

SKRIPSI
SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT
DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS: STUDI
PENGEMBANGAN

Oleh:
MASTERY RARA NINGRUM
NPM. 2201060012



Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H / 2025 M

**SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT
DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS: STUDI
PENGEMBANGAN**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

MASTERY RARA NINGRUM

NPM: 2201060012

Pembimbing: Endah Wulantina, M.Pd.

Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H / 2025 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouin.ac.id, e-mail: tarbiyah@metrouin.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Mastery Rara Ningrum
NPM : 2201060012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika
Yang berjudul : SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT
LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIS: STUDY PENGEMBANGAN

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Mengetahui,
Ketua Program Studi Matematika

Juitaning Mustika, M.Pd.
NIP. 19910720 201903 2 017

Metro, 04 Desember 2025
Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222 201903 2 010

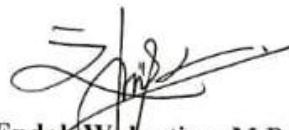
PERSETUJUAN

Judul : SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT
LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIS: STUDY PENGEMBANGAN
Nama : Mastery Rara Ningrum
NPM : 2201060012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Matematika

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 04 Desember 2025
Pembimbing



Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan K. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47206, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.un@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2091/Un.36.1/D/PP.00.9/12/2025

Skripsi dengan judul: SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS: STUDI PENGEMBANGAN, yang disusun oleh: Mastery Rara Ningrum, NPM: 2201060012 Program Studi: Tadris Matematika telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 11 Desember 2025.

TIM PENGUJI

Penguji I : Endah Wulantina, M.Pd.


Penguji II : Juitaning Mustika, M.Pd.

Penguji III : Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd.

Penguji IV : Dedi Satriawan, M.Pd.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 198006072003122003

ABSTRAK

SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS: STUDY PENGEMBANGAN

Oleh:

Mastery Rara Ningrum

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan peserta didik dalam matematika adalah kurangnya kebiasaan membaca dan berpikir secara mendalam, sehingga mereka kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting yang diperlukan untuk menyusun strategi penyelesaian masalah. Oleh karena itu, Pemecahan masalah menjadi acuan penting dalam proses berpikir matematis karena melalui pembelajaran matematika, peserta didik didorong untuk dapat memanfaatkan pengetahuan dan juga pengalamannya dalam menyelesaikan berbagai persoalan matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan soal cerita matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) serta mengetahui efek potensialnya terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari. Penelitian ini menggunakan metode *design research* dengan tipe *development study* yang meliputi tahap *preliminary* dan *formative evaluation*. Metode tipe *development Study* yang terdiri dari dua tahapan utama yaitu *preliminary* (persiapan) berupa analisis dan desain, tahap *formative Evaluation* (evaluasi formatif) yang terdiri dari *self evaluation*, *prototyping (expert reviews)*, *one-to-one*, *small group* dan *field test*.

Berdasarkan penelitian didapat hasil yaitu validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 0,80 yang menunjukkan kriteria “sangat valid” dan validasi ahli budaya mendapatkan persentase sebesar 0,76 yang menunjukkan kriteria “valid”. Hasil dari angket respon peserta didik mendapat persentase skor sebesar 88% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa soal yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli, praktis berdasarkan respon peserta didik, serta memiliki efek potensial dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Dengan demikian, soal yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran SPLDV.

Kata Kunci: cerita rakyat Lampung Barat, kemampuan pemecahan masalah, soal cerita matematika, SPLDV.

ABSTRACT

MATHEMATICS PROBLEMS BASED ON WEST LAMPUNG FOLKLORE AND MATHEMATICAL PROBLEM-SOLVING SKILLS: A DEVELOPMENT STUDY

By:

Mastery Rara Ningrum

One of the causes of students' low ability in mathematics is the lack of a habit of reading and thinking deeply, which makes it difficult for them to identify important information needed to develop problem-solving strategies. Therefore, problem-solving becomes an important reference in the mathematical thinking process because, through learning mathematics, students are encouraged to make use of their knowledge as well as their experiences in solving various mathematical problems. This study aims to develop mathematical story problems based on West Lampung folklore in the material of the Two-Variable Linear Equation System (SPLDV) and to find out its potential effect on the problem-solving ability of grade VIII students of SMP Negeri 2 Batanghari. This study uses a design research method with a development study type which includes the preliminary and formative evaluation stages. The Development Study type method consists of two main stages, namely preliminary (preparation), which includes analysis and design, and the formative evaluation stage, which consists of self-evaluation, prototyping (expert reviews), one-to-one, small group, and field test.

Based on the research, the results were obtained, namely the validation of material experts got a percentage of 0.80 which showed the "very valid" criterion and the validation of cultural experts got a percentage of 0.76 which showed the "valid" criteria. The results of the student response questionnaire received a score percentage of 88% which was included in the "Very Practical" category. The results of the study show that the questions developed are declared valid based on expert assessment, practical based on student responses, and have a potential effect in improving students' mathematical problem-solving skills. Thus, the questions developed are suitable for use as teaching materials in SPLDV learning.

Keywords: *Mathematics story problems, problem-solving skills, SPLDV, West Lampung folklore.*

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mastery Rara Ningrum
NPM : 2201060012
Program Studi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 11 Desember 2025
Yang menyatakan,


Mastery Rara Ningrum
NPM. 2201060012

MOTTO

﴿قَالَ رَبِّ اشْرَحْ لِي صَدْرِي﴾^{١٥} وَيَسِّرْ لِي أَمْرِي^{١٦} وَاحْلُلْ عُقْدَةً مِنْ لِسَانِي^{١٧} يَفْقَهُوا قَوْلِي^{١٨}



"Ya Allah, lapangkanlah dadaku, mudahkanlah urusanku, dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku supaya mereka mengerti perkataanku."

(QS. Taha ayat 25-28)

“Kehilangan seorang Ibu menjadi ujian terberat dalam perjalanan ini, namun dukungan dan doa Ayah menjadi kekuatan utama hingga skripsi ini dapat diselesaikan”

- Mastery Rara Ningrum

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah peneliti bersyukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung dan menyelesaikan skripsi ini. Dengan rasa syukur dan bangga, peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai dan sayangi, Bapak H. Suwito yang menjadi sumber semangat dan motivasi bagi saya untuk dapat menyelesaikan pendidikan yang sedang ditempuh, dan (Almh) Ibu Hj. Boiyem yang selama hidupnya senantiasa memberikan do'a, dukungan, dan cinta kasihnya untuk saya.
2. Kakak-kakakku tercinta, Sri Wiji Utami, Syarif Hidayat, Diah Qurnia Sari, Dewi Ambar Sari, dan Amin Nur Rohman, yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Untuk orang terdekat dan spesial saya Rendi Rama Dayu orang yang selalu ada setiap waktu dan telah menjadi penguat saya sekaligus penyemangat untuk tidak putus asa dan terus berusaha, yang selalu membantu dan men-support saya untuk terus semangat dalam mengerjakan skripsi, terimakasih atas segalanya karena selalu sabar dan terus membersamai.
4. Keluarga terdekat yang selalu memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabatku, Aulia Hastin Fahraddilla, Aulya Indah Callista, Devita Rahmawati, Sofia Marhamah, Ani Putri Handayani, Nabilla Aleyda Tsurraya dan Nadya Salsabila, yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
6. Teman seperjuangan angkatan 2022 Program Studi Tadris Matematika dan teman-teman yang tak mungkin disebutkan satu persatu.
7. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung, Program Studi Tadris Matematika yang menjadi tempat menimba ilmu selama ini. Semoga kelak ilmu yang telah peneliti dapat bermanfaat bagi orang banyak. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Studi Pengembangan”.

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan jurusan Tadris Matematika dalam rangka menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) Program Studi Tadris Matematika guna memperoleh gelar S.Pd.

Peneliti telah mendapatkan banyak bantuan dan arahan dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Dengan demikian, peneliti mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.
2. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.
3. Ibu Juitaning Mustika, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.
4. Ibu Dwi Laila Sulistiowati, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.
5. Ibu Endah Wulantina, M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah memberi bimbingan ilmu yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi dengan sangat sabar.
6. Para dosen program studi Tadris Matematika yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman kepada peneliti selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.
7. Para guru-guru di SMP Negeri 2 Batanghari yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta pengalaman kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Batanghari.

8. Bapak dan almarhumah Ibu yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.

9. Rekan-rekan peneliti Program Studi Tadris Matematika Angkatan 2022

Peneliti menyadari dalam menyusun skripsi penelitian ini masih terdapat kekurangan serta keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan segala saran dan kritik yang membangun guna menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta bisa membantu pengembangan pendidikan matematika.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Batanghari, 07 Desember 2025

Peneliti,



Mastery Rara Ningrum
NPM. 2201060012

DAFTAR ISI

NOTA DINAS.....	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
ORISINALITAS PENELITIAN.....	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan.....	11
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Studi yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Desain Uji Coba Produk	40
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Instrumen Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	60
B. Pembahasan.....	87
C. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Simpulan	97
B. Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	107
RIWAYAT HIDUP	169

