

Pengembangan *E-LKPD* Berbasis *Website* Bernuansa Etnomatematika Lentog Tanjung Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas VII dalam Mendukung *SDGs* 2030

Muhammad Andi Nugroho^{a,*}, Syahrul Wafa Hilalunnaja^b, Monica Luishanda Wuryastuti^c, Adi Satrio Ardiansyah^d

^{a,b,c,d} Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia

* Alamat Surel: muhammadandi@students.unnes.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat di abad ke-21 dan era *society* 5.0 saat ini, yang berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Abad ke-21 memberikan dampak besar dalam bidang pendidikan yang harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan abad ke-21. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21 adalah kemampuan literasi, termasuk literasi matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan elektronik lembar kerja peserta didik (*e-LKPD*) berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung guna meningkatkan kemampuan literasi matematika. Untuk mengembangkan produk, dilakukan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi tahapan *Analysis, Design, & Development* karena keterbatasan waktu. Data dalam penelitian diperoleh melalui angket validasi kelayakan, dan respon siswa serta latihan soal guna mengukur literasi matematika. Data dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh hasil validasi. Hasil menunjukkan bahwa *e-LKPD* ini layak dan memperoleh respon positif siswa, serta dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Kemampuan literasi adalah salah satu kunci untuk mencapai pendidikan berkualitas di Indonesia. Dengan demikian, pengembangan *e-LKPD* ini dapat mendukung tujuan *Sustainable Development Goals* (*SDGs*) melalui peningkatan kemampuan literasi matematika siswa.

Kata kunci: *e-LKPD*, Etnomatematika, Literasi Matematika, *Website*

© 2023 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Sustainable Development Goals (*SDGs*) merupakan suatu aksi global dalam upaya untuk mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan, serta melindungi lingkungan yang telah disepakati bersama oleh para pemimpin dunia termasuk Indonesia (Andini et al, 2022). *SDGs* mengangkat 17 tujuan penting, dengan salah satu diantaranya adalah mengenai pendidikan. Tujuan dari pendidikan yang diangkat pada *SDGs* 2030 ini adalah dapat terciptanya pendidikan yang berkualitas, dengan tujuan tersebut diharapkan Indonesia pada tahun 2030 dapat memiliki pendidikan yang berkualitas bagi seluruh warga negaranya. Namun di era disrupsi saat ini dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas perlu adanya usaha yang lebih. Bashori (2018) menjelaskan bahwa era disrupsi adalah masa ketika perubahan terjadi sedemikian tidak terduga, mendasar dan hampir dalam semua aspek kehidupan.

Era disrupsi telah merubah tatanan kehidupan bermasyarakat yang harus bisa bergerak secara dinamis dari waktu ke waktu dengan daya usaha yang cukup besar agar tidak tertinggal dengan masyarakat lainnya. Dalam dunia pendidikan pun tentu saja perlu adanya

To cite this article:

A.N. Muhammad, W. H. Syahrul, L. W. Monicha & S. A. Adi. (2024). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 7, 615-623.

usaha yang lebih untuk menyesuaikan dengan era disrupsi saat ini. Namun kenyataan saat ini segala aspek dalam pendidikan masih jauh dari menyesuaikan dengan era disrupsi, masih banyak ketimpangan yang terjadi. Pada satu sisi pendidikan telah maju dengan pesat sesuai perkembangan zaman, namun pada satu sisi pendidikan sangatlah jauh dari kata berkualitas. Selain dunia pendidikan, di era disrupsi saat ini teknologi adalah hal yang tidak bisa dilepaskan dari berbagai hal.

