negeri di Kota Makassar. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 6, No. 1*, 38.
- Literacy and Numeracy for Learning and Life. (2011). *Department of Education and Skills*, 8.
- M, Y. (2018). Manajemen Dan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smpn 4 Rejang Lebong. *Tadbir: jurnal manajemen pendidikan*, 77-88. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.29240/jsmp.v2i1.388.h.2>

- Maghfiroh, F. L., & dkk. (2021). Keefektifan Pendekatan Pendiidkan Realistik Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU, Vol. 5, No. 5*, 3343.
- Mahmud, M.R. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 69–88.
- Maribe, C. R. (2009). *Desain Instruksional: Pendekatan ADDIE*. . London: Sains Springerb Media Bisnis.
- Maryanti, I. (2021). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mengalami Interaksi Komunikasi dan Refleksi (MIKIR). *Jurnal Basicedu*, 6385.
- Mashudi, Moh Sutomo, Ika Nafisatus Zuhro,” *DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MODEL ADDI” TA’LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam Vol.5 No.2 Juli 2022*
- Meliza, N., & dkk. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di masa New Normal terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4400-4406.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Prestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Murtiyasa, B. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 pada Mahasiswa. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling, Vol. 3, No. 1*, 36.
- Pengembangan media Flashcard dengan Sistem Permainan Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 2 Panti Jember. (2022). *Skripsi Universitas Islam KH. Achmad Siddiq Jember*.

- Play, J. P. (1951). *Dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pujiastuti, H., Haryadi, R., & Solihati, E. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual pada Materi Aljabar. *AKSIOMA: Jurnal of Mathematics Science and Education* 3, 84.
- Purpura, & DJ. (2014). Informal Number-Related Mathematics Skills: An Examination of The Structure of and Relations Between These Skills in Preschool. *Florida State University*.
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., & dkk. (Jurnal Pendidikan Matematika Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI SALAH SATU SMP NEGERI CIMAHI.
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah. *Jurnal UNNES* 2, 438.
- Rachmawati, D. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Islam Darul Huda Genuk Semarang. *Skripsi, Sultan Agung : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan universitas Islam Sultan Agung*.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Acedemic & Reseach Institute.
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD Press.
- Rustamana, A., & dkk. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak : Modul, Hand Out, dan LKS dalam Pembelajaran. *Cendekia Pendidikan* 1, 8, 101-112.

- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., & dkk. (2024). *DAMPAK PENGGUNAAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR*. Retrieved from Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp> Volume 7 Nomor1, 2024 P-2655
- Sari, K. R. (2025). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Fase D SMP. *Indonesian Research Journal on Education 5 No. 1*, 1261-1264.
- Septian, R., & dkk. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education. *Jurnal Educatio 5, 1*, 59-67.
- Sholeha, R. B. (2022). Pengembangan media Flashcard dengan Sistem Permainan Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 2 Panti Jember. *Skripsi Universitas Islam KH. Achmad Siddiq Jember*.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Siskawati, F. S., Chandra, F. E., & Irawati, T. N. (2020). Profil Kemampuan Literasi Numerasi di Masa Pandemi Covid-19. 257.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfa Beta.
- Suherman, E., & dkk. (2003). *Strategi Belajar Mengajar Matematika Kontemporer*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukma, I. K., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1021.
- Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

- Sutoyo. ( 2011). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syukriamsyah. (2019). *Penerapan model inquiry berbasis LKPD untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik*. Surabaya: Cv pustaka media guru.
- Tegeh, I., & Pudjawan, I. J. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208.
- Usriyah, L. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Utami, D., & Dafit, F. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis High Order Thingking Skills (HOTS) pada Pembelajaran Tematik. *Mimbar Ilmu* 26 3, 381-389.
- Utomo, E. P. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 35, No1, 7.
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 Issue 6*, 32.
- Wahyuningsih, E. (2020). *Model Pembelajaran Masteri Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of R&D*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Yanto, M. (2021, Januari Kamis). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Pendidikan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 45 Curup*. Retrieved from Ejournal.iainbengkulu: <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj/oi/verb=listRecors&Metadata>

Yulianti, L., Caswita, & Suwarjo. (2017). Pengembangan LKPD Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Online Published 1, no. 1, 3.*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERNYATAAN KE ASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aliyatul Jannah

NIM : 233206040014

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

Dengan ini sungguh- sungguh menyatakan bahwa tesis yang berjudul " Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fishing Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik Di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember" ini secara keseluruhan adalah hasil dari penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 12 Juni 2025

Menyatakan



Aliyatul Jannah  
NIM. 233206040014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## 1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

### Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas III di MI Raudhatul Jannah

Nama :

Kelas :