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita	19
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	46
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Budaya	47
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	48
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Tes	48
Tabel 3. 5 Penskoran Skala Likert Analisis Instrumen Angket Validasi	50
Tabel 3. 6 Kategori untuk Instrumen Validasi Ahli Materi dan Ahli Budaya	51
Tabel 3. 7 Penskoran Skala Likert Angket Respon Peserta Didik	51
Tabel 3. 8 Kategori Kategori Persentase Angket Respon Peserta Didik	52
Tabel 3. 9 Kriteria Nilai Reliabilitas	55
Tabel 3. 10 Indeks Tingkat Kesukaran	56
Tabel 3. 11 Klasifikasi Daya Pembeda	57
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli Materi	68
Tabel 4. 3 Hasil Perbaikan Kritik dan Saran Ahli Materi	69
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Validasi Ahli Budaya	72
Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Ahli Budaya	73
Tabel 4. 6 Hasil Perbaikan Kritik dan Saran Ahli Budaya	74
Tabel 4. 7 Hasil Respon Peserta Didik Tahap One-To-One	76
Tabel 4. 8 Hasil Respon Peserta Didik Tahap Small Group	78
Tabel 4. 9 Hasil Respon Peserta Didik Tahap Field Test	81
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas	82
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas	83
Tabel 4. 12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	84
Tabel 4. 13 Hasil Uji Daya Pembeda	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jawaban Salah Satu Peserta Didik	5
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Ahli Materi 1	108
Lampiran 2. Validasi Ahli Materi 2	111
Lampiran 3. Validasi Ahli Budaya 1	114
Lampiran 4. Validasi Ahli Budaya 2	117
Lampiran 5. Angket Respon Peserta Didik	120
Lampiran 6. Kunci Jawaban Soal	124
Lampiran 7. Pedoman penskoran soal tes	132
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	132
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Budaya	133
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik	133
Lampiran 11. Hasil Tes Peserta Didik Menggunakan Produk Soal	134
Lampiran 12. Hasil Tes Peserta Didik Menggunakan Soal Biasa	135
Lampiran 13. Dokumentasi Jawaban Tes Peserta Didik	136
Lampiran 14. Dokumentasi Penggunaan Produk Soal yang dikembangkan	144
Lampiran 15. Surat Izin <i>Pra survey</i>	145
Lampiran 16. Surat Balasan <i>Pra survey</i>	146
Lampiran 17. Surat Tugas	147
Lampiran 18. Surat Izin <i>Research</i>	148
Lampiran 19. Surat Balasan <i>Research</i>	149
Lampiran 20. Surat Bimbingan Skripsi	150
Lampiran 21. Buku Bimbingan Skripsi	151
Lampiran 22. Bebas Pustaka Perpustakaan	156
Lampiran 23. Bebas Pustaka Program Studi	157
Lampiran 24. Uji Prasyarat	158
Lampiran 25. Produk Soal soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya merupakan matematika.¹ Soal cerita adalah salah satu bentuk soal dari matematika yang membahas permasalahan yang disampaikan melalui kalimat-kalimat yang menggambarkan situasi dalam kehidupan sehari-hari.² Soal cerita pada matematika adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita maupun uraian, baik secara lisan maupun tulisan.³ Soal cerita yang berisi permasalahan sehari-hari yang sering kita jumpai dalam pembelajaran matematika yaitu pada materi SPLDV. Soal cerita yang ada dalam SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel) biasanya berupa uraian panjang yang mencantumkan sebuah ataupun multiple variabel. Oleh karena itu, soal cerita matematika yang memuat materi SPLDV dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami konsep matematika melalui pemodelan informasi dalam bentuk persamaan matematika dan penyelesaiannya.⁴

¹ Devi Nur Fitriana, Alifatul Aprilia, "Mindset Awal Peserta didik Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit Dan Menakutkan," *Journal Elementary Education* 1, no. 2 (2022): 12, <https://doi.org/10.4324/9780203457306-42>.

² Amalia, Bonita Hirza, Agus Supriadi "Kemampuan Peserta didik Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berbentuk Cerita Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 7, no. 5 (2018): 10

³ Nisa Indina Zulfa, Dendi Wijaya Saputra, and Sri Irnaningsih, "Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Peserta didik Kelas IV SDN Pondok Cabe Ilir 01 Melalui Pendekatan Problem Solving," *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2024

⁴ Resti Fauziah, "Scaffolding Pada Pemecahan Masalah Soal Cerita Bentuk SPLDV Di Kelas VIII-A MTs Al-Ma'rifat Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019," 2019

Kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita matematika harus dimiliki seorang peserta didik pada pembelajaran matematika. Literasi matematika merupakan kompetensi yang penting di kehidupan sehari-hari. Menurut *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD), tujuan utama dari literasi matematika yaitu untuk memungkinkan peserta didik secara aktif memecahkan masalah untuk berbagai situasi dunia nyata. Hal ini termasuk dengan menerapkan konsep, fakta, prosedur, serta alat matematika dalam memecahkan masalah serta menggunakan penalaran matematika untuk menjelaskan, menggambarkan, serta memprediksi suatu fenomena.⁵ Jika peserta didik mampu untuk memecahkan serta menginterpretasikan masalah matematika pada berbagai konteks, menganalisis, bernalar, mengkomunikasikan pengetahuan serta keterampilan matematika secara efektif, maka peserta didik tersebut dianggap memiliki tingkat literasi matematika yang tinggi.⁶ Hal ini diukur dengan tes PISA.

Program for International Student Assessment (PISA) yaitu program yang mengevaluasi kemampuan membaca, sains, dan matematika peserta didik berusia 15 tahun di seluruh dunia. Hasil studi PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa skor kemampuan matematika peserta didik Indonesia adalah 366, lebih rendah dibanding rata-rata skor negara OECD yang sebesar 472. Nilai tersebut menunjukkan penurunan sebesar tiga belas poin dibandingkan capaian pada tahun

⁵ Bintari Tri Ambarwati and Rooselyna Ekawati, "Analisis Literasi Matematika Peserta didik Dalam Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Skills (Hots) Proporsi," *MATHEdunesa* 11, no. 2 (2022): 390–403, <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p390-403>.

⁶ Rita Novita and Mulia Putra, "Using Task Like PISA's Problem to Support Students' Creativity Education," *Journal on Mathematics* 7, no. 1 (2016): 33–44.

2018.⁷ Hasil studi PISA, kemampuan peserta didik di Indonesia dalam menyelesaikan soal matematika berbasis kon teks kompleks, termasuk materi SPLDV, masih tergolong rendah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan soal cerita matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat sebagai solusi yang bersifat kontekstual, relevan secara budaya, dan memfasilitasi pemodelan matematika serta tahapan berpikir sistematis sesuai langkah Polya.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan peserta didik dalam matematika adalah kurangnya kebiasaan membaca dan berpikir secara mendalam, sehingga mereka kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting yang diperlukan untuk menyusun strategi penyelesaian masalah.⁸ Soal cerita matematika berperan penting dalam melatih kemampuan tersebut karena menyajikan permasalahan dalam konteks naratif yang mendorong peserta didik untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan persoalan secara bertahap. Selain itu, soal cerita juga melatih peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses berpikir kritis dan reflektif.⁹ Oleh karena itu, Pemecahan masalah menjadi acuan penting dalam proses berpikir matematis karena melalui pembelajaran matematika, peserta didik didorong untuk dapat memanfaatkan

⁷ OECD, *The State of Learning and Equity in Education*, vol. I (Paris, 2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

⁸ Siti Aisyah Hasibuan, KMS. M. Amin Fauzi, and Mukhtar, "Development of PISA Mathematical Problem Model on the Content of Change and Relationship to Measure Students Mathematical Problem-Solving Ability," *International Electronic Journal of Mathematics Education* 15, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.29333/iejme/6274>.

⁹ Yuldina Husna Ritonga and Zainal Azis, "The Effect of Contextual Teaching Learning on Solving Story Problems Ability Students of MTsN 1 Medan," *Journal of Mathematics Education and Application (JMEA)* 1, no. 2 (2022): 66–72, <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/mtika/index>.

pengetahuan dan juga pengalamannya dalam menyelesaikan berbagai persoalan matematika.¹⁰

Hasil *pra survey* yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMP Negeri 2 Batanghari diperoleh informasi terkait materi SPLDV yang menjadi salah satu materi yang cukup dianggap sulit oleh peserta didik dikarenakan peserta didik belum terlalu memahami bagaimana menyelesaikan soal dan juga belum adanya penerapan soal cerita dengan menggunakan cerita rakyat yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, berdasarkan hasil studi PISA, rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik Indonesia seringkali terkait dengan lemahnya kemampuan menghubungkan persoalan kontekstual ke dalam bentuk model matematika, yang menjadi inti dari penyelesaian soal SPLDV. Hal tersebut terlihat dari hasil penyelesaian soal matematika pada materi SPLDV dengan indikator kemampuan pemecahan masalah yang diberikan peneliti ketika melakukan *pra survey*. Indikator pemecahan masalah antara lain memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, serta melakukan pengecekan kembali. Berdasarkan jawaban peserta didik dapat diketahui bahwa dari ke-empat indikator mereka belum mampu memenuhi indikator menyelesaikan masalah sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali dengan benar.

Berikut ini adalah salah satu jawaban tes dengan indikator kemampuan pemecahan masalah yang diberikan pada 24 peserta didik di kelas VIII, tepatnya pada kelas VIII D SMP N 2 Batanghari. Hasil dari 24 peserta didik yang mampu

¹⁰ Hasibuan And Others

mengerjakan lima soal tes *pra survey* pada nomor satu ada 17 peserta didik yang dapat menjawab dengan tuntas dan memenuhi empat indikator kemampuan pemecahan masalah, nomor dua hanya ada 4 orang yang menjawab tapi tidak tuntas dan belum memenuhi empat indikator kemampuan pemecahan masalah, nomor tiga hanya ada 1 orang dengan jawaban tidak sempurna dan juga belum memenuhi empat indikator kemampuan pemecahan masalah begitupun dengan nomor empat dan lima, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu dalam menyelesaikan soal yang diberikan saat *pra survey* dengan baik dan benar.

Sita, Wati, dan Surti membeli kue di toko “nikmat”. Sita membeli 4 kue coklat, dan 3 kue donat dengan harga Rp.10.900. Wati membeli 3 kue coklat dan 2 kue donat dengan harga Rp.8000. Jika Surti membeli 5 kue donat dan 2 kue coklat, maka Surti harus membayar?

Diket: A = sita $\rightarrow 4x + 3y = 10.900$
 B = wati $\rightarrow 3x + 2y = 8000$
 Ditanya: $5x + 2y$?

Peserta didik belum dapat membuat penyelesaian masalah sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali dengan benar

Gambar 1. 1 Jawaban Salah Satu Peserta Didik

Gambar 1.1 tersebut menunjukkan jawaban tes dari salah satu peserta didik pada nomor dua dari soal tes *pra survey* yang diberikan, soal tersebut diambil dari soal yang telah dipublikasikan secara akademik oleh gita dkk mengenai soal matematika materi SPLDV yang dianalisis untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah pada materi SPLDV tersebut.¹¹ Dari soal yang telah diberikan peserta didik belum mampu untuk menyelesaikan dengan tuntas penyelesaian dari soal tersebut, diperoleh hasil dari keseluruhan peserta didik tersebut belum mampu dalam mengerjakan soal secara baik dan benar serta belum menguasai dua indikator

¹¹ Gita Meidina Khoerunnisa, and Adi Ihsan Imami “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi SPLDV,” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2019, 438–47, <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/3698>.

kemampuan pemecahan masalah yaitu indikator menyelesaikan masalah sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali dengan benar.

Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik, mereka mengatakan bahwa kurang tertarik dalam mempelajari matematika terutama ketika belajar materi SPLDV. Dalam mempelajari materi SPLDV disana guru belum menerapkan cerita rakyat untuk diterapkan dalam membuat soal SPLDV, sehingga selain kurang menarik peserta didik juga kurang paham karena belum ada soal-soal yang kontekstual khususnya yang menggunakan cerita rakyat.

