



PERSEPSI SISWA KELAS I TERHADAP PENGGUNAAN LKPD BERBASIS ETNOMATEMATIKA PERMAINAN TRADISIONAL MELAYU PADA MATERI GEOMETRI DI SD NEGERI 192 PEKANBARU

FIRST GRADE STUDENTS' PERCEPTIONS OF THE USE OF ETHNOMATEMATICS-BASED LKPD TRADITIONAL MALAY GAMES IN GEOMETRY MATERIALS AT SD NEGERI 192 PEKANBARU

Mutiara Putri¹, Putri Handayani², Wulandari³, Jesi Alexander Alim⁴, Cici Oktaviani⁵

¹Universitas Riau, Email: mutiara.putri3425@student.unri.ac.id

²Universitas Riau, Email: putri.handayani1185@student.unri.ac.id

³Universitas Riau, Email: wulandari2463@student.unri.ac.id

⁴Universitas Riau, Email: jesi.alexander@lecturer.unri.ac.id

⁵Universitas Riau, Email: cici.oktaviani@lecturer.unri.ac.id

*email koresponden: putri.handayani1185@student.unri.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1590>

Abstract

This study was designed to examine the perceptions of first-grade students at SD Negeri 192 Pekanbaru regarding the use of student worksheets (LKPD) based on traditional Melayu ethnomathematics games in geometry lessons. This study used a quantitative descriptive method with a sample of 10 students. The research instrument was a perception questionnaire with 12 statements covering four aspects, namely cognitive, affective, conative, and practical aspects. The data were analyzed using the percentage technique. The results showed that the overall average perception of students towards the use of ethnomathematics-based LKPD was in the excellent category, with a percentage of 92.5% for the cognitive aspect, 93.3% for the affective aspect, 89.3% for the conative aspect, and 97.3% for the practical aspect. These findings indicate that the use of ethnomathematics-based worksheets based on traditional Melayu games provides an interesting learning experience that is easy to understand and motivates students to learn geometric concepts. As result, ethnomathematics-based worksheets are suitable for use as alternative teaching materials in mathematics learning in elementary schools because they are considered capable of linking mathematical concepts with local culture in a contextual and meaningful way.

Keywords : *student perception, student worksheets, ethnomathematics, elementary school.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas I SD Negeri 192 Pekanbaru terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan sampel sebanyak 10 siswa. Instrumen penelitian berupa angket persepsi dengan 12 pernyataan yang mencakup empat aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, konatif, dan praktis. Data dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan persepsi siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika berada pada kategori sangat baik, dengan persentase aspek kognitif sebesar 92,5%, aspek afektif 93,3%, aspek konatif 89,3%, dan aspek praktis 97,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah dipahami, serta mampu memotivasi siswa dalam mempelajari konsep geometri. Dengan demikian, LKPD berbasis etnomatematika layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena dinilai mampu mengaitkan konsep matematika dengan budaya lokal secara kontekstual dan bermakna.



Kata Kunci : persepsi siswa, lembar kerja peserta didik, etnomatematika, sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tingkat pendidikan yang esensial dan fundamental, bertugas meletakkan dasar bagi pengembangan seluruh potensi peserta didik, baik dari aspek kognitif, keterampilan, maupun karakter (Rasyid et al., 2024). Pada jenjang Sekolah Dasar, anak mulai diperkenalkan pada berbagai konsep dasar yang menjadi bekal untuk pendidikan selanjutnya. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sentral adalah Matematika, yang urgensinya melampaui sekadar perhitungan (Juliati et al., 2018). Matematika berfungsi sebagai alat efektif untuk melatih cara berpikir kritis, logis, dan analitis, serta kemampuan pemecahan masalah sejak usia dini yang merupakan modal utama dalam menghadapi kompleksitas kehidupan sehari-hari (Aprilianto & Sutarni, 2023). Proses belajar di SD perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas I SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan benda nyata (Ilhami, 2022). Karena itu, pembelajaran Matematika sebaiknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan atau hal-hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan seperti ini membantu anak memahami konsep Matematika yang abstrak menjadi lebih mudah dan bermakna.

Pada kelas rendah sekolah dasar, banyak siswa menganggap pelajaran Matematika sulit karena bersifat abstrak dan membutuhkan kemampuan berpikir logis yang masih berkembang. Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan adalah geometri. Geometri merupakan cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang (Barus et al., 2024). Materi ini menuntut kemampuan mengenali bentuk dan sifat-sifat bangun yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan melalui gambar atau penjelasan verbal tanpa pengalaman langsung. Padahal, pemahaman terhadap geometri sangat penting karena menjadi dasar bagi penguasaan konsep ruang dan bentuk yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kelas I SD umumnya lebih mudah memahami konsep bangun datar melalui kegiatan konkret, seperti mengamati, menggambar, atau memanipulasi benda di sekitar mereka (Sidik et al., 2025).