1. Apakah kamu menyukai pembelajaran matematika?

*Tandai satu saja*

- ya  
 tidak

2. Apakah pelajaran matematika sulit dipahami?

*Tandai satu saja*

- ya  
 tidak

3. Apakah kamu mudah bosan ketika proses pembelajaran matematika?

*Tandai satu saja*

- ya  
 tidak

4. Apakah kamu mengetahui tentang sekilas materi pengukuran sudut?

*Tandai satu saja*

- ya  
 tidak

5. Metode apa yang guru gunakan dalam menyampaikan pembelajaran matematika?

*Tandai satu saja*

- ceramah  
 memberi tugas/mencatat  
 diskusi

6. Apakah kamu tertarik dengan proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru matematika di kelas?

*Tandai satu saja*

- ya  
 tidak

7. Media apa yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika?

*Tandai satu saja*

- LKS  
 power point  
 buku paket

8. Apakah media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika membuat kamu mengerti?

*Tandai satu saja*

- ya, saya mengerti  
 kurang mengerti  
 tidak mengerti

9. Apakah kamu menyukai media yang berupa *game*?

*Tandai satu saja*

- ya  
 tidak

10. Pernahkah guru kamu dalam pembelajaran matematika menggunakan *game*?

*Tandai satu saja*

- ya  
 tidak

11. Setujukah kamu jika media *game* digunakan dalam proses pembelajaran matematika?

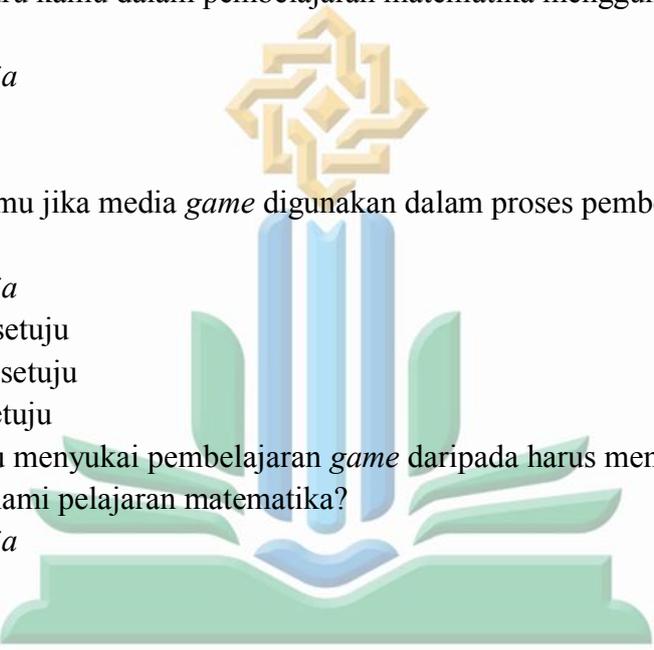
*Tandai satu saja*

- sangat setuju  
 kurang setuju  
 tidak setuju

12. Apakah kamu menyukai pembelajaran *game* daripada harus membaca buku untuk memahami pelajaran matematika?

*Tandai satu saja*

- ya  
 tidak



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## 2. Hasil Persentase Rata-Rata Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Persentase Rata-Rata
1	Apakah kamu menyukai pembelajaran matematika?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 25% ya</li> <li>• 75% tidak</li> </ul>
2	Apakah pelajaran matematika sulit dipahami?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 85% ya</li> <li>• 15% tidak</li> </ul>
3	Apakah kamu bosan ketika proses pembelajaran matematika?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 70% ya</li> <li>• 30% tidak</li> </ul>
4	Apakah kamu mengetahui tentang sekilas materi pengukuran sudut?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 30% ya</li> <li>• 70% tidak</li> </ul>
5	Metode apa yang guru gunakan dalam menyampaikan pembelajaran matematika?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20% ceramah</li> <li>• 80% memberi tugas</li> <li>• 0% diskusi</li> </ul>
6	Apakah kamu tertarik dengan proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru matematika di kelas?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 30% ya</li> <li>• 70% tidak</li> </ul>
7	Media apa yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 62% LKS</li> <li>• 13% Buku Pakt</li> <li>• 25% Belajar dengan Game</li> </ul>
8	Apakah media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika membuat kamu mengerti?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20% ya, saya mengerti</li> <li>• 10% kurang mengerti</li> <li>• 70% Tidak mengerti</li> </ul>
9	Apakah kamu menyukai media yang berupa <i>game</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 100% ya</li> <li>• 0% tidak</li> </ul>
10	Pernahkah guru kamu dalam pembelajaran matematika menggunakan <i>game</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 30% ya</li> <li>• 70% tidak</li> </ul>
11	Apakah kamu setuju pelajaran Matematika dilaksanakan sambil bermain?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 95% sangat setuju</li> <li>• 5% kurang setuju</li> <li>• 0% tidak setuju</li> </ul>
12	Apakah kamu menyukai belajar sambil bermain daripada belajar dengan membaca buku?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 90% ya</li> <li>• 10% tidak</li> </ul>