Wawancara juga dilakukan kepada guru matematika yang mengampu kelas tersebut. Guru menyampaikan bahwa selama ini soal-soal SPLDV yang digunakan dalam proses pembelajaran masih bersifat umum dan belum dikaitkan dengan konteks lokal, seperti cerita rakyat. Guru mengakui bahwa pendekatan berbasis budaya lokal atau kontekstual seperti cerita rakyat belum pernah digunakan dalam penyusunan soal SPLDV. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan referensi dan kebiasaan penggunaan soal yang bersifat prosedural.

Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman serta kemampuan pemecahan masalah peserta didik terhadap matematika yaitu dengan dikembangkannya soal-soal yang kontekstual serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pengembangan soal dengan berbasis cerita rakyat dapat menjadi salah satu solusi yang inovatif untuk mengatasi masalah ini. Cerita rakyat merupakan cerita yang banyak berkembang di masyarakat serta tergolong pada cerita fiksi yang berasal dari daerah tertentu dan memiliki ciri khas tertentu tergantung dari mana sebuah cerita tersebut berasal dan merupakan cerita yang sudah ada sejak zaman

dahulu serta sudah berkembang dan dikenal oleh rakyat atau masyarakat.¹² Pada wilayah Provinsi Lampung, terdapat berbagai cerita rakyat yang tersebar di setiap daerah, seperti cerita rakyat Lampung Barat, Lampung Utara, Lampung Tengah, Lampung Selatan, Metro, Tulang Bawang yang mengandung pesan budaya yang khas. Namun, pada konteks penelitian ini difokuskan pada cerita rakyat yang berasal dari Lampung Barat karena referensi dan dokumentasi terhadap cerita-cerita rakyat di daerah tersebut sudah terdokumentasi secara akademik dan lengkap, salah satunya oleh Sudjarwo dkk.¹³ Hal ini menjadikan cerita rakyat Lampung Barat memiliki kejelasan sumber, struktur naratif yang konsisten, serta layak untuk dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan soal matematika berbasis budaya.

Penggunaan cerita rakyat sebagai konteks dalam soal matematika tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep, tetapi juga secara signifikan dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Pemecahan masalah merupakan usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu segera dapat dicapai. Memecahkan suatu masalah merupakan suatu aktivitas dasar bagi manusia. Kenyataan di lapangan bahwa sebagian besar kehidupan manusia berhadapan dengan masalah-masalah, oleh sebab itu, kita perlu mencari penyelesaiannya.¹⁴ Konteks budaya lokal yang diangkat dalam soal cerita memberi peluang bagi peserta didik untuk memodelkan

¹² Mahmud Ahmadi, Sekar Dwi Ardianti, and Ika Ari Pratiwi, "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus," *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>.

¹³ Sudjarwo, Albet Maydiantoro, Listumbinang Halengkara, *Buku Cerita Rakyat Lampung Barat*, 2017.

¹⁴ Sutarto Hadi, Radiyatul, "Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya Untuk Mengembangkan Kemampuan Peserta didik Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Menengah Pertama", 2015,

situasi nyata dalam bentuk matematis, merencanakan strategi penyelesaian, hingga melakukan evaluasi terhadap jawabannya sendiri. Pemanfaatan penggunaan cerita rakyat lokal sebagai konten pembelajaran dapat memotivasi serta meningkatkan pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik terhadap materi pelajaran.¹⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Erika dkk., menunjukkan bahwasanya penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran matematika bisa meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik.¹⁶ Dari beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwasanya penggunaan konteks budaya pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, penelitian yang terkhusus mengembangkan soal matematika dengan berbasiskan cerita rakyat Lampung Barat terkhusus pada cerita Legenda Batu Kepampang, Salui Pitu Batu Brak, dan Budaya Pesta Irau terhadap materi SPLDV masih cukup terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan bisa mengisi masalah yang belum terjawab tersebut dengan mengembangkan soal-soal matematika yang berbasiskan cerita rakyat Lampung Barat, khususnya terhadap materi SPLDV.

Berdasarkan dari latar belakang yang dijelaskan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian “Pengembangan Soal Cerita Rakyat Lampung Barat Pada Materi SPLDV Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah

¹⁵ Hendri Saputra, Khairun Nisa, and Ilham Syahrul Jiwandono, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar,” *Journal of Classroom Action Research* 4, no. 2 (2022): 61–70, <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/6007>.

¹⁶ Erika Rizki Herdianti et al., “Pengembangan Naskah Storytelling Cerita Rakyat Timun Mas Pada Materi Perbandingan Dua Besaran SD Kelas V,” *Bima Journal of Elementary Education* 2, no. 1 (2024): 1–6, <https://doi.org/10.37630/bijee.v2i1.918>.

Peserta Didik”. Pengembangan soal cerita matematika berbasis cerita rakyat yang akan dilakukan dikhususkan untuk materi SPLDV. Bentuk cerita yang akan digunakan terdapat pada cerita rakyat Lampung Barat diantaranya Legenda Batu Kepampang, Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, serta Budaya Pesta Irau.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Soal cerita masih dianggap soal yang sulit bagi peserta didik SMP Negeri 2 Batanghari
2. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita masih tergolong kurang baik
3. Guru belum mengembangkan soal-soal yang kontekstual serta relevan dengan kehidupan nyata yang disajikan dalam bentuk soal cerita matematika yang berbasis budaya lokal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan soal cerita matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat pada penelitian ini ditujukan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan soal cerita matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat dari Lampung Barat.

3. Cakupan cerita rakyat Lampung Barat sebatas Legenda Batu Kepampang, Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, dan Budaya Pesta Irau.
4. Tipe soal yang digunakan dalam penelitian ini merupakan soal cerita berbentuk uraian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan produk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis?
2. Bagaimana efek potensial produk pengembangan soal cerita matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang dijelaskan di atas, tujuan pengembangan soal dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Dapat mengembangkan produk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis.
2. Dapat mengetahui efek potensial produk pengembangan soal cerita matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII SMP N 2 Batanghari.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini memiliki manfaat. Adapun manfaat yang akan diperoleh sebagai berikut:

1. Bagi para peserta didik, diharapkan dapat lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika serta termotivasi dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar serta dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai kebudayaan lampung yang dikaitkan dengan matematika. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.
2. Bagi guru, sebagai bahan pengembangan soal yang dapat dikaitkan dengan budaya lampung untuk memahami konsep SPLDV, sehingga guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dengan memanfaatkan cerita rakyat sebagai bahan ajar.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan salah satu langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan melestarikan budaya lokal.
4. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan soal cerita matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat pada peserta didik serta sebagai bekal peneliti sebagai calon guru mata pelajaran matematika untuk menjalani praktik mengajar dalam institusi formal yang sesungguhnya.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun pada penelitian ini, produk yang dikembangkan merupakan pengembangan soal matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan soal cerita matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat.
2. Soal-soal SPLDV yang dikembangkan dengan mengintegrasikan cerita rakyat Lampung Barat, terkhusus pada cerita Legenda Batu Kepampang, Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, dan Budaya Pesta Irau.
3. Tipe soal yang digunakan dalam bentuk soal cerita berbentuk uraian.
4. Terdapat tes dengan indikator kemampuan pemecahan masalah peserta didik untuk menyelesaikan soal cerita.
5. Pengembangan soal disajikan dengan basis cerita rakyat Lampung Barat dan dapat digunakan untuk pengenalan pemahaman peserta didik terhadap konsep SPLDV sekaligus melestarikan budaya lokal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Soal Cerita Matematika

Soal cerita matematika memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena mengaitkan konsep matematika dengan situasi kehidupan nyata peserta didik. Melalui soal cerita, peserta didik dituntut untuk memahami permasalahan, menyeleksi informasi, dan menerapkan konsep matematika secara tepat. Namun, soal cerita yang digunakan dalam pembelajaran masih sering bersifat rutin dan kurang kontekstual. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan ini berfokus pada pengembangan soal cerita matematika yang dirancang secara sistematis agar menghasilkan soal yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

a. Pengertian Soal Cerita

Soal cerita matematika merupakan bentuk soal yang mengedepankan permasalahan matematika yang real, dengan menggunakan kata ataupun kalimat yang berdasarkan kehidupan nyata serta memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran matematika.¹⁷

¹⁷ Wahyuddin and Muhammad Ihsan, "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Pada Peserta didik Kelas Vii Smp Muhammadiyah Se-Kota Makassar," *Suska Journal of Mathematics Education* 2, no. 2 (2016): 111, <https://doi.org/10.24014/sjme.v2i2.2213>.

Soal cerita juga merupakan bentuk masalah yang berkaitan dalam kehidupan nyata baik dalam bentuk narasi ataupun cerita.¹⁸

Menyelesaikan persoalan cerita matematika bukan hanya sekedar untuk dapat memperoleh hasil yang berupa jawaban dari hal yang ditanyakan, akan tetapi juga yang lebih penting peserta didik mampu mengetahui serta memahami bagaimana proses berpikir ataupun langkah-langkah untuk mendapatkan jawaban tersebut.¹⁹

Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya soal cerita matematika merupakan soal yang disajikan dalam bentuk cerita, kalimat yang digunakan merupakan kalimat dalam kehidupan nyata, berisi tentang permasalahan-permasalahan yang harus dipecahkan.

b. Tujuan Soal Cerita Matematika

Pembelajaran matematika terkenal sulit bagi peserta didik dikarenakan berisi mengenai materi hitung-hitungan. Pada pembelajaran matematika juga terdapat berbagai materi yang didalamnya yaitu soal cerita. Tujuan dari diberikannya materi soal cerita dalam pelajaran matematika, salah satunya yaitu untuk membuat peserta didik agar dapat berlatih serta berpikir secara deduktif, dapat melihat

¹⁸ Miftha E. Cahyani, Victor R. Sulangi, and Rosiah J. Pulukadang, "Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Kriteria Watson Pada Peserta didik Kelas XII SMA Negeri 3 Bitung," *MARISEKOLA: Jurnal Matematika Riset Edukasi Dan Kolaborasi* 3, no. 2 (2022): 77–84, <https://doi.org/10.53682/marisekola.v3i2.1156>.