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas rendah, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran (Yase et al., 2020). LKPD berisi lembaran-lembaran tugas yang dirancang agar siswa dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran secara terarah, baik dalam bentuk kegiatan teori maupun praktik. Melalui LKPD, siswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar, menemukan sendiri konsep yang dipelajari, serta berinteraksi dengan materi secara lebih menyenangkan. Penggunaan LKPD menjadikan pembelajaran terasa lebih menarik karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan konkret seperti mengamati, menggambar, dan menyelesaikan tugas sederhana yang dekat dengan kehidupan mereka (Lian et al., 2023). Selain itu, LKPD juga membantu guru dalam merancang kegiatan belajar yang terarah, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Integrasi budaya lokal melalui pendekatan etnomatematika menjadi salah satu cara untuk membuat pembelajaran Matematika lebih bermakna dan kontekstual. Etnomatematika menghubungkan konsep-konsep Matematika dengan budaya serta aktivitas sehari-hari



masyarakat, sehingga siswa dapat memahami pelajaran melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka (Rawani & Fitra, 2022). Pendekatan ini membantu siswa melihat bahwa Matematika tidak hanya ada di buku pelajaran, tetapi juga hadir dalam kegiatan budaya yang mereka kenal. Dalam konteks budaya Melayu, permainan tradisional seperti setatak, guli, gobak sodor, dan bakiak memiliki unsur-unsur geometri bangun datar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pada permainan-permainan tersebut terdapat berbagai bentuk segiempat, segitiga, dan lengkungan yang mencerminkan konsep bangun datar beserta sifat-sifatnya, seperti sisi dan sudut. Melalui integrasi budaya lokal ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan memperkuat rasa cinta siswa terhadap budaya daerahnya (Nur Aini & Dia Indah Sari, 2024).

LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu merupakan lembar kegiatan yang menggabungkan pembelajaran Matematika, khususnya pada materi geometri bangun datar, dengan unsur budaya lokal. Melalui LKPD ini, siswa diajak belajar sambil bermain menggunakan permainan tradisional Melayu seperti setatak, guli, gobak sodor, dan bakiak. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami bentuk dan sifat bangun datar secara konkret dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerahnya. Berdasarkan penelitian oleh Dewi & Agustika (2022) pengembangan LKPD interaktif berbasis etnomatematika terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar serta menumbuhkan karakter berbudaya pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng oleh Pratiwi & Pujiastuti (2020) menemukan bahwa melalui permainan kelereng tradisional, siswa dapat memahami konsep-konsep geometri seperti lingkaran dan segiempat secara lebih mudah dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa integrasi unsur budaya lokal dalam pembelajaran matematika memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, persepsi siswa menjadi aspek penting yang perlu diteliti untuk mengetahui sejauh mana LKPD berbasis etnomatematika ini menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat bagi proses belajar mereka. Persepsi siswa dapat memberikan gambaran tentang efektivitas LKPD dari sisi pengalaman belajar, bukan hanya dari hasil akademik. Siswa yang memiliki persepsi positif terhadap bahan ajar cenderung menunjukkan minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, mengetahui persepsi siswa terhadap LKPD berbasis etnomatematika menjadi hal penting agar pengembang dapat mengevaluasi efektivitas serta kesesuaian bahan ajar dengan kebutuhan belajar siswa (Ayu et al., 2025).

Penelitian ini berfokus untuk mengetahui persepsi siswa kelas I SD Negeri 192 Pekanbaru terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana siswa memandang penggunaan LKPD tersebut dalam proses pembelajaran, baik dari segi kemenarikan, kemudahan, maupun kebermaknaannya. Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat diperoleh dasar yang kuat bagi pengembangan bahan ajar Matematika yang lebih kontekstual, menyenangkan, serta berbasis pada nilai-nilai budaya lokal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu yang dipelajari berdasarkan hal nyata dengan menarik kesimpulan dari fenomena yang diamati menggunakan



statistika angka (Wahyudi, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 192 Pekanbaru dengan subjek penelitian siswa kelas I SD dengan 10 orang siswa sebagai sampel. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2025 (Amelia et al., 2023). Instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari 12 butir pernyataan yang disusun untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada pembelajaran geometri (Nugraha, 2025). Skala yang digunakan dalam angket adalah Skala Likert 4 poin, yaitu 1 = Tidak Setuju, 2 = Kurang Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju. Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) menjelaskan materi geometri (segitiga, segiempat, dan lengkungan). (2) siswa mengerjakan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu. (3) mengisi angket persepsi. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat persepsi siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada pembelajaran geometri di kelas I SD Negeri 192 Pekanbaru.