### 3. Hasil Validasi Ahli Materi

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN GAME FISHING PADA MATERI**  
**BILANGAN CACAH SAMPAI 1.000**

Mata Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : Bilangan Cacah Sampai 1.000  
 Sasaran Program : Peserta Didik Kelas III  
 Judul Penelitian : Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fishing untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

Nama Validator :

Petunjuk pengisian angket

Adapun petunjuk pengisian angket sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang tersedia, dimohon bpk/ibuk terlebih dahulu memahami isi LKPD Berbantuan Game Fishing pada Materi Bilangan Cacah Sampai 1.000.
2. Berikan tanda (√) pada skor penilaian
  - a. Skor 1 : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
  - b. Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah,
  - c. Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup menarik, cukup mudah
  - d. Skor 4 : tepat, sesuai, menarik, mudah
  - e. Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah
3. Selain mengisi penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibuk memberikan komentar dan saran perbaikan terhadap Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fishing pada Materi Bilangan Cacah Samapai 1.000 untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik Kelas III MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP				✓	
2.	Keakuratan materi (konsep dan definisi)				✓	
3.	Kemutakhiran materi (menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari)					✓
4.	Mendorong rasa keingintahuan				✓	
5.	Teknik Penyajian (Keruntutan sistematika sajian dalam keefektifan belajar)				✓	
6.	Pendukung Penyajian (Refleksi soal)				✓	
7.	Penyajian pembelajaran (keterlibatan peserta didik)				✓	
8.	Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir				✓	
9.	Hakikat Kontekstual (Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa)					✓
10.	Komponen Kontekstual (kemampuan mendorong berpikir konstruktivisme)				✓	

Komentar dan saran:

Selamat by CS

Jember, 19-8-2025

**Fikri Aprizono, S. Pd, M. Pd**  
 NIP. 199804012023211026

#### 4. Hasil Validasi Ahli Desain

**ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN  
PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN GAME FISHING PADA MATERI  
BILANGAN CACAH SAMPAI 1000**

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bilangan Cacah Samapai 1000  
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas III  
Judul Penelitian : Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fishing untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

Nama Validator :  
Petunjuk pengisian angket

Adapun petunjuk pengisian angket sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang tersedia, dimohon bpk/ibuk terlebih dahulu memahami LKPD Berbantuan Game Fishing pada Materi Bilangan Cacah Sampai 1000.
2. Berikan tanda (√) pada skor penilaian
  - a. Skor 1 : sangat kurang
  - b. Skor 2 : kurang
  - c. Skor 3 : cukup
  - d. Skor 4 : baik
  - e. Skor 5 : sangat baik
3. Selain mengisi penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibuk memberikan komentar dan saran perbaikan terhadap Pengembangan LKPD Menggunakan Berbasis Game Fishing pada Materi Bilangan Cacah Samapai 1000 untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik Kelas III MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian LKPD dengan standart kurikulum					✓
2.	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada LKPD					✓
3.	Menampilkan pusat pandang yang baik					✓
4.	Warna latar LKPD kontras dan jelas					✓
5.	Tidak banyak menggunakan kombinasi huruf					✓
6.	Ilustrasi sampul menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter/obyek sesuai realita				✓	
7.	Kesesuaian gambar dengan materi					✓
8.	Tata letak teks, ilustrasi, bidang cetak dan margin harmonis dan proporsional.					✓
9.	Unsur LKPD lengkap					✓
10.	Tipografi isi E-LKPD tidak berlebihan					✓

Komentar dan saran:

1. Penulisan pada konsep, daftar isi, sub tema, dan daftar pustaka diperbaiki
2. Perbaiki Petunjuk Pengisian LKPD
3. Untuk pengisian terimakasih, penulisan, dan nama juga diperbaiki

Jember, 15 Mei 2025

*Umi Faridah*  
**Dr. Umi Faridah, M.M., M.Pd.**  
NIP. 196806011992032001



### 6. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Adiba dania mahardika	50	65	77%	Praktis
2	Ciko dwi kurniawan	57	65	88%	Sangat praktis
3	Fathan hamdani hidayat	61	65	94%	Sangat praktis
4	Indah qurratul aini	58	65	89%	Sangat praktis
5	M. Zulfan faqih	53	65	82%	Sangat Praktis
6	Nur maulida arsy	51	65	78%	Praktis
<b>Rata-Rata</b>		330	390	85%	Sangat Praktis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## 7. Lembar Angket Respon Peserta Didik pada Uji Coba Skala Kecil

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN GAME FISHING PADA MATERI  
BILANGAN CACAH SAMPAI 1000**

Nama : **Fatan**

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kotak yang tersedia:
  - a. "SS" jika kamu sangat setuju
  - b. "S" jika kamu setuju
  - c. "CS" jika kamu cukup setuju
  - d. "KS" jika kamu kurang setuju
  - e. "TS" jika kamu tidak setuju