¹⁹ Wahyuddin, "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Verbal," *Beta: Jurbal Tadris Matematika* 6, no. 2 (2016): 13, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1366>.

hubungan dan kegunaan matematika dalam kehidupan nyata, serta dapat menguasai keterampilan matematika dan juga memperkuat penguasaan mengenai konsep matematika.²⁰

Tujuan dari diberikannya materi soal cerita pada pelajaran matematika ini agar peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkait dalam kehidupan nyata.

c. Langkah-Langkah Menyelesaikan Soal Cerita Matematika

Menurut teori Polya, untuk menyelesaikan soal cerita, peserta didik perlu memahami langkah apa yang harus diambil untuk menyelesaikan soal tersebut. Terdapat tahapan yang harus dilaksanakan dan dapat diikuti untuk menyelesaikan soal cerita, diantaranya yaitu: (1) memahami masalah, (2) merancang strategi untuk memecahkan masalah, (3) melaksanakan langkah yang direncanakan untuk memecahkan masalah tersebut dan (4) memeriksa kembali hasil jawaban yang telah dilakukan.²¹

²⁰ Ratna Windianti Utami, Bakti Toni Endaryanto, and Tjipto Djuhartono, "Kemampuan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 5, no. 3 (2018)

²¹ Selvy Sri Abdiyani, Siti Khabibah, and Novia Dwi Rahmawati, "Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik SMP Negeri 1 Jogoroto Berdasarkan Langkah-Langkah Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 7, no. 2 (2019): 123–34, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v7i2.774>.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah memiliki arti yaitu sebuah usaha dari seseorang untuk mencari cara atau jalan dalam mencapai tujuan.²² Pemecahan masalah pada pembelajaran matematika, menjadi tujuan penting yang harus mampu bisa dikuasai oleh peserta didik, mencakup kompetensi merancang model matematika, dan menyelesaikannya secara maksimal.²³ Kemampuan pemecahan masalah adalah pusat pembelajaran matematika. Peserta didik ketika memecahkan masalah maka diberi banyak kesempatan agar dapat menghubungkan ide matematika dan untuk mengembangkan pemahaman konseptual.²⁴ Oleh sebab itu, kemampuan pemecahan masalah matematika ini harus dilatih serta ditekankan pada peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah dapat membantu peserta didik berpikir analitis untuk mengambil keputusan yang berkaitan dengan kehidupan nyata, dan meningkatkan kompetensi berpikir kritis serta kreatif untuk menyelesaikan berbagai masalah.²⁵

²² Goenawan Roebiyanto dan Sri Harmini, *Pemecahan Masalah Matematika untuk PGSD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 14.

²³ Dhestriana Kharen Sagita, Diana Ermawati, and Lovika Ardana Riswari, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 431–39, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>.

²⁴ Rany Widyastuti, "Proses Berpikir Peserta didik Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient Tipe Climber," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015): 183–94, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.48>.

²⁵ Hestu Tansil La'ia and Darmawan Harefa, "Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Peserta didik," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 2 (2021): 463, <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kemampuan pemecahan masalah merupakan tahap yang dapat membantu peserta didik mengatasi berbagai kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemampuan ini mampu untuk dikembangkan oleh guru agar dapat mendorong peserta didik memahami pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Proses belajar mengajar yang efektif dapat mendorong peserta didik agar dapat berperan aktif, sehingga mereka dapat mengatasi kesulitan dalam pemecahan masalah, terutama dalam pembelajaran matematika, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan dalam menyelesaikan soal merupakan keterampilan yang dilakukan untuk memecahkan masalah, menjawab, serta mengerjakan soal sesuai dengan tujuan dari pembelajaran serta maksud dari pertanyaan tersebut. Adapun indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah Indikator pemecahan masalah matematika menurut Polya, diantaranya adalah sebagai berikut:²⁶

²⁶ Goerge Polya, "How To Solve It A New Aspect of Mathematical Method" (Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1985).

- 1) *First, you have to understand the problem*
- 2) *After understanding, make a plan*
- 3) *Carry out the plan*
- 4) *Look back on your work*

Berdasarkan terjemahan bebas dan merujuk pada istilah-istilah dalam bahasa Indonesia yang sering digunakan dalam literatur matematika pendidikan, keempat indikator tersebut biasa diringkas sebagai:

1. Memahami masalah – mengidentifikasi apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan.
2. Menyusun rencana – merancang strategi atau metode penyelesaian.
3. Melaksanakan rencana – menerapkan strategi yang telah direncanakan.
4. Memeriksa kembali (melihat kembali) – mengevaluasi hasil dan proses penyelesaian.

Indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah Indikator pemecahan masalah matematika dalam menyelesaikan soal cerita yang berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita²⁷

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Memahami Masalah	Peserta didik menetapkan apa yang diketahui pada permasalahan dan apa yang ditanyakan.
2.	Merencanakan Penyelesaian	Mengidentifikasi strategi-strategi pemecahan masalah yang sesuai untuk menyelesaikan masalah.
3.	Menyelesaikan Masalah Sesuai Rencana	Melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan yang telah direncanakan.
4.	Melakukan Pengecekan Kembali	Mengecek apakah hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan dan tidak terjadi kontradiksi dengan yang ditanyakan. Ada empat hal penting yang dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan langkah ini, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> Mencocokkan hasil yang diperoleh dengan hal yang ditanyakan. Menginterpretasikan jawaban yang diperoleh. Mengidentifikasi adakah cara lain untuk mendapatkan penyelesaian masalah. Mengidentifikasi adakah jawaban atau hasil lain yang memenuhi.

3. Materi SPLDV

Pada materi SPLDV yang terdapat pada kurikulum Merdeka terdapat CP dan TP yang harus dicapai, CP atau biasa disebut dengan Capaian Pembelajaran, dalam SPLDV Capaian Pembelajaran yang harus dicapai adalah peserta didik dapat menyelesaikan penyelesaian sistem

²⁷ Buyung and Sumarli, "Analisis Kesulitan Peserta didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah," *Variabel* 4, no. 2 (2021)

persamaan linear dua variabel dengan tepat dan benar. Sedangkan Tujuan Pembelajaran atau TP pada materi SPLDV yaitu:²⁸

1. Peserta didik dapat memahami konsep SPLDV dengan tepat dan benar.
2. Peserta didik dapat menyelesaikan SPLDV dengan berbagai metode dengan tepat dan benar
3. Peserta didik dapat memodelkan masalah nyata dalam SPLDV dengan berbagai metode dengan tepat dan benar
4. Peserta didik dapat mengkomunikasikan solusi dengan jelas dan tepat

Sistem persamaan linear dua variabel. (SPLDV) merupakan sistem persamaan yang terdiri dari dua ataupun lebih persamaan linear dua variabel. Bentuk umum dari suatu sistem persamaan linear dua variabel adalah sebagai berikut:

$$\begin{cases} ax + by = p \\ cx + dy = q \end{cases}$$

Dengan $a \neq 0, b \neq 0, c \neq 0, d \neq 0$ dan $a, b, c, d, p, q \in R$.

Terdapat empat metode dari Sistem persamaan linear dua variabel SPLDV yang dapat digunakan untuk menyelesaikan soal SPLDV, yaitu diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode Grafik

Langkah untuk mencari penyelesaian dari persoalan SPLDV dengan menggunakan metode grafik diantaranya yaitu dengan cara menggambarkan dari setiap persamaan yang ada ke dalam bentuk garis

²⁸ Rumah Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, Kompleks Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Senayan, Jakarta Pusat 10270

dalam koordinat kartesius. Kemudian langkah selanjutnya mencari dimana titik potong dari setiap garis yang telah digambar pada sumbu x dan sumbu y .

2. Metode Eliminasi

Langkah untuk mencari penyelesaian dari persoalan SPLDV dengan menggunakan metode eliminasi diantaranya yaitu dengan cara ataupun langkah mengeliminasi salah satu dari variabel yang bertujuan untuk mencari nilai dari variabel lainnya.

Contoh soal:

Carilah himpunan penyelesaian dari tiap SPLDV berikut ini.

$$2x + 2y = 12$$

$$4x + 2y = 8$$

Jawab:

$$2x + 2y = 12 \text{ (Persamaan 1)}$$

$$4x + 2y = 8 \text{ (Persamaan 2)}$$

Dari persamaan 1 kita peroleh persamaan y sebagai berikut:

$$2x + 2y = 12$$

$$2y = 12 - 2x$$

$$y = 6 - x$$

Lalu kita substitusikan persamaan y ke persamaan 2:

$$4x + 2(6 - x) = 8$$

$$4x + 12 - 2x = 8$$

$$2x + 12 = 8$$

$$2x = -4$$

$$x = -2$$

Terakhir untuk menentukan nilai y kita substitusi nilai x ke persamaan 1 sebagai berikut:

$$2(1) + 2y = 12$$

$$2 + 2y = 12$$

$$2y = 10$$

$$y = 5$$

Jadi himpunan penyelesaian dari SPLDV tersebut adalah $\{(-2,5)\}$

3. Metode Subtitusi

Langkah untuk mencari penyelesaian dari persoalan SPLDV dengan menggunakan metode substitusi diantaranya yaitu dengan cara mengganti nilai variabel dari suatu persamaan ke dalam persamaan lainnya.

Contoh Soal:

Tentukanlah himpunan dari penyelesaian sistem persamaan linear di bawah ini dengan menggunakan metode eliminasi.

$$2x + 6y = 6$$

$$x + 2y = 3$$

Jawab:

Untuk mengeliminasi y , maka kalikan persamaan kedua dengan 3 agar koefisien y kedua persamaan sama. Selanjutnya kita selisihkan kedua persamaan sehingga kita peroleh nilai x sebagai berikut:

$$2x + 6y = 6 \times 1$$

$$x + 2y = 3 \times 3$$

$$2x + 6y = 6$$

$$\underline{3x + 6y = 9}$$

$$-x = -15$$

$$x = 15$$

Dalam mengeliminasi nilai x , maka kalikan persamaan kedua dengan 2 agar koefisien x kedua persamaan sama. Selanjutnya kita selisihkan kedua persamaan sehingga kita peroleh nilai y sebagai berikut:

$$2x + 6y = 6 \times 1$$

$$x + 2y = 3 \times 2$$

$$2x + 6y = 6$$

$$\underline{2x + 4y = 6}$$

$$2y = 12$$

$$y = 6$$

Dengan demikian, kita peroleh bahwa nilai $x = 15$ dan $y = 6$ sehingga himpunan penyelesaian dari sistem persamaan di atas adalah $\{(15, 6)\}$.

4. Metode Gabungan Eliminasi dan Substitusi

Metode gabungan eliminasi dan substitusi adalah gabungan dua metode, yaitu metode eliminasi serta metode substitusi. Metode ini menggunakan metode eliminasi yang bertujuan untuk menentukan nilai salah satu variabel. Selanjutnya, nilai variabel tersebut disubstitusikan

ke dalam salah satu persamaan sehingga diperoleh nilai variabel yang lain.