Perhitungan persentase setiap pernyataan dalam angket persepsi peserta didik terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri dilakukan dengan menggunakan rumus persentase menurut Mohammad Nazir (2005) sebagai berikut:

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total skor}}{x} \times 100$$

Keterangan:

- Index % = Presentase tanggapan responden
 Total Skor = Total skor dari setiap pernyataan responden
 X = Skor Tertinggi

Selanjutnya persentase rata-rata setiap indikator dalam angket persepsi peserta didik terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri yang telah dihitung, dikategorikan berdasarkan kriteria kategori pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Persentase Persepsi Siswa

Interval Persentase	Kategori
86% – 100%	Sangat Baik
70% – 85%	Baik
54% – 69%	Kurang Baik
38% – 57%	Tidak Baik

Angket ini terdiri dari 12 pernyataan tertutup yang disusun untuk mengetahui persepsi siswa terhadap LKPD geometri berbasis permainan tradisional Melayu. Pernyataan-pernyataan tersebut disusun berdasarkan empat aspek utama beserta rincian indikatornya:

Tabel 2. Aspek dan Indikator Pernyataan

Aspek	Rincian Indikator	Pernyataan
Kognitif (Pemahaman dan Pandangan Siswa)	Kemampuan siswa memahami isi dan langkah-langkah dalam LKPD.	Aku mengerti isi dan langkah-langkah di LKPD ini.
	Kemampuan siswa mengenal bentuk-bentuk geometri dari permainan tradisional Melayu.	Aku bisa mengenal bentuk-bentuk geometri dari permainan tradisional Melayu.



	Pemahaman siswa bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk belajar bentuk.	Aku paham bahwa permainan tradisional bisa digunakan untuk belajar bentuk.
Afektif (Perasaan dan Keterkaitan)	Perasaan senang siswa saat belajar menggunakan LKPD.	Aku senang belajar dengan LKPD ini.
	Rasa bangga siswa terhadap permainan tradisional Melayu sebagai bagian dari budaya lokal.	Aku bangga belajar tentang permainan tradisional Melayu.
	Semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD.	Aku semangat dan tidak cepat bosan saat belajar dengan LKPD.
Konatif (Sikap dan Tindakan dalam Belajar)	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas pada LKPD	Aku aktif mengerjakan tugas di LKPD.
	Kemampuan siswa bekerja sama dengan teman dalam proses belajar.	Aku bekerja sama dengan teman saat belajar.
	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan LKPD dengan baik.	Aku berusaha menyelesaikan LKPD dengan baik.
Praktis (Kelayakan dan Kesan LKPD)	Persepsi siswa terhadap kemudahan dan daya tarik LKPD.	Aku merasa LKPD ini mudah digunakan dan menarik.
	Ketertarikan siswa terhadap desain gambar dan warna pada LKPD.	Aku suka gambar dan warna di LKPD ini.
	Pandangan siswa terhadap manfaat LKPD dalam membantu memahami bentuk geometri.	Aku merasa LKPD ini membantu aku belajar bentuk-bentuk geometri dengan lebih mudah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri di kelas I SD Negeri 192 Pekanbaru. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada Jumat, 17 Oktober 2025, dalam satu kali pertemuan dengan melibatkan 10 orang siswa kelas I sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan angket yaitu tentang persepsi siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri di kelas I SD Negeri 192 Pekanbaru.

Persepsi peserta didik terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri diukur berdasarkan empat aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, aspek konatif, dan aspek praktis.



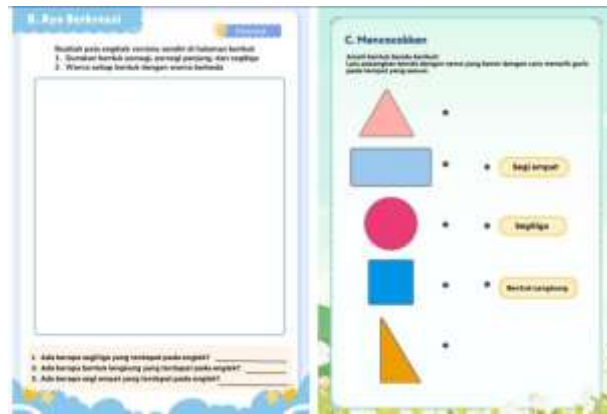
Gambar 1. Lembar Mendeskripsikan Benda Berdasarkan Bentuk, Lembar Pengenalan Bentuk Bangun dan Lembar Dekomposisi.

Pertama, aspek kognitif dalam hal ini berkaitan dengan pemahaman dan pandangan siswa terhadap isi, langkah-langkah, serta keterkaitan antara permainan tradisional Melayu dengan konsep geometri yang disajikan dalam LKPD. Bagian yang termasuk aspek kognitif adalah lembar mendeskripsikan benda berdasarkan bentuk, lembar pengenalan bentuk bangun dan lembar dekomposisi.