No.	Kriteria	Jawaban				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Tampilan LKPD menarik			✓		
2.	LKPD mudah di pahami dalam bentuk cetak				✓	
3.	LKPD membuat saya lebih bersemangat belajar matematika	✓				
4.	Dengan menggunakan LKPD membuat belajar matematika tidak membosankan	✓				
5.	LKPD mendukung saya untuk menguasai materi		✓			
6.	LKPD memberikan kesempatan untuk memahami materi secara perlahan	✓				
7.	Penyampaian materi LKPD berkaitan dengan contoh kehidupan sehari-hari	✓				
8.	Materi dalam LKPD mudah dipahami	✓				
9.	Dalam LKPD ini berisikan keterangan yang memudahkan saya memahami materi	✓				
10.	LKPD ini memuat game yang dapat membuat saya termotivasi untuk belajar matematika	✓				
11.	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam LKPD jelas dan mudah dipahami				✓	
12.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD sederhana dan mudah dipahami	✓				
13.	Huruf yang digunakan dalam LKPD sederhana dan mudah dipahami	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## 8. Hasil Observasi pada Uji Coba Skala Kecil

**PEDOMAN OBSERVASI UJI COBA KELOMPOK KECIL,  
PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN GAME FISHING PADA MATERI  
BILANGAN CACAH SAMPAI 1.000**

Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bilangan Cacah Sampai 1.000  
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas III  
Judul Penelitian : Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fishing untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

Nama Observator :

**Petunjuk pengisian**

1. Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan cermat dan berilah tanda ✓ pada kolom “ya” atau “tidak”
2. Berikan catatan tambahan jika ada hal yang tidak ada dalam pernyataan

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Peserta didik mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan pada E-LKPD	✓	
2.	Peserta didik memperhatikan E-LKPD yang digunakan dengan seksama	✓	
3.	Peserta didik tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan belajar, seperti mengobrol atau membuka buku pelajaran lain	✓	
4.	Peserta didik memperhatikan dengan seksama game pada E-LKPD	✓	
5.	Peserta didik tidak merasa bingung dengan game pada E-LKPD		✓
6.	Peserta didik terlihat semangat menyelesaikan game pada E-LKPD	✓	
7.	Peserta didik tidak banyak bertanya tentang cara menggunakan E-LKPD		✓
8.	Peserta didik memahami instruksi penggunaan E-LKPD dengan mudah	✓	
9.	Peserta didik dapat menjawab latihan soal dengan mudah		✓
10.	Peserta didik dapat menyelesaikan game pada E-LKPD dengan mudah	✓	



### 9. Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Adiba dania mahardika	50	65	77%	Praktis
2	Ahmad zacki	40	65	62%	Praktis
3	Arfakhira prasetya	60	65	92%	Sangat Praktis
4	Caesar alexis adira	53	65	82%	Sangat Praktis
5	Ciko dwi kurniawan	57	65	88%	Sangat Praktis
6	Desi nadziratul h	49	65	75%	Praktis
7	Farzana devan ardhani	55	65	85%	Sangat Praktis
8	Fathan hamdani hidayat	61	65	94%	Sangat Praktis
9	Indah qurratul aini	58	65	89%	Sangat Praktis
10	M. zulfan faqih	53	65	82%	Sangat Praktis
11	Moch. Gabriel azca	47	65	72%	Praktis
12	Muh. Hubeb husni m	48	65	74%	Praktis
13	Muhammad abdul kamil	50	65	77%	Praktis
14	Muhammad fajar M	47	65	72%	Praktis
15	Naura qonita taqiyya	46	65	71%	Praktis
16	Nur maulida arsyi	51	65	78%	Praktis
17	Rivana afshien meisya	39	65	60%	Praktis
18	Sherly nabila meisya	49	65	75%	Praktis
19	Sherly nabila hariroh	52	65	80%	Praktis
20	Wahyu nur aji bani s	60	65	92%	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata</b>		1.025	1.300	79%	Praktis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## 10. Lembar Angket Respon Peserta Didik pada Uji Coba Skala Besar

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN GAME FISHING PADA MATERI**  
**BILANGAN CACAH SAMPAI 1000**

Nama : UMAR

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kotak yang tersedia:
  - a. "SS" jika kamu sangat setuju
  - b. "S" jika kamu setuju
  - c. "CS" jika kamu cukup setuju
  - d. "KS" jika kamu kurang setuju
  - e. "TS" jika kamu tidak setuju