Contoh soal:

$$2x + y = 6$$

$$x + y = 3$$

Jawab:

Dari kedua persamaan di atas, kita dapat melihat bahwa koefisien yang sama dimiliki oleh peubah (variabel) y . Dengan demikian, variabel y dapat kita eliminasi (hilangkan) dengan cara dijumlahkan, sehingga nilai dari x bisa kita tentukan dengan cara berikut ini.

$$2x + y = 6$$

$$\underline{x + y = 3}$$

$$3x = 9$$

$$x = 3$$

Selanjutnya, kita akan menentukan nilai y dengan cara mensubstitusikan nilai x ke salah satu persamaan, misalnya persamaan $x + y = 3$. Sehingga kita peroleh hasil sebagai berikut:

$$x + y = 3$$

$$3 - y = 3$$

$$y = 6$$

Dengan demikian, kita peroleh bahwa nilai $x = 3$ dan $y = 6$ sehingga himpunan penyelesaian dari sistem persamaan di atas adalah $\{(3, 6)\}$.

4. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah warisan budaya yang sarat nilai moral dan kearifan lokal, sehingga penting untuk dipelajari. Pada pembelajaran matematika, khususnya materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), cerita rakyat dapat dijadikan konteks yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dengan mengaitkan unsur dalam cerita seperti jumlah hasil panen, pembagian warisan, atau transaksi dagang antar tokoh, peserta didik diajak menyelesaikan persoalan SPLDV dalam situasi nyata yang dekat dengan kehidupan dan budaya mereka.

Cerita rakyat merupakan cerita yang tergolong dari karya sastra yang diwariskan dengan cara turun-temurun secara lisan dari generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat berisi cerita-cerita mengenai suatu daerah, tokoh, dan bahkan binatang. Cerita rakyat juga memiliki satuan-satuan yang membangun sehingga menjadi sebuah karya yang memiliki kebermaknaan. Cerita rakyat penting untuk dikaji dikarenakan di dalamnya terdapat nilai yang dapat dijadikan sebuah pembelajaran.²⁹

Pada penelitian yang peneliti lakukan untuk cerita rakyat yang digunakan merupakan cerita rakyat yang berasal dari Lampung. Khususnya cerita rakyat Lampung Barat. Berikut merupakan cerita rakyat yang ada di Lampung Barat diantaranya adalah sebagai berikut:³⁰

²⁹ Yang Yang Merdiyatna, "Struktur, Konteks, Dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan," *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia* 1, no. 2 (2019): 38–45, <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i2.1283>.

³⁰ Sudjarwo., Albet Maydiantoro, And Listumbinang Halengkara, "*Buku Cerita Rakyat Lampung Barat*", 2017.

a. Cerita Asal Usul Nama Lampung

Cerita ini mengisahkan tentang asal-usul nama Lampung yang diyakini bersumber dari nama seorang tokoh bernama Ompung Silamponga, yang berasal dari Tapanuli. Ia terpaksa meninggalkan kampung halamannya akibat letusan gunung berapi dan akhirnya tiba di wilayah Krui, yang kemudian menjadi awal mula perkembangan kebudayaan Lampung.

b. Si Pahit Lidah DanSi Mata Empat

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan melalui studi pustaka serta wawancara langsung pada responden, cerita rakyat dengan judul *Si Pahit Lidah* dan *Si Mata Empat* adalah salah satu cerita rakyat yang berasal dari Lampung yang paling dikenal, baik oleh masyarakat Lampung sendiri maupun oleh masyarakat di berbagai daerah lain di Indonesia. Cerita ini juga memiliki beragam versi, tergantung pada siapa yang menuturkannya. Meskipun begitu, seluruh versi memiliki inti cerita yang serupa dan menyampaikan pesan yang sama, yakni bahwa kesombongan dapat membawa malapetaka bagi diri sendiri.

c. Asal Mula Nama Liwa

Cerita ini menceritakan asal-usul nama Liwa, yang berasal dari bahasa Arab yang berarti "bendera". Bendera tersebut melambangkan

kemenangan dari Kerajaan Paksi Pak dan dikibarkan di Puncak Gunung Pesagi setelah mereka berhasil mengalahkan penguasa sebelumnya.

d. Kelekup Gangsa Ular Naga Danau Ranau

Cerita rakyat ini menceritakan mengenai legenda tentang seekor ular naga yang dipercaya berada dalam Danau Ranau. Naga tersebut konon adalah jelmaan dari sebuah kentongan bernama “Kelekup Gangsa” yang dimiliki oleh sebuah keluarga besar yang dahulu tinggal di sekitar danau tersebut.

e. Asal Mula Nama Desa Sri Menanti

Cerita rakyat ini menceritakan asal-usul nama dari sebuah Desa Sri Menanti, yang terletak pada Kecamatan Air Hitam, Kabupaten Lampung Barat. Nama 'Sri Menanti' asalnya dari sebuah kisah tentang kesetiaan dari seorang wanita yang menunggu kekasihnya merantau. Namun, pada hingga akhir hayatnya, kekasih itu tak pernah kembali ke kampung halaman.

f. Kisah Asal Usul Danau Ranau

Cerita ini menceritakan asal-usul terbentuknya Danau Ranau. Terdapat beberapa versi cerita, namun secara umum danau ini terbentuk karena peristiwa alam. Meski begitu, terdapat juga versi lain yang menyatakan bahwasanya Danau Ranau muncul karena kesaktian seseorang yang dulu hidup pada zaman dahulu.

g. Asal Muasal Rumpun Seminung

Cerita rakyat ini mengisahkan asal-usul rumpun Seminung, yang diyakini asalnya dari daerah sekitar Danau Ranau.

h. Kisah Batu Katai Dan Larangan Menikah Antara Warga Desa Gandasuli Dan Desa Kunyanyan

Cerita rakyat ini menceritakan tentang dua bersaudara yang memimpin kerajaan di sebuah Desa Kunyanyan. Mereka diadukan oleh seorang Raja dari Desa Gandasuli yang berniat merebut kekuasaan. Karena tipu daya Raja Gandasuli, sang kakak tersebut bernama Depati Sai Bekhak Bumi, terpaksa membunuh adiknya sendiri, yaitu Jamakhali, seorang panglima perang yang sangat sakti.

i. Kisah Si Beguk Sakti

Cerita ini mengisahkan legenda tentang tempat keramat Beguk Sakti yang terletak di salah satu wilayah di Kabupaten Lampung Barat. Tempat keramat ini dipercaya sebagai makam salah satu dari panglima perang dari Krui yang memiliki sebuah kesaktian luar biasa.

j. Legenda Batu Kepampang

Cerita rakyat ini menceritakan asal-usul dari sebuah legenda Batu Kepampang, yang merupakan suatu peninggalan zaman dahulu yang berada di Kabupaten Lampung Barat.

k. Asal-Usul Nama Way Mengaku

Cerita rakyat ini menceritakan asal-usul atau sejarah masyarakat Way Mengaku, termasuk asal mula nama 'Pekon Way Mengaku', kini

sesuai dengan ketentuan pemerintah, telah berubah status menjadi sebuah Kelurahan Way Mengaku di Kabupaten Lampung Barat.

l. Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat

Cerita rakyat ini menceritakan tentang sejarah Salui Pitu, yaitu sebuah pemandian dengan terdiri dari tujuh pancuran yang terletak di wilayah Kabupaten Lampung Barat. Konon ceritanya, pemandian ini milik tujuh orang putri dari salah satu dari raja Kerajaan Sekala Brak. Pada suatu masa, wilayah kerajaan dilanda kemarau panjang yang menyebabkan kekeringan hebat. Dikarenakan para putri memiliki sebuah budi pekerti yang mulia, mereka membuka pemandian tersebut agar dapat digunakan untuk seluruh rakyat yang membutuhkan air.

m. Budaya Pesta Iraw

Cerita rakyat ini menceritakan mengenai sejarah budaya Iraw, yaitu tradisi dalam pesta pernikahan atau hajatan besar yang berkembang di salah satu daerah di Kabupaten Lampung Barat. Pesta Iraw dikenal memiliki banyak syarat yang sulit untuk dipenuhi, sehingga tidak banyak orang yang berhasil menyelenggarakannya.

n. Kisah Penjelmaan Raja Penabokh Menjadi Harimau

Cerita rakyat ini menceritakan mengenai sebuah petualangan Raja Penabokh yang akhirnya berubah menjadi seekor harimau.

Dari cerita di atas yang terdiri dari empat belas cerita rakyat yang berasal dari Lampung Barat, hanya tiga cerita, yaitu Legenda Batu Kepampang, Salui Pitu Batu Brak, dan Budaya Pesta Iraw, yang dipilih

dan digunakan sebagai bahan dalam penelitian pengembangan soal cerita matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) berbasis cerita rakyat Lampung Barat. Pemilihan ketiga cerita ini didasarkan pada kekayaan nilai-nilai budaya dan cerita yang relevan untuk dikembangkan menjadi soal matematika yang menarik dan kontekstual bagi peserta didik.

B. Kajian Studi yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa dari penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang bertujuan dalam memperkuat penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Astutik, Universitas Muhammadiyah Jember.³¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan soal cerita penalaran berbasis budaya lokal terhadap materi SPLDV. Dengan menggunakan metode penelitian pengembangan tipe *formative research*, studi ini menunjukkan bahwa soal-soal yang dikembangkan valid dan reliabel. Adapun kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah Mengintegrasikan budaya lokal dalam soal cerita matematika, fokus terhadap materi SPLDV untuk peserta didik kelas VIII. Meskipun sama-sama mengembangkan soal berbasis budaya lokal pada materi SPLDV untuk kelas VIII, penelitian yang dilakukan oleh

³¹ Wahyuni Astutik, "Pengembangan Soal Cerita Penalaran Berbasis Budaya Lokal Materi Spldv Kelas Viii E Mtsn 5 Jember," *Repository.Unmuhjember.Ac.Id*, 2018, <Http://Repository.Unmuhjember.Ac.Id/7875/1/Artikel.Pdf>.

Wahyuni berfokus pada penalaran matematis, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, Wahyuni tidak secara spesifik menggunakan budaya dari Lampung, tetapi lebih ke budaya lokal Jember, sedangkan penelitian ini mengangkat cerita rakyat Lampung Barat sebagai konteks soal.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Staniyatu Syifa, IAIN Metro Lampung.³²

Penelitian ini bertujuan dalam mengetahui pengembangan media pembelajaran *pop-up book* berbasis *etnomatematika* yang valid serta praktis. Dan untuk jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian *design research* dengan tipenya yaitu *development study*. Adapun kesamaan penelitian tersebut yaitu menggunakan jenis metode penelitian yang sama yaitu menggunakan metode *design research* untuk mengembangkan produk. Serta bertujuan untuk mengembangkan produk yang valid serta praktis. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa berfokus dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *pop-up book* berbasis etnomatematika, bukan soal cerita. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan soal cerita matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat terhadap kemampuan pemecahan masalah, dengan bentuk produknya berupa soal uraian kontekstual, bukan media visual.

