

**PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *PREDICT OBSERVE EXPLAIN*
BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA MUATAN
MATERI PENGENALAN BANGUN RUANG
SISWA KELAS I SD NEGERI 4
PEMECUTAN DENPASAR**

Oleh
Anak Agung Ayu Laksmi Dewi, NIM 1811031130
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses rancang bangun dan mengetahui kelayakan LKPD interaktif menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun ruang siswa kelas I SD Negeri 4 Pemecutan Denpasar. Subjek penelitian ini yaitu 1 ahli materi pembelajaran matematika, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, dan 31 peserta didik untuk uji coba produk. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian yaitu (1) rancang bangun LKPD interaktif menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* berbasis etnomatematika menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (a) *analysis*, (b) *design*, (c) *development*, (d) *implementation*, (e) *evaluation*; (2) LKPD interaktif menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* berbasis etnomatematika dinyatakan sangat layak berdasarkan: (a) hasil *review* ahli materi pembelajaran matematika dengan kualifikasi sangat baik (94,64%), (b) hasil *review* desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (93,75%), (c) hasil *review* media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (97,05%), (d) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (96,15%), (e) hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (94,44%), dan (f) hasil uji coba kelompok besar dengan kualifikasi sangat baik (91,65%). Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa LKPD interaktif menggunakan model pembelajaran *Predict Observe Explain* berbasis etnomatematika layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Diharapkan guru termotivasi dalam mengembangkan bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan dekat dengan lingkungan sekitar peserta didik, sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kata-kata kunci: LKPD interaktif, *Predict Observe Explain (POE)*, matematika, etnomatematika, bangun ruang.

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design process and determine the feasibility of interactive LKPD using the ethnomathematics-based Predict Observe Explain learning model in the introduction of building materials for class I SD Negeri 4 Pemecutan Denpasar. The subjects of this study were 1 expert on mathematics learning materials, 1 expert on instructional design, 1 expert on learning media, and 31 students for product trials. Data collection methods in this study are interviews and questionnaires. The data analysis technique used in this research is quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of the research are (1) the design of interactive LKPD using the ethnomathematics-based Predict Observe Explain learning model using the ADDIE development model which consists of five stages, namely (a) analysis, (b) design, (c) development, (d) implementation, (e) evaluation; (2) The interactive LKPD using the ethnomathematics-based Predict Observe Explain learning model was declared very feasible based on: (a) the results of the expert review of mathematics learning materials with very good qualifications (94.64%), (b) the results of the review of learning designs with very good qualifications (93.75%), (c) learning media review results with very good qualifications (97.05%), (d) individual trial results with very good qualifications (96.15%), (e) small group trial results with very good qualifications (94.44%), and (f) the results of the large group trial with very good qualifications (91.65%). The results of this study generally indicate that the interactive LKPD using the ethnomathematical-based Predict Observe Explain learning model is appropriate for use in learning activities. It is expected that teachers are motivated in developing teaching materials that are creative, innovative, and close to the environment around students, so that students can be motivated in learning and the learning process becomes more meaningful.

Keywords: *interactive worksheets, Predict Observe Explain (POE), mathematics, ethnomathematics, building space.*