No.	Kriteria	Jawaban				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Tampilan LKPD menarik		✓			
2.	LKPD mudah di pahami dalam bentuk cetak	✓				
3.	LKPD membuat saya lebih bersemangat belajar matematika		✓			
4.	Dengan menggunakan LKPD membuat belajar matematika tidak membosankan		✓			
5.	LKPD mendukung saya untuk menguasai materi	✓				
6.	LKPD memberikan kesempatan untuk memahami materi secara perlahan	✓				
7.	Penyampaian materi LKPD berkaitan dengan contoh kehidupan sehari-hari			✓		
8.	Materi dalam LKPD mudah dipahami			✓		
9.	Dalam LKPD ini berisikan keterangan yang memudahkan saya memahami materi			✓		
10.	LKPD ini memuat game yang dapat membuat saya termotivasi untuk belajar matematika		✓			
11.	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam LKPD jelas dan mudah dipahami			✓		
12.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD sederhana dan mudah dipahami	✓				
13.	Huruf yang digunakan dalam LKPD sederhana dan mudah dipahami	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 Jember

## 11. Hasil Observasi pada Uji Coba Skala Besar

**PEDOMAN OBSERVASI UJI COBA KELOMPOK KECIL,  
PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN GAME FISHING PADA MATERI  
BILANGAN CACAH SAMPAI 1.000**

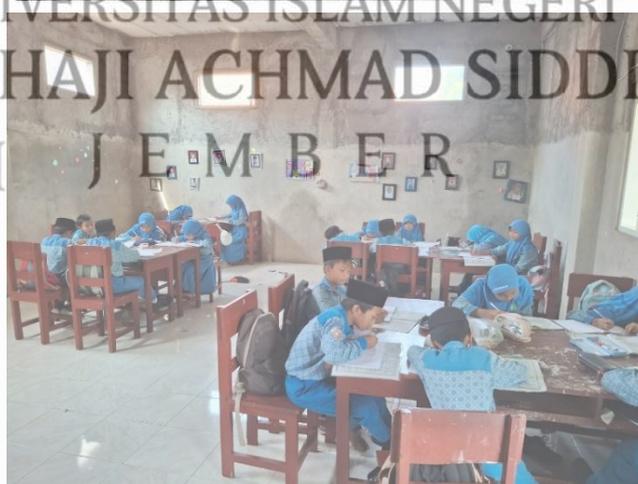
Mata Pelajaran : Matematika  
Materi Pokok : Bilangan Cacah Sampai 1.000  
Sasaran Program : Peserta Didik Kelas III  
Judul Penelitian : Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fishing untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

Nama Observator :

Petunjuk pengisian

1. Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan cermat dan berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom "ya" atau "tidak"
2. Berikan catatan tambahan jika ada hal yang tidak ada dalam pernyataan

No.	Kriteria	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Peserta didik mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan pada E-LKPD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Peserta didik memperhatikan E-LKPD yang digunakan dengan seksama	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Peserta didik tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan belajar, seperti mengobrol atau membuka buku pelajaran lain	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Peserta didik memperhatikan dengan seksama game pada E-LKPD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Peserta didik tidak merasa bingung dengan game pada E-LKPD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Peserta didik terlihat semangat menyelesaikan game pada E-LKPD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Peserta didik tidak banyak bertanya tentang cara menggunakan E-LKPD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Peserta didik memahami instruksi penggunaan E-LKPD dengan mudah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Peserta didik dapat menjawab latihan soal dengan mudah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Peserta didik dapat menyelesaikan game pada E-LKPD dengan mudah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



## 12. Lembar Angket Respon Guru

190

### ANGKET RESPON GURU

#### PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN GAME FISHING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI PESERTA DIDIK

Petunjuk pengisian angket

Adapun petunjuk pengisian angket sebagai berikut:

1. Pemberian penilaian dengan memberikan berikan tanda (✓) pada skor penilaian yang sesuai
  - a. Skor 1 : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
  - b. Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah,
  - c. Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup menarik, cukup mudah
  - d. Skor 4 : tepat, sesuai, menarik, mudah
  - e. Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah
2. Apabila ada kritik dan saran silahkan isi pada penilaian LKPD Berbantuan Game Fishing pada materi bilangan cacah sampai 1.000

No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penampilan LKPD keseluruhan menarik					✓
2.	Tujuan pembelajaran dalam LKPD sudah sesuai			✓		
3.	Penyajian materi dalam LKPD tersusun secara sistematis				✓	
4.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD mudah dipahami peserta didik					✓
5.	Penggunaan gambar dan contoh dalam LKPD dapat membantu pemahaman peserta didik					✓
6.	Pembelajaran menggunakan LKPD lebih menyenangkan dan aktif					✓
7.	LKPD mudah dioperasikan					✓
8.	Pembelajaran menggunakan LKPD berjalan dengan efisien					✓
9.	LKPD dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri dan berkelompok					✓

10. LKPD dapat digunakan dalam jangka waktu panjang			V	
---	--	--	---	--

Komentar dan saran

*Suf & gma fm*

.....