³² Staniyatu Syifa, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Tahun 1446 H / 2024 M," 2024.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indriani Fitrianiingsih dan Indra Budiman di Universitas Singaperbangsa Karawang.³³ Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VIII untuk menyelesaikan soal cerita pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Adapun kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama berfokus pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dan terkait dengan soal cerita matematika pada kelas VIII, menitikberatkan pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita. Penelitian ini memiliki objek dan materi yang sama, yaitu soal cerita SPLDV dan kelas VIII. Namun, pendekatannya berbeda: penelitian Indriani bersifat analisis kemampuan peserta didik, bukan pengembangan soal. Sementara penelitian ini adalah pengembangan produk soal menggunakan pendekatan *design research* untuk menghasilkan soal valid, praktis, dan memiliki efek potensial.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Wildan Alghofari dan Fertilia Ikashaum di IAIN Metro Lampung.³⁴ Penelitian ini memiliki tujuan dalam mengembangkan soal matematika model PISA dengan menggunakan konteks rumah adat Lamban Dalam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu *design research* tipe *development study*. Adapun kesamaan

³³ Indriani Fitrianiingsih, Indra Budiman, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Kelas Viii Dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLDV," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 6, No. 1 (2022)

³⁴ WildanAlghofari and Fertilia Ikashaum, "Pengembangan Soal Matematika Model PISA Menggunakan Konteks Rumah Adat Lamban Dalam," *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2024)

penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama berfokus pada pengembangan soal dengan menggunakan jenis penelitian *design research* dengan tipe *development study*, dan mengembangkan soal dengan kontekstual atau nyata. Penelitian yang dilakukan oleh Wildan menggunakan konteks rumah adat Lamban Dalam dan fokus pada pengembangan soal model PISA, bukan soal SPLDV. Sedangkan penelitian ini mengembangkan soal berbasis cerita rakyat Lampung Barat, bukan bangunan adat, dan fokusnya lebih ke soal SPLDV yang menilai kemampuan pemecahan masalah, bukan soal PISA secara umum.

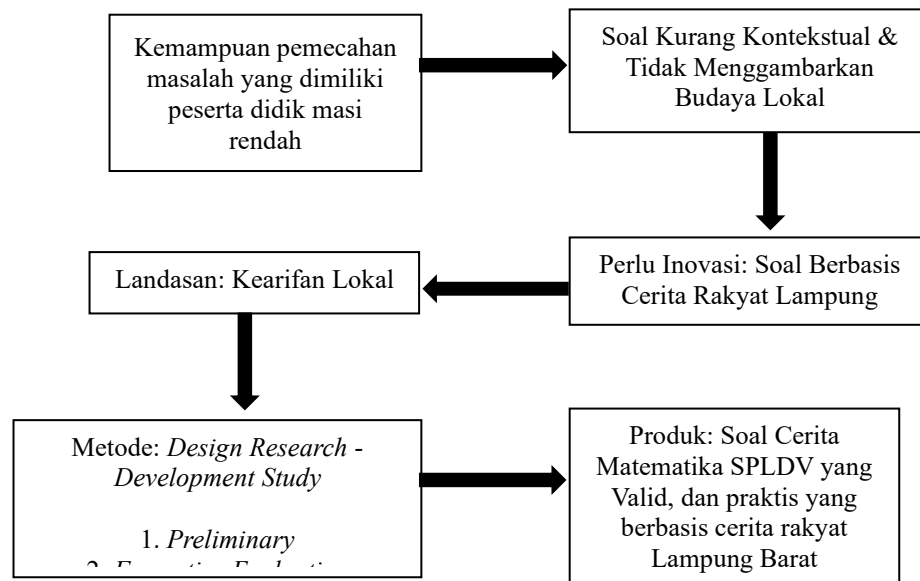
Penelitian ini memiliki keterbaruan dalam hal konteks lokal yang digunakan, yaitu cerita rakyat Lampung Barat yang sudah terdokumentasikan secara akademik, namun belum banyak digunakan sebagai konteks dalam soal matematika, khususnya materi SPLDV. Selain itu, fokus pada kemampuan pemecahan masalah menjadikan penelitian ini memiliki kontribusi tersendiri dalam pengembangan soal kontekstual yang relevan dengan kurikulum merdeka. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada penalaran atau hanya menganalisis, penelitian ini menekankan pada pengembangan produk soal yang valid, praktis, dan berpotensi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui konteks budaya lokal.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berawal dari hasil *pra survey* dengan melakukan wawancara pada hari Selasa, 20 Mei 2025 di SMP Negeri 2 Batanghari. Peserta didik kesulitan dalam memahami soal cerita karena tidak memiliki keterkaitan dengan pengalaman atau budaya lokal mereka. Belum adanya bahan ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal (cerita rakyat) dalam soal matematika, khususnya Lampung Barat.

Diperlukan soal cerita matematika yang: Mengacu pada konteks lokal (cerita rakyat Lampung Barat), meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Penggunaan cerita rakyat sebagai konteks naratif diyakini dapat menjadikan soal lebih hidup, bermakna, dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Tujuan yang ada pada penelitian ini sendiri yaitu untuk mengembangkan soal cerita matematika materi SPLDV yang: Didasarkan pada cerita rakyat Lampung Barat, yang valid, dan praktis terhadap pemahaman peserta didik, Mendukung pembelajaran yang menyenangkan sekaligus melestarikan budaya lokal. Adapun kerangka berpikir yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 menunjukkan bagan alur dalam pengembangan soal cerita dengan menggunakan *Design Research* dengan tipe *Development Study* terdiri atas dua tahap utama yaitu tahap yaitu tahap *preliminary* yaitu analisis kebutuhan serta desain, tahap *formative evaluation* terdiri dari *self evaluation* (penilaian diri sendiri), *prototyping* (tinjauan ahli), *one-to-one* (diskusi terhadap satu subjek uji coba), *small group* (diskusi terhadap kelompok kecil yakni tiga subjek uji coba) dan *field test* (uji lapangan). Hasil dari pengembangan dengan tahapan tersebut diharapkan dapat menghasilkan pengembangan produk soal yang valid, praktis serta memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan soal SPLDV pada pembelajaran matematika.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan metode *design research*. Menurut pendapat Gravemeijer dan Eerde, penelitian *design research* merupakan metode penelitian yang bertujuan mengembangkan teori pembelajaran lokal (*local instructional theory*) guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.³⁵ Model penelitian *design research* sering dianggap sebagai model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu teori pembelajaran yang didasarkan pada pengembangan teori yang telah ada serta percobaan ataupun praktik yang berguna untuk mendorong aktivitas pembelajaran peserta didik yang lebih aplikatif serta praktis.³⁶

Pada penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *design research* dengan menggunakan model *Development Study*. Menurut Tessmer dan Zulkardi dalam Dasaprawira tipe *Development Study* pada tahap *preliminary* berupa analisis dan desain, sedangkan tahap *formative evaluation* terdiri dari *self evaluation*, *prototyping (expert reviews)*, *one-to-one*, *small group* dan *field test*.³⁷ Dari beberapa tahapan pengembangan tersebut diharapkan dapat menghasilkan suatu produk temuan yang sudah diuji cobakan

³⁵ Rully Charitas Indra Prahmana, *Desain Research (Teori Dan Implementasinya: Suatu Pengantar)*, PT Raja Grafindo Persada, vol. 1, 2017.

³⁶ Dindin Abdul Muiz Lidinillah, "Educational Design Research : A Theoretical Framework for Action," *Universitas Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2018)

³⁷ M Noviansyah Dasaprawira, "Pengembangan Soal Matematika Tipe PISA Menggunakan Konteks Wisata Banyumas Dan Cilacap," *Prisma* 10, no. 1 (2021): 88, <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1128>.

kemudian telah direvisi setelah pengujian berkali-kali serta layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Produk hasil pengembangan yang dapat diuji kelayakannya tersebut yaitu produk pengembangan soal berbasis cerita rakyat Lampung Barat pada pembelajaran matematika terhadap materi SPLDV.

B. Prosedur Pengembangan

Pada tahap ini prosedur pengembangan penelitian yang akan digunakan adalah berisi dua tahapan utama yaitu tahapan *preliminary* serta tahapan *formative evaluation*, sebagai berikut:

1. Tahap I: Tahap *Preliminary* (Tahap Persiapan)

Pada tahap *preliminary*, peneliti melakukan persiapan yaitu berupa analisis dan juga desain sebagai berikut:

a. Analisis

Tahap ini adalah tahap awal dari sebuah penelitian pengembangan. Pada tahapan analisis ini, peneliti mempersiapkan sekolah serta subjek penelitian untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap kurikulum yang ada di sekolah, model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sekolah yang peneliti jadikan sebagai tempat penelitian yaitu SMP N 2 Batanghari serta menggunakan peserta didiknya sebagai subjek penelitian. Persiapan juga dilakukan kepada pihak guru dan juga sekolah, seperti halnya memasukan surat izin untuk penelitian, mengatur waktu penelitian, dan melakukan observasi serta juga melakukan wawancara dengan guru

matematika untuk mencari informasi terkait kurikulum serta pembelajaran matematika pada sekolah tersebut.

b. Desain

Fokus utama di dalam tahap ini adalah melakukan pendesainan kisi-kisi dan juga soal cerita berbasis budaya lokal pada materi SPLDV di kelas VIII. Pada tahapan ini peneliti melakukan perancangan atau pendesainan soal dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan serta dijadikan sebagai pedoman dalam menyusun serta mengembangkan produk soal pada materi SPLDV.