Gambar 2. Sampul LKPD, Lembar Narasi "Bermain Bersama", dan Lembar Mendeskripsikan Benda Berdasarkan Bentuk

Kedua, aspek afektif berhubungan dengan sikap, minat, dan perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu. Tampilan visual yang menarik dan konteks budaya lokal turut meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik. Bagian yang termasuk aspek afektif, yaitu sampul, lembar narasi "Bermain Bersama", dan lembar gambar permainan tradisional (engklek, guli, bakiak, gobak sodor).



Gambar 3. Lembar “Ayo Berkreasi” dan Lembar Mencocokkan.

Ketiga, aspek konatif berkaitan dengan motivasi, kemauan, dan tindakan siswa dalam berpartisipasi aktif, bekerja sama, serta menyelesaikan tugas-tugas yang terdapat di dalam LKPD. Bagian yang termasuk aspek konatif, yaitu: Lembar “Ayo Berkreasi” dan lembar mencocokkan.



Gambar 4. Lembar Identitas dan Petunjuk Pengerjaan pada Setiap Aktivitas.

Keempat, aspek praktis berhubungan dengan kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta kebermanfaatan LKPD dalam membantu siswa memahami materi geometri secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Bagian yang termasuk aspek praktis, ialah: Lembar Identitas dan petunjuk pengerjaan pada setiap aktivitas.

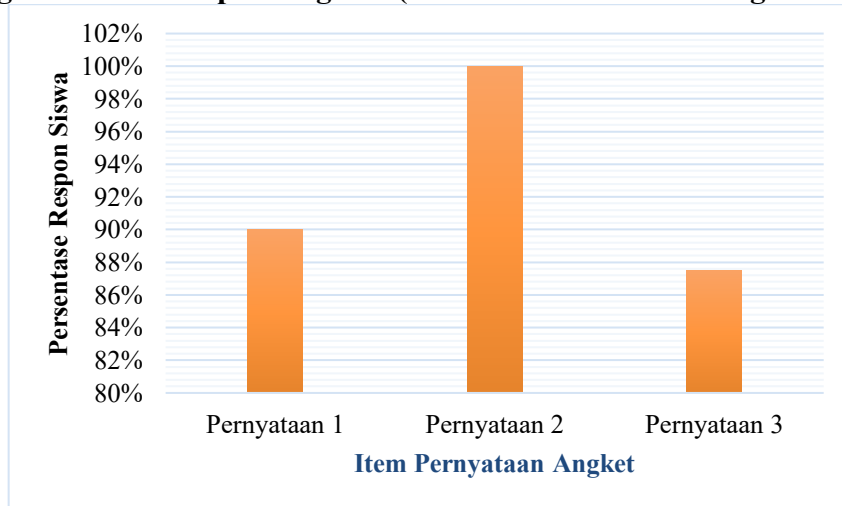
Tabel 3. Rekapitulasi Data Pengisian angket tentang Persepsi Siswa

No	Item Pertanyaan	Tanggapan Responden				Total Skor
		SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)	
1	P1	6	4	-	-	36
2	P2	10	-	-	-	40
3	P3	5	5	-	-	35
4	P4	10	-	-	-	40
5	P5	5	1	4	-	31



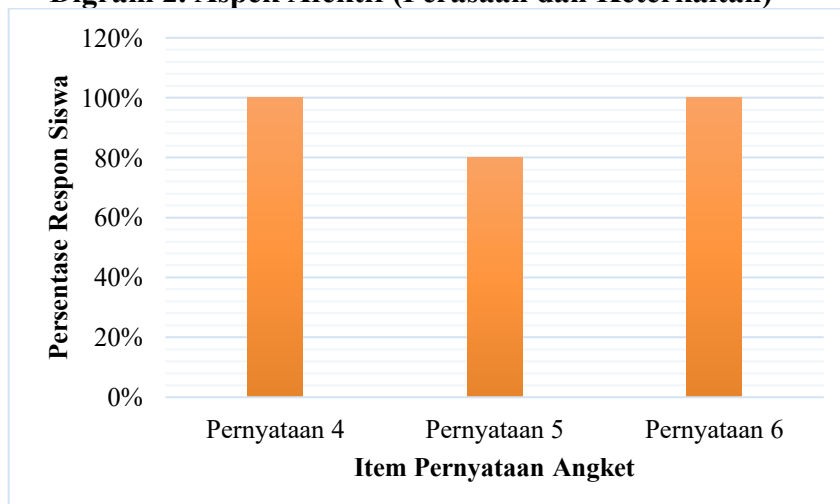
6	P6	10	-	-	-	40
7	P7	6	4	-	-	36
8	P8	7	3	-	-	37
9	P9	4	6	-	-	34
10	P10	10	-	-	-	40
11	P11	8	2	-	-	38
12	P12	9	1	-	-	39

Digram 1. Hasil aspek Kognitif (Pemahaman dan Pandangan Siswa)