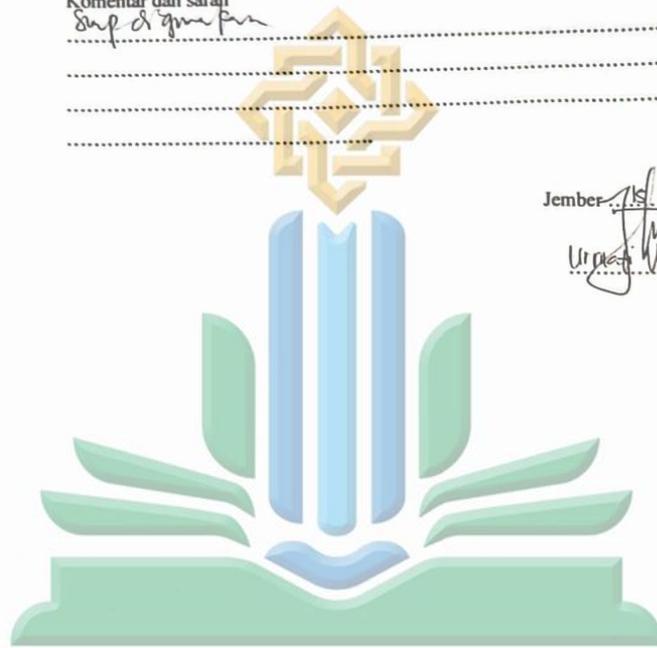
.....

.....

.....

Jember, 15 Mei 2025

*Uripah Wahid-h S-pel*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

### 13. Kisi- kisi Soal Pre- test dan Post- Test

No	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor soal	Bobot
1	Bilangan (cacah, genap, ganjil)	Menentukan bilangan genap atau ganjil dari suatu deretan angka	C1 – Mengingat	1	10
2	Operasi hitung (penjumlahan, pengurangan)	Menyelesaikan soal cerita penjumlahan dua bilangan tiga angka	C2 – Memahami	2	10
3	Operasi hitung campuran	Menyelesaikan soal hitungan campuran dengan urutan operasi	C3 – Menerapkan	3	10
4	Perkalian dan pembagian	Menentukan hasil perkalian atau pembagian sederhana melalui soal cerita	C3 – Menerapkan	4	10
5	Pengukuran waktu	Menentukan selisih waktu (jam dan menit) dari dua aktivitas	C3 – Menerapkan	5	10
6	Satuan Panjang	Mengubah satuan panjang (cm ke m dan sebaliknya)	C2 – Memahami	6	10
7	Bangun datar	Mengidentifikasi sifat bangun datar (jumlah sisi dan sudut)	C2 – Memahami	7	10
8	Data (tabel dan gambar)	Membaca data sederhana dari tabel atau diagram gambar	C2 – Memahami	8	10
9	Pola bilangan	Menyelesaikan urutan pola bilangan secara logis	C3 – Menerapkan	9	10
10	Masalah kontekstual	Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan dua operasi (misalnya tambah lalu kali)	C3 – Menerapkan	10	10

#### 14. Soal Pre- Test dan Post- Test

##### Soal dan kunci jawaban Pre- Test dan Post- Test Literasi Numerasi

##### A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Dina memiliki 28 pensil warna. Kemudian ia membeli lagi 15 pensil warna.  
Berapa jumlah seluruh pensil warna Dina sekarang?
  - a. 33
  - b. 43
  - c. 48
  - d. 53

jawaban: b

2. Rudi membawa 50 kue untuk dijual. Di pagi hari, ia berhasil menjual 34 kue.  
Berapa kue yang belum terjual?
  - a. 14
  - b. 16
  - c. 18
  - d. 20

jawaban: b

3. Sebuah kotak berisi 8 baris pensil. Setiap baris berisi 6 pensil.  
Berapa jumlah seluruh pensil dalam kotak?
  - a. 42
  - b. 46
  - c. 48
  - d. 52

Jawaban: c

4. Ayah membeli 2 bungkus permen. Setiap bungkus berisi 25 permen.  
Berapa jumlah permen seluruhnya?
  - a. 40
  - b. 45
  - c. 50
  - d. 55

Jawaban: c

5. Di sebuah kelas ada 48 siswa. Jika 19 siswa pulang lebih awal, berapa siswa yang masih di kelas?
- 28
  - 29
  - 30
  - 31

Jawaban: b

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!**

- $555 = 5 \text{ ratusan} + 5 \text{ puluhan} + 5 \text{ satuan} = 5 + 5 + 5$
- $392 = 3 \text{ ratusan} + 9 \text{ puluhan} + 2 \text{ ratusan} = 3 + 9 + 2$
- Setiap rak buku bisa menampung 8 buku. Jika ada 6 rak, berapa jumlah buku yang bisa ditampung semuanya?  
Jawaban:  $8 \times 6 = 48$
- Rani memiliki 250 kelereng. Ia memberikan 78 kelereng kepada temannya. Berapa kelereng yang dimiliki Rani sekarang?  
Jawaban:  $250 - 78 = 172$
- Urutkan bilangan 325, 235, 532, dan 352 dari yang terbesar ke terkecil.  
Jawaban: 532, 352, 325, 235