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dan tanpa batas. Perubahan pola pikir dan tingkah laku masyarakat merupakan dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut atau yang saat ini dikenal dengan istilah *society* 5.0. Era *society* 5.0 merupakan kelanjutan dari era revolusi industri 4.0 (Hendarsyah, 2019). Era *society* 5.0 telah merubah konsep tatanan kehidupan masyarakat. Konsep *society* 5.0 tidak hanya terbatas pada sektor manufaktur, tetapi dalam hal memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Skobelev & Borovik, 2017). Era *society* 5.0 tentu saja akan menciptakan tantangan dan permasalahan baru dalam kehidupan bermasyarakat yang harus segera dipecahkan. Namun, dengan perkembangan teknologi yang pesat, era *society* 5.0 juga akan memberikan solusi penawaran dari masalah yang ada dengan ide dan kreativitas yang tinggi. Salah satu tantangan terbesar di era *society* 5.0 ini adalah penerapan teknologi dalam pembelajaran. Guru atau calon tenaga pendidik dituntut untuk bisa menerapkan teknologi dalam pembelajaran di kelas.

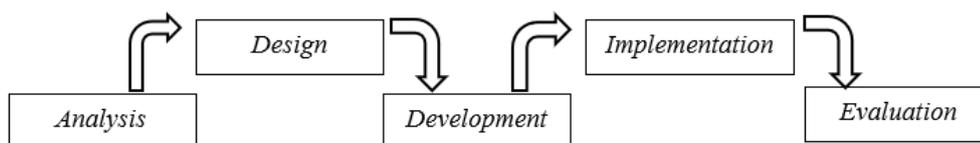
Berdasarkan latar belakang permasalahan terkait, penulis menawarkan solusi inovasi berupa “*E-LKPD BERBASIS WEBSITE BERNUANSA ETNOMATEMATIKA LENTOG TANJUNG*”. Sebuah media pembelajaran berupa *e-LKPD* dengan adaptasi konsep *website* yang saat ini sering menjadi topik hangat dari pemanfaatan teknologi. Diharapkan penelitian ini mampu untuk menganalisis pengembangan *e-LKPD* berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung guna meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa kelas VII SMP dalam mendukung *Sustainable Development Goals* (SDGs) 2030.

2. Metode

Metode riset ini menggunakan riset penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Subjek yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs NU Al Hidayah Kudus dan praktisi dari guru matematika MTs NU Al Hidayah Kudus serta ahli dari dosen Universitas Negeri Semarang. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian ADDIE ini lebih rasional dan lengkap dari model penelitian 4D (Safitri, Yuniarti, & Rostika, 2022). Model ini digunakan karena dapat digunakan untuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, media pembelajaran, media dan bahan ajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan angket. Data yang sudah diperoleh, dianalisis dengan teknik deskriptif persentase. Adapun teknik deskriptif persentase dilakukan dengan cara mengubah data kuantitatif menjadi bentuk presentase dan kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Analisis ini terkait dengan data proses pengembangan *e-LKPD* dan kualitas *e-LKPD* yang didapat dari instrumen penelitian.

Produk yang dikembangkan nantinya harus memenuhi kriteria kelayakan, keterbacaan. Selain itu pemilihan metode ADDIE ini karena dapat memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus-menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel, serta model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Tahapan pada model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahap Pengembangan E-LKPD

Pengembangan *e-LKPD* berbasis website bernuansa etnomatematika lentog tanjung guna meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa kelas VII dalam mendukung SDGs 2030 dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *Analysis, Design, Development (ADD)*. Tahapan-tahapan pengembangan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis terkait perlunya pengembangan sumber pembelajaran baru. Analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian ini adalah saat ini masih dibutuhkan sumber belajar dan sarana bahan ajar yang dapat memacu siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa yang masih kurang (Silvia & Mulyani, 2019). Hasil dari analisis kebutuhan ini akan dijadikan acuan untuk menyusun dan mengembangkan *e-LKPD*.

b. Analisis Materi

Analisis materi pada penelitian ini dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan. Pemilihan materi yang akan digunakan berdasarkan tingkat literasi siswa di Indonesia yang masih rendah. Hal tersebut sejalan dengan Fahrianur, dkk (2019) yang menjelaskan bahwa survei yang dilakukan PISA dan telah di rilis OECD pada tahun 2019 terkait Indonesia yang menempati peringkat ke 62 dari 70 negara yang memiliki tingkat literasi rendah. Hasil dari analisis tersebut yang dijadikan acuan untuk menentukan materi yang tepat dalam penelitian ini.

Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan belajar mengajar, mulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Hasil pada tahap ini adalah rancangan *e-LKPD* bernuansa etnomatematika yang masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada tahap berikutnya.

a. Rancangan *e-LKPD*

Konsep utama dalam desain *e-LKPD* ini adalah dengan nuansa makanan khas Kabupaten Kudus yaitu Lentog Tanjung Kudus. Desain *e-LKPD* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Mobirise* dan dikombinasikan dengan *id.000webhost.com*.

b. Rancangan Instrumen Penelitian

Pada tahap desain ini juga melakukan rancangan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang diperlukan sebagai alat ukur untuk dapat mengetahui kualitas dari *e-LKPD* yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian ini meliputi lembar validasi, dan lembar angket respons siswa. Lembar validasi akan mengukur kualitas validitas yang diberikan oleh ahli dan praktisi, sedangkan untuk lembar angket respons siswa sebagai tanggapan dari siswa yang telah menggunakan *e-LKPD* yang dikembangkan.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini meliputi kegiatan realisasi rancangan produk yang telah didesain dalam tahap sebelumnya untuk mendapatkan hasil berupa produk *e-LKPD* bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial dengan mengukur tingkat kelayakan produk akhir yang dikembangkan. Data dari hasil penilaian validator dan respon siswa diolah dengan menghitung persentase (%) dari skor yang didapat sesuai dengan kriteria berikut.

$$p = f/N \times 100\%$$

Keterangan:

p : persentase skor

f : jumlah skor yang diperoleh

N : jumlah skor maksimum

Kriteria tingkat kelayakan *e*-LKPD menurut Niam dan Asikin (2020) ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tingkat Kelayakan	Kriteria
$1\% < p < 50\%$	Tidak Layak
$50\% < p < 70\%$	Cukup Layak
$70\% < p < 85\%$	Layak
$85\% < p < 100\%$	Sangat Layak

Tabel 1. Kriteria tingkat kelayakan

Kriteria tingkat respon siswa terhadap *e*-LKPD ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

Tingkat Kelayakan	Kriteria
$0\% < p < 25\%$	Tidak Baik
$25\% < p < 50\%$	Cukup Baik
$50\% < p < 75\%$	Baik
$75\% < p < 100\%$	Sangat Baik

Tabel 2. Kriteria tingkat respon siswa

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pengembangan *e*-LKPD berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial untuk kelas VII ini menggunakan model ADDIE. *E*-LKPD yang dikembangkan telah melalui tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahapan-tahapan pengembangan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis terkait perlunya pengembangan sumber pembelajaran baru. Analisis yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan.

Saat ini masih dibutuhkan sumber belajar dan sarana bahan ajar yang dapat memacu siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa yang masih kurang (Silvia & Mulyani, 2019). Analisis lapangan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa siswa kelas VII MTs NU Al Hidayah Kudus masih memerlukan sumber belajar yang dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. Hasil dari analisis kebutuhan tersebut yang menjadikan acuan peneliti untuk menyusun dan mengembangkan *e*-LKPD.

b. Analisis Materi

Saat ini tingkat literasi matematika siswa di Indonesia masih sangat rendah. Hal tersebut sejalan dengan Fahrianur, dkk (2019) yang menjelaskan bahwa survei yang dilakukan PISA dan telah di rilis OECD pada tahun 2019 terkait Indonesia yang menempati peringkat ke 62 dari 70 negara yang memiliki tingkat literasi rendah. Berdasarkan uraian tersebut, maka pemilihan materi yang akan digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tingkat literasi siswa yang masih rendah. Menurut peneliti, analisis materi yang tepat untuk meningkatkan literasi matematika siswa adalah materi "aritmetika sosial". Capaian pembelajaran dari materi aritmetika sosial ini adalah siswa dapat memberikan estimasi/perkiraan hasil operasi aritmetika pada bilangan real dengan mengajukan alasan yang masuk akal (berkaitan dengan literasi finansial). Sedangkan, tujuan pembelajarannya adalah siswa dapat menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan konsep aritmatika sosial

dalam konteks penjualan dan pembelian yang digunakan dalam keseharian murid.

Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan belajar mengajar, mulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Hasil pada tahap ini adalah rancangan *e*-LKPD bernuansa etnomatematika yang masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada tahap berikutnya.

a. Rancangan *e*-LKPD

Konsep utama dalam desain *e*-LKPD ini adalah dengan nuansa makanan khas Kabupaten Kudus yaitu Lentog Tanjung Kudus. Desain *e*-LKPD dibuat dengan menggunakan aplikasi *Mobirise* dan dikombinasikan dengan *id.000webhost.com*. Berikut adalah tampilan awal dari *e*-LKPD.



Gambar 2. Desain awal *e*-LKPD

b. Rancangan Instrumen Penelitian

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang dirancang meliputi lembar validasi, dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi akan mengukur tingkat validitas dari *e*-LKPD yang telah dirancang, sedangkan untuk lembar angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan dari siswa yang telah menggunakan *e*-LKPD.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini meliputi kegiatan realisasi rancangan produk yang telah didesain dalam tahap sebelumnya untuk mendapatkan hasil berupa produk *e*-LKPD bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial. Pada tahap ini juga disajikan hasil dari uji validasi dan respon angket siswa yang dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4 berikut.

No.	Validator	Aspek Konstruksi	Aspek Konten	Aspek Bahasa
1.	Validator 1	90%	92%	95%
2.	Validator 2	95%	88%	95%
3.	Validator 3	85%	100%	95%
4.	Validator 4	95%	100%	85%
	Rata-rata	91%	95%	93%
	Total Rata-rata		93%	
	Kriteria		Sangat Layak	

Tabel 3. Hasil uji validasi *e-LKPD*

No.	Saran	Perbaikan
1.	Pada Jamboard diberikan petunjuk pengerjaan, serta tautan yang ada dibuat otomatis <i>new tab</i> .	Menambahkan petunjuk pengerjaan pada Jamboard dan membuat otomatis <i>new tab</i> pada tautan YouTube dan Jamboard yang ada dalam <i>e-LKPD</i> .
2.	Indikator belum dicantumkan.	Menambahkan indikator yang sesuai dalam <i>e-LKPD</i> .
3.	Tinjau dan sesuaikan kembali penulisan sesuai dengan KBBI.	Meninjau dan merubah beberapa kata yang masih belum sesuai dengan penulisan yang baik bersumber dari KBBI.
4.	Tampilannya bisa lebih menarik dan berwarna.	Membuat tampilan <i>e-LKPD</i> yang lebih berwarna.

Tabel 4. Saran dan perbaikan *e-LKPD* dari validator

Berdasarkan hasil uji validasi tersebut diperoleh bahwa *e-LKPD* memperoleh kriteria sangat layak dengan hasil rata-rata pada aspek konstruksi adalah 91%, pada aspek konten adalah 95%, pada aspek bahasa adalah 93%. Dengan demikian, diperoleh rata-rata validasi dari ketiga aspek tersebut adalah 93% sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-LKPD* berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji validasi tersebut juga dilengkapi dengan komentar dan saran dari validator. Setelah itu, dilakukan revisi pada *e-LKPD* berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung yang menghasilkan draft akhir yang memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berikut adalah tampilan akhir dari *e-LKPD*.





Gambar 3. Desain akhir *e*-LKPD

Selain menguji kevalidan pada tahap evaluasi ini juga menguji hasil dari lembar angket respon siswa. Adapun hasil angket respon siswa disajikan pada tabel 5 berikut.