Hasil angket pada aspek Kognitif (Pemahaman dan Pandangan Siswa) menunjukkan bahwa pernyataan nomor 1 memperoleh persentase 90%, nomor 2 sebesar 100%, dan nomor 3 sebesar 87,5%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase aspek kognitif mencapai 92,5%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Digram 2. Aspek Afektif (Perasaan dan Keterkaitan)

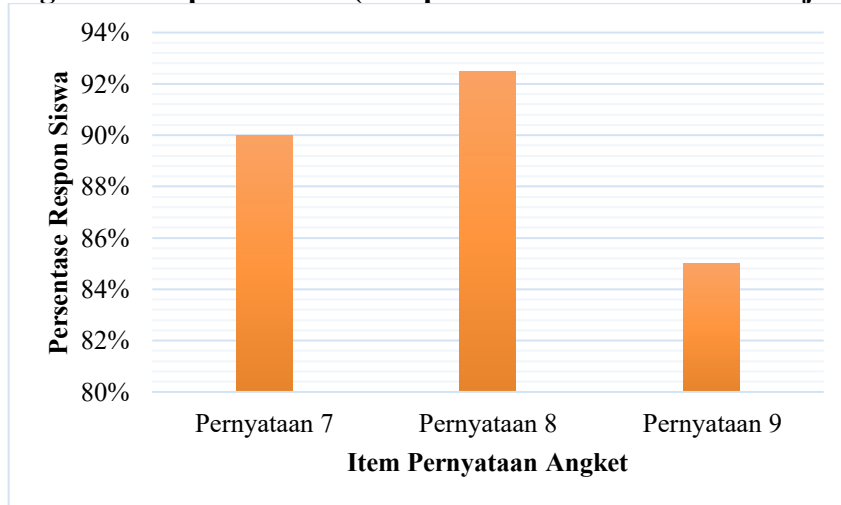


Hasil angket pada aspek Afektif (Perasaan dan Keterkaitan) menunjukkan bahwa pernyataan nomor 4 memperoleh persentase 100%, nomor 5 sebesar 80%, dan nomor 6 sebesar 100%. Jika



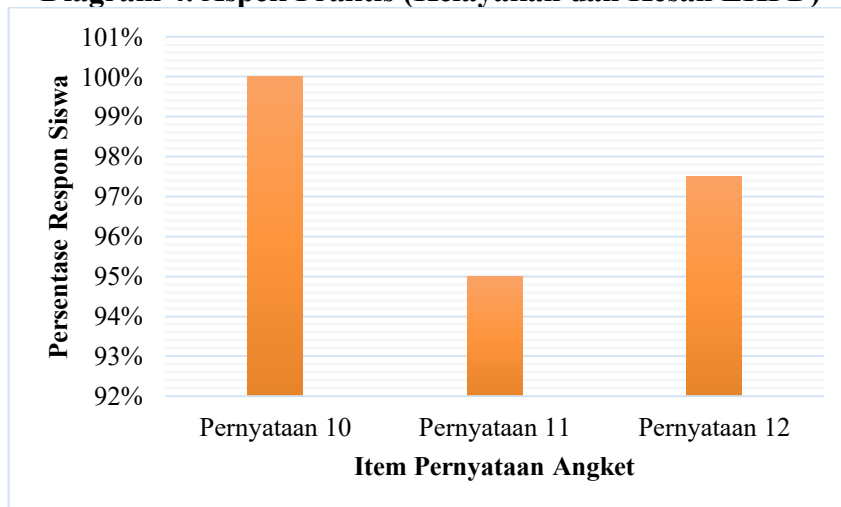
dirata-ratakan, persentase keseluruhan aspek afektif mencapai 93,3%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Diagram 3. Aspek konatif (Sikap dan Tindakan dalam Belajar)



Hasil angket pada aspek Afektif (Perasaan dan Keterkaitan) menunjukkan bahwa pernyataan nomor 7 memperoleh persentase 90%, nomor 8 sebesar 93%, dan nomor 9 sebesar 85%. Jika dirata-ratakan, persentase keseluruhan aspek afektif mencapai 89,3%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Diagram 4. Aspek Praktis (Kelayakan dan Kesan LKPD)