**15. Hasil Perolehan Nilai Pre- Test dan Post- Test**

No.	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Keterangan	Skor N-Gain
1	Adiba dania mahardika	47,5	95	Tuntas	0,90
2	Ahmad zacki	27,5	92,5	Tuntas	0,89
3	Arfakhira prasetya	42,5	90	Tuntas	0,82
4	Caesar alexis adira	32,5	85	Tuntas	0,77
5	Ciko dwi kurniawan	37,5	97,5	Tuntas	0,96
6	Desi nadziratul h	40	90	Tuntas	0,83
7	Nur maulida arsyi	20	60	Tidak Tuntas	0,5
8	Farzana devan ardhani	35	80	Tuntas	0,69
9	Wahyu nur aji bani s	42,5	87,5	Tuntas	0,78
10	M. zulfan faqih	40	77,5	Tuntas	0,62
11	Moch. Gabriel azca	25	82,5	Tuntas	0,76
12	Muh. Hubeb husni m	37,5	87,5	Tuntas	0,8
13	Muhammad abdul kamil	35	90	Tuntas	0,84
14	Muhammad fajar M	20	75	Tuntas	0,68
15	Naura qonita taqiyya	37,5	90	Tuntas	0,84
16	Fathan hamdani hidayat	42,5	92,5	Tuntas	0,86
17	Rivana afshien meisya	25	87,5	Tuntas	0,83

18	Sherly nabila meisya	37,5	85	Tuntas	0,76
19	Umar faruq ibnu hasim	40	75	Tuntas	0,58
20	Indah qurratul aini	60	100	Tuntas	1
<b>Rata-Rata</b>		36,25	86	Tuntas	0,78



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**16. Hasil Uji N-Gain**

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	20	,50	1,00	,7892	,1236
Valid N (listwise)	20				



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## 18. Hasil pre- test dan post- test

Farzana Devan ardhani

34

## Soal Pre- Test dan Post- Test Literasi Numerasi

## A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Dina memiliki 28 pensil warna. Kemudian ia membeli lagi 15 pensil warna. Berapa jumlah seluruh pensil warna Dina sekarang?  
 a. 33      b. 43      c. 48      d. 53
2. Rudi membawa 50 kue untuk dijual. Di pagi hari, ia berhasil menjual 34 kue. Berapa kue yang belum terjual?  
 a. 14      b. 16      c. 18      ~~d. 20~~
3. Sebuah kotak berisi 8 baris pensil. Setiap baris berisi 6 pensil. Berapa jumlah seluruh pensil dalam kotak?  
 a. 42      b. 46      ~~c. 48~~      d. 52
4. Ayah membeli 2 bungkus permen. Setiap bungkus berisi 25 permen. Berapa jumlah permen seluruhnya?  
 a. 40  
 b. 45  
 c. 50  
 d. 55
5. Di sebuah kelas ada 48 siswa. Jika 19 siswa pulang lebih awal, berapa siswa yang masih di kelas?  
 a. 28  
 b. 29  
 c. 30  
 d. 31

## B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. 555 = 5 .. ratusan + 5 .. puluhan + 5 .. satuan
2. 390 = 3 .. ratusan + 9 .. puluhan + 0 .. satuan
3. Setiap rak buku bisa menampung 8 buku. Jika ada 6 rak, berapa jumlah buku yang bisa ditampung semuanya? 48
4. Rani memiliki 250 kelereng. Ia memberikan 78 kelereng kepada temannya. Berapa kelereng yang dimiliki Rani sekarang? 172
5. Urutkan bilangan 325, 235, 532, dan 352 dari yang terbesar ke terkecil. 532, 352, 325, 235

wahyu nur aji bani saputra  
3A

### Soal Pre- Test dan Post- Test Literasi Numerasi

#### A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

- Dina memiliki 28 pensil warna. Kemudian ia membeli lagi 15 pensil warna. Berapa jumlah seluruh pensil warna Dina sekarang?  
a. 33       43      c. 48      d. 53
- Rudi membawa 50 kue untuk dijual. Di pagi hari, ia berhasil menjual 34 kue. Berapa kue yang belum terjual?  
a. 14       16      c. 18      d. 20
- Sebuah kotak berisi 8 baris pensil. Setiap baris berisi 6 pensil. Berapa jumlah seluruh pensil dalam kotak?  
a. 42      b. 46       48      d. 52
- Ayah membeli 2 bungkus permen. Setiap bungkus berisi 25 permen. Berapa jumlah permen seluruhnya?  
a. 40  
b. 45  
 50  
d. 55
- Di sebuah kelas ada 48 siswa. Jika 19 siswa pulang lebih awal, berapa siswa yang masih di kelas?  
a. 28  
 29  
c. 30  
d. 31