2. Tahap II: Tahap *Formative Evaluation* (Evaluasi Formatif)

Untuk mengembangkan soal yang valid serta memiliki efek potensial bagi peserta didik, peneliti melakukan tahap evaluasi formatif yakni sebagai berikut:

a. *Self Evaluation* (Evaluasi Diri)

Pada tahap yang pertama ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap rancangan soal yang dibuat menjadi soal cerita berdasarkan cerita rakyat Lampung Barat pada materi SPLDV yang dilengkapi soal-soal dengan indikator kemampuan pemecahan masalah pada materi SPLDV. Pada tahap *Self Evaluation* ini, peneliti akan melakukan penilaian oleh diri sendiri terhadap soal yang dikembangkan berupa soal cerita berbasis cerita rakyat materi SPLDV yang telah dibuat oleh

peneliti sebelum ke tahap selanjutnya. Hasil dari tahap *self evaluation* ini disebut dengan *prototype 1*.

b. *Prototyping/Expert Reviews (Tinjauan Ahli)*

Pada tahapan *Expert Reviews* ini, *prototype 1* yang telah dihasilkan divalidasi oleh beberapa ahli. Teknik ini digunakan dalam menyempurnakan soal yang diperoleh dari masukan atau saran para pakar serta biasanya disebut uji validitas. Validator yang terdiri dari empat orang, yaitu dua orang dosen tadris matematika dan juga satu guru bidang studi matematika yang akan menelaah karakteristik yang menjadi fokus *prototype* yaitu konten, konstruk, dan juga bahasa sesuai dengan instrumen yang telah didesain oleh peneliti, serta satu orang guru bidang studi Seni Budaya dan satu guru bidang studi Bahasa Lampung yang akan menelaah karakteristik mengenai kesesuaian, representasi, dan akurasi unsur budaya Lampung dari soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan. Pertanyaan-pertanyaan yang ada pada angket validasi adalah pertanyaan yang terdapat beberapa aspek yang akan diteliti serta juga terdapat tempat kritik saran yang dapat diisi oleh validator. Kritik serta saran tersebut ditulis pada lembar validasi yang digunakan dalam merevisi desain produk dan untuk menyatakan bahwa soal tersebut telah valid.

c. *One-To-One (Satu-Satu)*

Setelah melakukan tahap sebelumnya yaitu *expert review* kepada para validator, selanjutnya peneliti akan melakukan tahap *one-to-one*

yaitu peneliti melakukan uji coba produk soal pada peserta didik secara individu (*one-to-one*). Pada tahap ini peneliti akan melibatkan 1 peserta didik kelas VIII SMP N 2 Batanghari untuk berdiskusi mengenai produk soal yang dikembangkan kemudian peserta didik memberikan tanggapan dan saran tentang soal yang dikembangkan yang berbasis cerita rakyat Lampung Barat pada materi SPLDV. Hasil yang akan diperoleh pada tahap *expert reviews* serta *one-to-one* digunakan dalam merevisi dari *prototype 1*, hasil revisi tersebut akan dinamakan *prototype 2*.

d. *Small Group* (Kelompok Kecil)

Setelah menghasilkan *prototype 2*, tahapan selanjutnya yang akan peneliti lakukan adalah melakukan uji coba soal pada kelompok kecil. Tahap *small group* ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan soal. *Prototype 2* diujicobakan pada tahapan *small group* dimana peneliti akan melakukan uji coba pada tiga peserta didik kelas VIII SMP N 2 Batanghari dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi serta diambil berdasarkan rekomendasi dari guru. Selanjutnya peserta didik diminta untuk memberikan tanggapannya mengenai soal cerita berbasis cerita rakyat Lampung Barat pada materi SPLDV yang dikembangkan. Dari hasil tanggapan peserta didik inilah produk direvisi serta juga

diperbaiki lagi. Hasil dari revisi soal dari tahapan *small group* adalah *prototype 3* yang akan diujicobakan pada tahap *field test*.

e. Field Test (Uji Lapangan)

Tahap field test ini adalah tahap terakhir yakni uji lapangan *prototype 3* pada peserta didik. Dalam tahap ini, *prototype 3* yang telah dihasilkan diujicobakan kepada peserta didik di kelas VIII SMP N 2 Batanghari. Uji lapangan dilakukan dengan memberikan produk soal yang telah dikembangkan kepada peserta didik.

Pada keseluruhan tahap yang telah dilalui tersebut, maka soal cerita yang dikembangkan diharapkan layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran matematika dan juga dapat membuat peserta didik mampu untuk menyelesaikan soal SPLDV dengan baik dari produk pengembangan soal cerita matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan tersebut.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Adapun uji coba yang dilakukan pada produk yang akan dikembangkan bertujuan untuk merevisi produk yang dibuat oleh peneliti. Selain itu juga, uji coba pada penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui mutu atau kualitas dari produk tersebut.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di SMP N 2 Batanghari. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Coba Para Ahli

Adapun pada penelitian ini untuk uji coba para ahli yang dilakukan yaitu pada ahli materi yang terdiri dari dua orang, yaitu satu orang dosen tadaris matematika dan juga satu guru bidang studi matematika yang akan menelaah karakteristik yang menjadi fokus *prototype* yaitu konten, konstruk, serta juga bahasa sesuai dengan instrumen yang telah didesain oleh peneliti, serta satu orang guru bidang studi Seni Budaya dan satu orang guru bidang studi Bahasa Lampung yang akan menelaah karakteristik mengenai kesesuaian, representasi, dan akurasi unsur budaya Lampung dari soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan. Ahli materi bertujuan dalam melihat, mengobservasi serta menilai kelayakan materi matematika yang dipilih dalam soal yang dikombinasikan pada cerita rakyat Lampung Barat. Ahli budaya akan menelaah karakteristik mengenai kesesuaian, representasi, dan akurasi unsur budaya Lampung dari soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan.

b. Uji Coba Lapangan

Adapun produk yang telah dikembangkan diujicobakan di lapangan yakni pada peserta didik kelas VIII SMP N 2 Batanghari yang

telah mempelajari materi SPLDV. Dalam tahap uji coba ini, peneliti akan melakukan uji coba pada kelompok yang kecil terlebih dahulu sesuai dengan prosedur pengembangan yang digunakan. Pada uji coba lapangan peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal yang telah peneliti siapkan dan mengisi angket respon sebagai kajian mengenai validitas dan efek potensial dari soal yang dikembangkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah langkah utama yang digunakan ketika melakukan suatu penelitian yang memiliki tujuan untuk memperoleh informasi berupa data. Agar memudahkan untuk memperoleh informasi yang diperlukan tersebut, peneliti menggunakan beberapa Teknik untuk pengumpulan data yaitu sebagai berikut ini:

1. Angket

Teknik pengumpulan data yang pertama yaitu menggunakan lembar angket untuk alat yang digunakan dalam memperoleh keterangan dari responden terkait, pada angket ini biasanya berisikan seperangkat pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.³⁸ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket dengan skala likert yang dimana jawaban dari angket berupa kata-kata Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Tidak Baik serta Sangat Tidak Baik. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket dengan sistem checklist, responden dapat memberikan centang (√) pada

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2016).

kolom jawaban yang diinginkan.

a. Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket validasi ini akan diberikan untuk ahli materi. Selanjutnya dari angket validasi tersebut akan diketahui hasil validitas soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan. Penilaian yang ada pada lembar instrumen validasi yang diberikan kepada responden menggunakan skala likert dengan rentang nilainya yaitu 1 sampai dengan 5. Jawaban dari setiap item instrumen dengan menggunakan skala likert memiliki rentang dari sangat positif sampai dengan sangat negatif, yaitu berupa kata-kata Sangat Baik diberi skor 5, Baik diberi skor 4, Cukup Baik diberi skor 3, Tidak Baik diberi skor 2 dan Sangat Tidak Baik diberi skor 1.³⁹ Pertanyaan-pertanyaan pada lembar angket tersebut adalah pertanyaan yang terdapat aspek-aspek yang diteliti serta juga terdapat tempat kritik saran yang dapat diisi oleh validator.

b. Angket Validasi Ahli Budaya

Angket validasi ini akan diberikan untuk ahli budaya. Kemudian dari angket validasi tersebut akan diketahui hasil penilaian dari ahli budaya diantaranya mengenai kesesuaian, representasi, dan akurasi unsur budaya Lampung dari soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan. Penilaian yang ada pada lembar instrumen validasi yang diberikan kepada responden menggunakan

³⁹ Sugiyono.

skala likert dengan rentang nilainya yaitu 1 sampai dengan 5. Pertanyaan-pertanyaan pada angket tersebut adalah pertanyaan yang terdapat aspek-aspek yang diteliti serta juga terdapat tempat kritik saran yang dapat diisi oleh validator.

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket respons peserta didik ini dipergunakan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa praktis produk yang akan dikembangkan, berdasarkan tanggapan dari peserta didik. Angket ini mencakup beberapa aspek, seperti kemudahan memahami materi, pilihan kata atau bahasanya, kesesuaian isi, tampilan, serta tingkat ketertarikan peserta didik pada pengembangan soal berbasis cerita rakyat Lampung Barat pada SPLDV. Instrumen angket ini disusun dalam bentuk daftar periksa checklist (✓) serta menggunakan skala Likert dengan nilai dari 1 sampai 5.

2. Wawancara

Wawancara merupakan diskusi tatap muka antara pewawancara dan informan yang didalamnya pewawancara akan mengajukan pertanyaan langsung mengenai objek penelitian yang telah direncanakan sebelumnya.⁴⁰ Teknik wawancara yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah wawancara secara mendalam dan juga tidak terstruktur, dimana peneliti akan menggali informasi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait

⁴⁰ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017), hlm. 372.

hasil jawaban peserta didik. Subjek yang akan diwawancarai dalam penelitian ini adalah guru, dan peserta didik kelas VIII D SMP N 2 Batanghari.

3. Tes

Tes adalah suatu kumpulan pertanyaan yang diberikan dengan tujuan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan serta kemampuan yang dimiliki peserta didik menggunakan cara yang relevan dan memiliki beberapa bentuk diantaranya seperti lisan, tertulis maupun dalam bentuk perbuatan.⁴¹

Tes yang disajikan berbentuk soal uraian dalam materi SPLDV yang mengacu pada indikator kemampuan pemecahan masalah yang diberikan untuk melihat validitas serta efek potensial kemampuan pemecahan masalah setelah menggunakan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat. Pelaksanaan tes dilakukan kepada peserta didik kelas VIII SMP N 2 Batanghari.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Bentuk dari instrumen yang akan peneliti gunakan dalam mengumpulkan data terkait dengan permasalahan yang diangkat yaitu sebagai berikut ini:

1. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi adalah angket yang dipergunakan dalam memperoleh penilaian dari ahli materi diantaranya mengenai kelayakan isi,

⁴¹ Anisa Fauziyah and Others, “Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian”, Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian, 2.6 (2023), 784–808.

kecocokan antara materi, serta bahasa yang dimuat dalam soal yang telah dikembangkan. Terdapat tiga aspek penilaian pada instrumen angket validasi ahli materi yaitu dengan kisi-kisi sebagai berikut ini:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi⁴²

No.	Kriteria	Indikator	No. Butir Penilaian	Jumlah Item
1.	Aspek materi soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat	Kelengkapan serta kesesuaian konsep materi	1,2,3	3
		Kejelasan materi serta soal latihan	4,5,6	3
		Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah	7,8,9	3
		Cerita rakyat Lampung Barat	10,11	3
2.	Aspek konstruk soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat	Informasi yang disajikan dalam soal	12	1
		Tidak adanya soal yang mengandung pernyataan negatif ganda	13	1
3.	Aspek kebahasaan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	14	1
		Kalimat mudah dipahami	15	1
Jumlah butir penilaian				15

2. Angket Validasi Ahli Budaya

Angket validasi ahli budaya adalah angket yang digunakan dalam memperoleh penilaian dari ahli budaya diantaranya mengenai kesesuaian, representasi, dan akurasi unsur budaya Lampung dari soal. Kisi-kisi instrumen validasi ahli budaya yang mencakup satu aspek dan memiliki 10 butir penilaian.