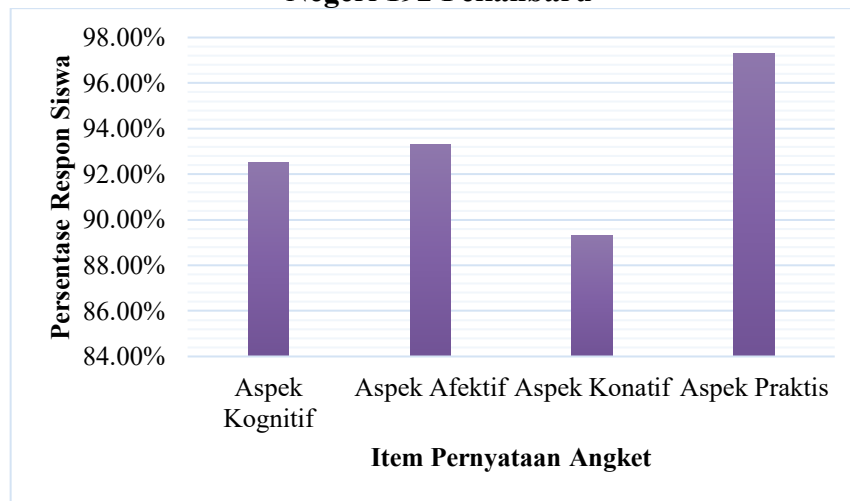


Hasil angket pada aspek Praktis (Kelayakan dan Kesan LKPD) menunjukkan bahwa pernyataan nomor 10 memperoleh persentase 100%, nomor 11 sebesar 95%, dan nomor 12 sebesar 97%. Jika dirata-ratakan, persentase keseluruhan aspek praktis mencapai 97,3%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil persentase keseluruhan pengisian angket Persepsi Siswa Kelas I terhadap Penggunaan LKPD Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Melayu pada Materi Geometri di SD Negeri 192 Pekanbaru, dapat di lihat pada diagram 5 berikut:



Diagram 5. Persentase terhadap Persepsi Siswa Kelas I terhadap Penggunaan LKPD Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional Melayu pada Materi Geometri di SD Negeri 192 Pekanbaru



Berdasarkan diagram 5 dapat diketahui bahwa aspek kognitif (pemahaman dan pandangan siswa) memperoleh nilai persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik. Aspek afektif (sikap dan minat siswa) memperoleh nilai persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat baik. Aspek psikomotor (keterampilan dan penerapan) memperoleh nilai persentase sebesar 89,3% dengan kategori sangat baik. Dari keempat aspek tersebut, aspek praktis (kelayakan dan kesan LKPD) memperoleh nilai persentase tertinggi yaitu sebesar 97,3% dengan kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, secara umum siswa kelas I memiliki persepsi yang sangat baik terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil angket pada keempat aspek yang semuanya berada pada kategori sangat baik, yaitu aspek kognitif sebesar 92,5%, afektif 93,3%, konatif 89,3%, dan praktis 97,3%.

a. Aspek Kognitif (Pemahaman dan Pandangan Siswa)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek kognitif memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini berarti siswa memiliki persepsi yang positif terhadap isi dan langkah-langkah dalam LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu. Siswa merasa isi LKPD mudah dipahami karena disajikan dengan petunjuk yang jelas dan dilengkapi gambar menarik. Pada kegiatan pembelajaran, siswa diminta mengamati bentuk-bentuk geometri yang terdapat dalam permainan tradisional Melayu seperti engklek, guli, gobak sodor, dan bakiak. Melalui kegiatan ini siswa dapat mengenali bentuk segitiga, segi empat, dan lengkungan yang muncul dari susunan permainan tersebut.

Selain itu, LKPD juga memuat kegiatan koding dekomposisi, yaitu berpikir langkah demi langkah untuk menguraikan bentuk menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana. Misalnya, siswa memahami bahwa bentuk pada permainan engklek tersusun dari beberapa persegi dan garis lurus. Kegiatan ini melatih cara berpikir logis dan sistematis sejak dini. Kemudian siswa juga melakukan kegiatan mencocokkan bentuk benda dengan nama yang sesuai seperti mengenali bentuk lengkungan, segitiga, atau segi empat pada benda yang ada di sekitar mereka. Aktivitas ini membantu siswa mengaitkan bentuk geometri dalam permainan dan kehidupan nyata, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat.

Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis etnomatematika membantu siswa belajar



dengan cara yang konkret dan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Materi yang dikaitkan dengan permainan tradisional membuat konsep geometri lebih mudah dipahami dan terasa bermakna bagi siswa kelas I. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Desmita, 2017) yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar belajar lebih baik melalui kegiatan konkret dan pengalaman langsung. Selain itu, penelitian Marlissa et al., (2024) dalam artikel Persepsi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika juga menunjukkan bahwa penerapan etnomatematika dapat menumbuhkan persepsi positif siswa karena pembelajaran terasa lebih dekat dengan budaya dan pengalaman mereka sehari-hari.

b. Aspek Afektif (Perasaan dan Keterkaitan)

Aspek afektif memperoleh rata-rata 93,3% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki perasaan positif serta sikap antusias terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu. Menurut Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia (1964), domain afektif mencakup rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Perilaku siswa yang mencerminkan afeksi yang baik antara lain disiplin dalam menjalankan kewajiban selama proses pembelajaran, bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan, menunjukkan semangat serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menghormati serta menghargai guru maupun teman sebaya, dan sebagainya

Selama kegiatan pembelajaran siswa tampak senang, antusias, dan bersemangat. Isi LKPD yang memuat aktivitas beragam seperti membaca cerita, menggambar, dan mewarnai pola engklek membuat proses belajar tidak monoton. Pada awal pembelajaran, siswa membaca cerita pendek tentang suasana bermain bersama teman. Cerita tersebut menghadirkan suasana yang hangat dan akrab, sehingga siswa merasa terhubung secara emosional dengan isi LKPD dan lebih siap mengikuti kegiatan berikutnya.