#### B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

- 555 = 5 ratusan + 5 puluhan + 5 satuan = 500 + 50 + 5
- 390 = 3 ratusan + 9 puluhan + 0 satuan = 300 + 90 + 0
- Setiap rak buku bisa menampung 8 buku. Jika ada 6 rak, berapa jumlah buku yang bisa ditampung semuanya? 48
- Rani memiliki 250 kelereng. Ia memberikan 78 kelereng kepada temannya. Berapa kelereng yang dimiliki Rani sekarang? 172
- Urutkan bilangan 325, 235, 532, dan 352 dari yang terbesar ke terkecil. 532, 352, 325, 235

## 19. Dokumentasi Pembelajaran Sisw



Dokumen 1 siswa siswi memperhatikan bagaimana penggunaan LKPD sesuai penjelasan peneliti



Dokumen 2 siswa siswi memperhatikan bagaimana penggunaan LKPD berbantuan game fishing sesuai penjelasan peneliti



Dokumen 3 uji coba skala kecil



Dokumen 3 uji coba skala besar



Dokumen 4 siswa siswi praktek penggunaan LKPD berbantuan game fishing

20. Dokumentasi



## 21. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005  
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : <http://pasca.uinkhas.ac.id>



No : B.1072/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/05/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.  
Kepala MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember  
Di -

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Aliyatul Jannah  
NIM : 233206040014  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenjang : Magister (S2)  
Waktu Penelitian : 3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)  
Judul : Pengembangan LKP Berbantuan Game Fishing Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik Di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Jember, 7 Mei 2025

An. Direktur,  
Wakil Direktur

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Saihan

Tembusan :  
Direktur Pascasarjana



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : jCrUJNL



## 22. Surat Telah Selesai Penelitian

**YAYASAN MASJID BESAR RAUDLOTUL JANNAH  
MI-RAJA UNGGULAN**  
(FULL DAY SCHOOL)  
NSM: 111235090417 NPSN: 70008698  
Jalan Raya Kawi No. 02 RT. 001 RW. 001 Dusun Krajan  
Desa Jenggawah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Propinsi Jawa Timur  
E-mail: [miraia.jw@gmail.com](mailto:miraia.jw@gmail.com) - HP.081336485090 – Kode Pos 68171

Nomor : 006/MI - RJU/V/2025  
Lamp : -  
Perihal : SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Kepada  
Yth. Dosen Pembimbing  
**Dr. H. Saihan, S. Ag., M. Pd. I**  
**Dr. Indah Wahyuni, M. Pd**  
di tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Redi Nur Hamzah, S.ST  
Jabatan : Kepala MI RAJA Unggulan (Full Day School) Jenggawah  
NIPY : 19920728 201801 1 003

Menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas sebagai berikut :

Nama : Aliyatul Jannah  
NIM : 233206040014  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember  
Judul Penelitian : Pengembangan LKPD Berbantuan Game Fishing Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik di MI Raudhatul Jannah Jenggawah Jember  
Tanggal Pelaksanaan : 24 Maret – 21 April 2025

Telah menyelesaikan tugas dan proses penelitian dalam rangka menyelesaikan Tesis  
Demikian surat pemberitahuan ini kami terbitkan untuk dipergunakan sesuai keperluannya. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih.

Jenggawah, 21 April 2025  
Hormat Kami  
Kepala Madrasah

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

  
**REDI NUR HAMZAH, S.ST**  
NIPY. 19920728 201801 1 003

### 23. Riwayat Hidup Peneliti



**Aliyatul Jannah** dilahirkan di Jember, Jawa Timur tanggal 25 Mei 1998, anak pertama dari dua bersaudara, pasangan Bapak Shidikin dan Ibu Ida Wahyuni Alamat: Langsung Sukamakmur Ajung Jember, Jawa Timur, HP. 089 637 948 080, e-mail: [aliyatuljannah8@gmail.com](mailto:aliyatuljannah8@gmail.com).

Pendidikan ditempuh di Padasan Pujer Bondowoso Jawa Timur. Pendidikan berikutnya di tempuh di UIN KHAS Jember hingga tahun 2023. Gelar magister Pendidikan diraihinya pada tahun 2025 di Pascasarjana UIN KHAS Jember.

Karirnya sebagai tenaga pengajar dimulai tahun 2023 sebagai guru kelas di Raja. Selain itu, ia juga dipercaya sebagai guru Kesenian. Semasa menjadi mahasiswa ia aktif dan proses di kesian KOMSI UINKHAS Jember.