Aspek Penilaian	Skor Kelayakan (%)	Kriteria
Konstruksi	81,25	Sangat Baik
Konten	83,90	Sangat Baik
Ketertarikan	82,03	Sangat Baik
Rata-rata	82,39	Sangat Baik

Tabel 5. Hasil angket respon siswa

Berdasarkan hasil angket respon siswa tersebut diperoleh bahwa *e*-LKPD memperoleh kategori sangat baik dari siswa dengan hasil rata-rata pada aspek konstruksi adalah 81,25%, pada aspek konten adalah 83,90%, pada aspek ketertarikan adalah 82,03%. Dengan demikian, diperoleh rata-rata validasi dari ketiga aspek tersebut adalah 82,39% sehingga dapat disimpulkan bahwa *e*-LKPD berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung sangat diterima baik oleh siswa.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian *e*-LKPD bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial memiliki tingkat kevaliditasan yang tinggi dan mendapatkan respon yang baik dari siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e*-LKPD bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial dapat digunakan kepada siswa kelas VII SMP/MTs. Dalam konteks pendidikan, penggunaan etnomatematika dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa dengan memperkenalkan siswa pada cara-cara yang berbeda di mana konsep matematika digunakan dalam budaya mereka sendiri (Witha, Karjiyati, & Tarmizi, 2020). Siswa dapat merasakan keterkaitan yang lebih dalam antara matematika dan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga memotivasi mereka untuk belajar matematika dengan lebih baik.

Kemampuan literasi matematika siswa juga dapat dilihat dari hasil pekerjaan siswa terhadap latihan soal cerita yang diberikan dalam *e*-LKPD. Dalam konteks *e*-LKPD, penggunaan teknologi dapat membantu meningkatkan aksesibilitas, keefektifan, dan efisiensi dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Thakrar, Zinn, & Wolfenden (2015) mengenai pengaruh penggunaan teknologi dalam pendidikan, ditemukan bahwa penggunaan teknologi dapat membantu meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan partisipasi aktif, dan meningkatkan prestasi belajar. Dalam *e*-LKPD, terdapat berbagai fitur yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika, seperti visualisasi yang lebih baik dengan gambar atau video, interaktifitas yang memungkinkan siswa untuk melakukan percobaan atau

simulasi, serta pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa.

Adanya *e-LKPD* juga memberikan siswa akses ke sumber belajar yang lebih variatif dan terstruktur, sehingga dapat membantu mereka dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik, serta dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan memberikan umpan balik secara instan, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan mereka dengan lebih cepat dan akurat. Kemampuan literasi matematika siswa juga dapat dilihat dari indikator yang ada mulai dari siswa mampu merumuskan masalah nyata dalam menentukan keuntungan dan kerugian, menggunakan matematika dalam pemecahan masalah tersebut, dan menafsirkan solusi dalam soal, serta dapat mengevaluasi solusi dalam masalah keuntungan dan kerugian dalam soal. Dengan demikian, siswa telah memenuhi indikator-indikator yang ada pada kemampuan literasi matematika. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Purnama & Suparman, 2020) bahwa *e-LKPD* dalam pembelajaran dapat menstimulus kemampuan pemecahan masalah terutama dalam kemampuan literasi matematika siswa.

Selain itu, *e-LKPD* berbasis website bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial ini dapat turut membantu menyukseskan *Sustainable Development Goals* (SDGs) tahun 2030, sebagaimana salah satu poin dari SDGs adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang inklusif dan bermakna. Pendidikan yang berkualitas disini didukung dengan adanya sumber belajar yang baik, salah satunya mampu untuk meningkatkan kemampuan literasi yang saat ini masih sangat rendah di Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan UNESCO (2017) bahwa kemampuan literasi adalah kunci untuk mencapai berbagai target SDGs, seperti mengurangi kemiskinan, meningkatkan kesehatan, meningkatkan akses ke pekerjaan yang layak, dan meningkatkan kesetaraan gender. Hal ini karena kemampuan literasi yang baik dapat membantu individu dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengatasi tantangan dan peluang yang terkait dengan pembangunan berkelanjutan.