Kegiatan menggambar dan mewarnai pola engklek juga memberi kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan perasaan senang mereka. Aktivitas tersebut menggabungkan unsur bermain dan belajar, sehingga siswa merasa bahwa matematika dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa juga merasa bangga karena permainan tradisional Melayu yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari dihadirkan sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Ignacio et al., (2021) dalam artikelnya "The Affective Domain in Mathematics Learning" yang menjelaskan bahwa keyakinan, sikap, dan reaksi emosional siswa terhadap matematika sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Ignacio menegaskan bahwa pengalaman positif dan keterhubungan emosional dalam belajar matematika dapat membentuk sikap positif dan motivasi internal siswa terhadap pelajaran tersebut. Selain itu hasil penelitian ini juga mendukung temuan Sumarni et al., (2024) yang menyatakan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran mampu menumbuhkan rasa kebanggaan dan keterikatan emosional siswa terhadap budayanya sendiri. Ketika siswa belajar dengan konteks budaya yang mereka kenal, mereka merasa dihargai, lebih terlibat, dan memiliki hubungan emosional positif terhadap pelajaran.

c. Aspek Konatif (Sikap dan Tindakan dalam Belajar)

Aspek konatif memperoleh rata-rata 89,3% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap positif dan tindakan belajar yang mendukung selama menggunakan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu. Selama kegiatan pembelajaran, siswa terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti setiap bagian di LKPD. Mereka membaca cerita tentang anak-anak yang bermain di lapangan, mengamati gambar permainan



tradisional, serta menjawab pertanyaan sederhana yang memancing rasa ingin tahu. Siswa juga bersemangat saat menggambar dan mewarnai pola engklek sesuai petunjuk. Kegiatan tersebut membuat mereka terlibat langsung dalam proses belajar dan merasa senang karena dapat belajar sambil berkreasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pebriyanti et al., (2020) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang berbasis aktivitas dan pengalaman langsung dapat menumbuhkan keaktifan serta keterlibatan siswa selama proses belajar matematika. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara langsung dapat menciptakan persepsi positif terhadap kegiatan pembelajaran.

Siswa juga menunjukkan kemampuan bekerja sama yang baik selama kegiatan berlangsung. Mereka saling membantu ketika mengerjakan tugas, berbagi alat warna, dan berdiskusi ringan mengenai bentuk-bentuk geometri yang terdapat pada permainan tradisional Melayu. Suasana belajar menjadi lebih hidup karena adanya interaksi dan kerja sama antar teman. Hasil ini sejalan dengan penelitian Adisaka et al., (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat menumbuhkan sikap kerja sama dan interaksi positif antar siswa selama proses belajar matematika di sekolah dasar.

Selain itu, siswa menunjukkan rasa tanggung jawab yang tinggi dalam menyelesaikan setiap tugas di LKPD. Mereka berusaha menuntaskan kegiatan dengan teliti, menjaga kerapian hasil kerja, dan memastikan jawabannya benar. Sikap ini mencerminkan kesadaran mereka untuk berpartisipasi secara penuh dalam proses belajar. Penelitian Arinjani et al., (2024) juga menjelaskan bahwa penerapan nilai karakter disiplin dan tanggung jawab dalam pembelajaran matematika dapat menumbuhkan kesadaran belajar dan meningkatkan komitmen siswa terhadap tugas yang diberikan.

d. Aspek Praktis (Kelayakan dan Kesan LKPD)

Aspek praktis memperoleh skor tertinggi, yaitu 97,3%, dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap kemudahan, daya tarik, dan manfaat LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri. Siswa menilai LKPD ini mudah digunakan karena langkah-langkah kegiatan disusun secara jelas dan urut. Setiap bagian LKPD dilengkapi dengan petunjuk sederhana. Bahasa yang digunakan ringan dan mudah dipahami sehingga siswa kelas I dapat mengikuti kegiatan tanpa merasa kesulitan. Tulisan yang besar dan tata letak yang rapi juga membuat LKPD nyaman digunakan dan sesuai dengan kemampuan baca siswa di jenjang awal sekolah dasar.