4. Simpulan

Inovasi media pembelajaran *e-LKPD* berbasis *website* adalah inovasi media pembelajaran matematika yang diperlukan guna menyukseskan SDGs 2030 di era *society 5.0* ini. Berdasarkan hasil penelitian *e-LKPD* berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial ini telah dirancang dengan baik. Hasil validasi dari ahli dan praktisi dari *e-LKPD* ini memperoleh skor penilaian yang cukup tinggi dengan kategori layak. Pada tahap implementasi *e-LKPD* diperoleh bahwa siswa telah mencapai keberhasilan belajar yang baik, serta mendapatkan respon yang baik. Jadi, inovasi media pembelajaran *e-LKPD* berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang menarik dan menjadi salah satu solusi terbaik dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan kepada para siswa dengan dukungan kemampuan literasi matematika yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada inovasi media pembelajaran matematika *e-LKPD* berbasis *website* bernuansa etnomatematika lentog tanjung pada materi aritmetika sosial, maka diperlukan adanya pengembangan secara berkelanjutan pada materi matematika yang lain. Selain itu, diperlukan uji coba lanjut guna mengukur kemampuan literasi matematika siswa dengan populasi yang lebih banyak dari penelitian ini dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai variabel bebas dan terikat dalam suatu penelitian untuk dapat lebih akurat dalam mengukur tingkat keefektifannya, sehingga dapat diproduksi dalam jumlah yang lebih banyak.

Daftar Pustaka

- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis kemampuan literasi matematika siswa ditinjau dari self efficacy siswa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5).
- Andini, S., Saryono, S., Fazria, A. N., & Hasan, H. (2022). Strategi Pengolahan Sampah dan Penerapan

- Zero Waste di Lingkungan Kampus STKIP Kusuma Negara. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(1), 273-281.
- Astriani, R. S., Utaminingsih, S., & Surachmi, S. (2021, March). Development of Ethno-mathematics based Mathematics Teaching Material Technology: A Needs Analysis. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1823, No. 1, p. 012071). IOP Publishing.
- Bashori, K. (2018). Pendidikan politik di era disrupsi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 287-310.
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Misnawati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 102-113.
- Hendarsyah, D. (2019). E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 171-184.
- Hidayat, T., & Marlana, L. (2023). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMAN Olahragawan Ragunan. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 4(1), 48-54.
- Niam, M. A., & Asikin, M. (2020). The Development of Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM)-Based Mathematics Teaching Materials To Increase Mathematical Connection Ability. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 8(1), 153-167.
- Purnama, A., & Suparman, S. (2020). Studi pendahuluan: E-LKPD berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 131-140.
- Rianto, A. (2019). Analisis Peluang Lentog Tanjung Sebagai Sarana City Branding Kota Kudus (Doctoral dissertation, Universitas Ciputra Surabaya).
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian sustainable development goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096-7106.
- Silvia, T., & Mulyani, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Etnomatematika pada materi garis dan sudut. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2), 38-45.
- Skobelev, P. O., & Borovik, S. Y. (2017). On the way from Industry 4.0 to Industry 5.0: From digital manufacturing to digital society. *Industry 4.0*, 2(6), 307-311.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). pentingnya lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) inovatif dalam proses pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256-1268.
- Thakrar, J., Zinn, D., & Wolfenden, F. (2015). Exploring the educational potential of robotics in schools: A systematic review. *Journal of Educational Robotics*, 6(1), 3-17.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2017). Education for sustainable development goals: Learning objectives.
- Witha, T. S., Karjiyati, V., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh model rme berbasis etnomatematika terhadap kemampuan literasi matematika siswa kelas iv sd gugus 17 kota bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 136-143.