Selain kemudahan, siswa juga tertarik pada tampilan dan desain LKPD. Warna-warna cerah, gambar permainan yang familiar, serta aktivitas mewarnai dan menggambar pola engklek menumbuhkan minat mereka untuk terus belajar. Desain yang menarik ini membuat siswa merasa gembira dan fokus mengikuti kegiatan, sekaligus memperkuat kesan bahwa belajar matematika bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Penelitian Tira Silvia dan Sri Mulyani (2019) juga menjelaskan bahwa LKPD berbasis etnomatematika dinilai praktis dan menarik karena penyajian visual yang jelas membantu siswa memahami konsep secara kontekstual dan membuat kegiatan belajar terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Siswa juga menilai bahwa LKPD ini membantu mereka memahami bentuk-bentuk geometri dengan lebih mudah. Melalui kegiatan mencocokkan, menggambar, dan mewarnai, siswa dapat mengenali bentuk segitiga, segi empat, dan bentuk lengkung dengan lebih konkret. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena berhubungan dengan permainan tradisional yang mereka kenal. Penelitian Liesandra & Nurafni (2022) mendukung temuan ini dengan menjelaskan bahwa LKPD berbasis etnomatematika pada materi geometri datar dinilai sangat layak digunakan karena membuat



siswa lebih mudah memahami konsep melalui tampilan menarik dan kegiatan kontekstual

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas I SD Negeri 192 Pekanbaru terhadap penggunaan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu pada materi geometri berada dalam kategori sangat baik. Hal ini memudahkan siswa dalam mengenali konsep bangun datar seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran melalui kegiatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memasukkan budaya lokal dalam hal ini permainan tradisional Melayu ke dalam materi matematika, siswa tidak hanya memahami konsep secara lebih mudah tetapi juga merasa lebih terlibat dan bangga akan budaya mereka. LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Melayu tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran, tetapi juga relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianto, M. F., & Sutarni, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 7(1), 807–815.
- Adisaka, K., Margunayasa, I. G., & Gunartha, I. W. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 141–152.
- Arinjani, S. M., Sutriyani, W., & Rohman, N. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 3 Ngasem Jepara. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(11), 13150–13158.
- Liesandra, S. O., & Nurafni. (2022). Pengembangan E-Lkpd Pada Pembelajaran Matematika Materi Geometri Datar Berbasis Etnomatematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2498–2510.
- Pebriyanti, Y., Fauzan, A., & Firman. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pendekatan Konstruktivisme di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 4(4), 947–954. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.446>
- Ayu, P., Fauziah, A., & Mawardi, D. N. (2025). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika untuk Mengenal dan Menginterpretasikan Budaya dalam Pembelajaran: Tinjauan Literatur Sistematis. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(3), 614–626. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.66211>
- Barus, D. A. B., Auliya, P. N., Putri, M., Nadeak, A. C., Mailani, E., & Ketaren, M. A. (2024). Mengajarkan Konsep Dasar Geometri di SD: Langkah Awal Menuju Pemahaman Matematika. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 764–769. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4428>
- Dewi, A. A. A. L., & Agustika, G. N. S. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Berbudaya Melalui LKPD Interaktif Menggunakan Model Predict Observe Explain Berbasis Etnomatematika Kelas I SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 208–219. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48809>
- Ignacio, N. G., Nieto, L. J. B., & Barona, E. G. (2021). The Affective Domain in Mathematics Learning. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 1(1), 16–32.



<https://doi.org/10.29333/iejme/169>

- Ilhami, A. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 07, 605–619.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). Handbook II: Affective Domain, the Taxonomy of Educational Objectives. New York: David McKay Company.
- Lian Aulia Kurnia Ramadanti, Rosiana Mufliva, Intyas Ayuningrum, E., & Hanifah, M. I. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan Konteks Budaya Lokal pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. 371–379.
- Marlissa, I., Juandi, D., & Turmudi, T. (2024). Persepsi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1), 148–159. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i1.16993>
- Nur Aini, F., & Dia Indah Sari, A. (2024). Implementasi Etnomatematika Dalam Permainan Materi Geometri Di Sekolah Dasar. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 2(2), 127–135. <https://doi.org/10.59638/jee.v2i2.153>
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng. 05(02), 1–12.
- Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285.
- Sidik, G. S., Nur Anisa, S., Fatimah Zahrah, R., Fitri Apriani, I., Jenal Mutaqin, E., & Komalasari, E. (2025). Learning Obstacles Faced by Elementary Students in Solving Mathematical Problems on Rectangles and Squares. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 6(4), 1095–1108. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i4.923>
- Silvia, T. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika pada materi garis dan sudut. *Hipotenusa: Journal of Mathematical Society*, 1(2), 38–45. <https://doi.org/10.18326/hipotenusa.v1i2.38-45>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusananto, K. (2024). Integration of Local Cultural Values in Primary School Learning. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998.
- Wahyudi, W. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Deskriptif Kuantitatif. *KadikmA*, 13(1), 68.
- Yase, I. M. D., Basuki, B., & Savitri, S. (2020). Berbasis Inkuiri pada Materi Sistem Sirkulasi di SMA Negeri 5 Palangka Raya. *Jornal of Biological Science and Education*, 1(1), 10–15.