⁴² Tri Suranti and Endah Wlantina, "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel," *Jurnal Equation IAIN Bengkulu* 5, 2, no. 3 (2022).

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Budaya⁴³

Kriteria	Indikator	No. Bulir penilaian	Jumlah item
Konteks Cerita Rakyat Lampung Barat pada Soal	Informasi terkait budaya yang digunakan.	1-2	2
	Memberikan wawasan peserta didik mengenai budaya pada cerita rakyat Lampung.	3-4	2
	Pengilustrasian yang digunakan merupakan budaya Lampung	5-6	2
	Aspek budaya yang digunakan sesuai dengan materi.	7-8	2
	Permasalahan yang disajikan sesuai dengan cerita rakyat Lampung.	9-10	2
Jumlah			10

3. Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket respons peserta didik yang akan digunakan bertujuan dalam mengumpulkan informasi mengenai tingkat kepraktisan soal berdasarkan tanggapan mereka pada soal yang peneliti kembangkan. Angket ini berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan ketertarikan terhadap isi, materi, serta bahasa yang digunakan dalam soal pengembangan materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat. Terdapat kisi-kisi angket respons peserta didik terdiri dari 10 butir pertanyaan, yaitu sebagai berikut:

⁴³ Asa Arifah Nusa, "Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan Kontekstual Bernuansa Etnomatematika Lampung Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta didik" 2023, <https://repository.metrrouniv.ac.id/id/eprint/9018>

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik⁴⁴

No.	Kriteria	Indikator	No.Butir Penilaian	Jumlah Item
1.	Kemudahan Pemahaman Soal	Peserta didik dapat memahami isi dan maksud soal dengan jelas	1,2	2
2.	Kejelasan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat peserta didik	3,4	2
3.	Tampilan dan Penyajian Soal	Tampilan soal menarik dan tidak membingungkan	5,6,7	3
4.	Respon peserta didik	Menunjukkan reaksi peserta didik pada pembelajaran	8,9,10	3
Jumlah butir penilaian				10

4. Tes

Tes digunakan dengan tujuan untuk melihat validitas dan efek potensial kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah menggunakan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat pada pembelajaran. Tes yang akan diberikan kepada peserta didik sebanyak 10 soal yang disajikan pada bentuk uraian. Adapun kisi-kisi dari soal tes sebagai berikut ini:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Nomor soal	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Nomor soal
Peserta didik mampu menyatakan sistem	Menentukan bentuk sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV)	1, 3, 6, 9, 10	Memahami Masalah	1-10
			Merencanakan Penyelesaian	1-10

⁴⁴ Syifa, “Skripsi Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Tahun 1446 H / 2024 M.”

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Nomor soal	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Nomor soal
persamaan linear dua variabel dan solusinya dalam kaitannya dengan masalah dunia nyata dan memecahkan masalah yang terkait dengan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).	1. Membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) 2. Menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) dengan menggunakan metode substitusi 3. Menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) dengan menggunakan metode grafik 4. Menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) dengan menggunakan metode eliminasi 5. Menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) dengan menggunakan metode gabungan eliminasi-substitusi	2, 4, 5, 7, 8,	Menyelesaikan Masalah Sesuai Rencana	1-10
			Melakukan Pengecekan Kembali	1-10

F. Teknik Analisis Data

Berdasarkan dari perolehan data penelitian, langkah berikutnya peneliti akan menganalisis data tersebut sebagai bentuk kajian yang digunakan dalam memperbaiki soal pada penelitian pengembangan yang dilakukan ini. Adapun teknik yang dilakukan diantaranya yaitu:

1. Analisis Angket Validasi Ahli

Angket validasi ini terdiri dari validasi ahli materi dan budaya yang

memiliki fungsi untuk melihat validitas serta menilai kesesuaian, representasi, dan akurasi unsur budaya Lampung dari soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat berdasarkan hasil validasi para ahli. Hasil data yang diperoleh pada penelitian kemudian dihitung secara kuantitatif dengan penskoran sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Penskoran Skala Likert Analisis Instrumen Angket Validasi⁴⁵

Indikator	Skala skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sanagat Tidak Baik	1

Berdasarkan data yang diperoleh, langkah selanjutnya lembar angket validasi dianalisis dengan menggunakan rumus dari indeks validitas butir yang diusulkan oleh Aiken yaitu, sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V = Indeks dari kesepakatan ahli

S = Skor yang ditetapkan ahli

n = Jumlah validator

c = Jumlah butir item pilihan jawaban

Hasil yang didapatkan dengan menghitung skor dari ahli materi serta ahli budaya menggunakan rumus di atas, selanjutnya disusun jarak interval dalam tabel tingkatan kategori yaitu sebagai berikut:

⁴⁵ Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahapeserta didik, Dan Psikometrian)*, Pertama (Yogyakarta: Parama Publishing, 2016).

Tabel 3. 6 Kategori untuk Instrumen Validasi Ahli Materi dan Ahli Budaya ⁴⁶

Skor Jawaban yang didapatkan	Kategori
$V < 0,4$	Kurang Valid
$0,4 \leq V \leq 0,8$	Valid
$V \geq 0,8$	Sangat Valid

Pada tabel 3.6 dapat ditarik kesimpulan bahwa soal mampu diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas jika penilaian dari validator minimal 0,4 yakni pada kategori valid.

2. Analisis Angket Respon Peserta Didik (Kepraktisan)

Angket respon peserta didik yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai praktis pengembangan soal berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan. Penilaian lembar angket ini menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5 pada penilaiannya, sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Penskoran Skala Likert Angket Respon Peserta Didik ⁴⁷

Indikator	Skala skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Data hasil angket respon peserta didik tersebut, selanjutnya dianalisis dengan menghitung nilai akhir yang didapatkan dari hasil lembar angket respon peserta didik. Selanjutnya data tersebut dicari persentase nilai rata-ratanya melalui rumus sebagai berikut:⁴⁸

⁴⁶ Retnawati

⁴⁷ Retnawati

⁴⁸ Sugiyono

$$\text{Persentase Rerata Skor}(\%) = \frac{\sum \text{skor peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan dengan rumus di atas kemudian ditentukan dengan kategorinya berdasarkan kategori persentase sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kategori Kategori Persentase Angket Respon Peserta Didik⁴⁹

Persentase	Kategori
$0\% \leq P < 21\%$	Sangat Tidak Praktis
$21\% \leq P < 41\%$	Tidak Praktis
$41\% \leq P < 61\%$	Cukup Praktis
$61\% \leq P < 81\%$	Praktis
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis

Pada tabel 3.8 dapat ditarik kesimpulan bahwa jika soal mampu diujicobakan jika persentase penilaian minimal 41% yaitu dalam kategori cukup praktis.

3. Analisis Tes

Tes disajikan dengan berbentuk soal uraian pada materi SPLDV yang mengacu dalam indikator kemampuan pemecahan masalah yang diberikan untuk melihat validitas dan efek potensial kemampuan pemecahan masalah setelah menggunakan soal cerita SPLDV berbasis berbasis cerita rakyat Lampung Barat.

Selanjutnya, instrumen tes dianalisis, yaitu dengan menggunakan analisis uji validitas butir untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji reliabilitas juga dilakukan untuk menilai konsistensi hasil tes. Selanjutnya, uji kesukaran digunakan

⁴⁹ Rizki Wahyu Yunian Putra And Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Peserta didik MTs," *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 12, No. 1 (2019), <https://doi.org/10.30870/Jppm.V12i1.4865>.

untuk mengetahui seberapa sulit setiap butir soal, dan uji daya pembeda dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap soal dapat membedakan antara peserta didik yang berprestasi tinggi dan rendah. Berikut ini adalah kriteria yang digunakan untuk reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda:⁵⁰

a. Uji validitas

Uji validitas juga digunakan untuk mengetahui alat ukur yang telah disusun benar-benar mampu mengukur sesuatu yang perlu diukur. Uji validitas pada penelitian ini bisa dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut ini:⁵¹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien di antara variabel X dan Y, yang merupakan dua variabel yang dikorelasikan

X = Skor setiap butir soal

Y = Skor total

N = Jumlah responden

Pada saat melakukan perhitungan rumus tersebut, peneliti menggunakan bantuan dari *Microsoft Excel 2021*. Kemudian hasil dari r_{xy} dibandingkan dengan nilai kritis *product moment* (r_{tabel}) dengan

⁵⁰ Firdayana Makmur Et Al., “Test Instrument Development With Local Wisdom Context Assisted By The Ispring Application In Education , Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar ,” 13, No. 1 (2025): 43–63.

⁵¹ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (PT. Raja Grafindo, 2015) 181.

taraf signifikansi 5%. Jika hasil yang diperoleh $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dapat dinyatakan valid.⁵²

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada tingkat konsistensi ketika suatu penelitian dilakukan oleh peneliti lain atau oleh peneliti yang sama dengan lokasi berbeda. Hal tersebut ditunjukkan dengan derajat keajegan (konsistensi) hasil yang diukur oleh subjek yang diukur dengan cara menggunakan instrumen yang sama atau menggunakan instrumen yang setara pada kondisi berbeda.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:⁵³

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = nilai reliabilitas

n = banyaknya butir

$\sum S_i^2$ = jumlah varians tiap-tiap item, dengan menggunakan rumus berikut:

$$S^2 = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

S_t^2 = varians total, dengan menggunakan rumus berikut:

$$S^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum y_i)^2}{N}}{N}$$

⁵² Mik Salmina and Fadlillah Adyansyah, "Analisis Kualitas Soal Ujian Matematika Semester Genap Kelas XI SMA Inshafuddin Kota Banda Aceh," " *Numeracy: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2017): 47.

⁵³ Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. 208

Tabel 3. 9 Kriteria Nilai Reliabilitas⁵⁴

Nilai r	Kriteria
$r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada tabel 3.9 kriteria nilai reliabilitas di atas, bisa dikatakan bahwa tes yang dibuat dinyatakan reliabel jika mendapatkan nilai r sebesar $> 0,40$ atau dalam kriteria sedang.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah yaitu mudah atau tidaknya suatu soal yang diberikan pada sekelompok peserta didik. Butir-butir suatu item tes bisa dikatakan baik jika butir soal tersebut tidak terlalu sulit serta tidak terlalu mudah, yaitu jika tingkat kesukaran soal tersebut sedang ataupun cukup. Rumus yang digunakan untuk mengidentifikasi tingkat kesukaran pada penelitian ini sebagai berikut:⁵⁵

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P = angka indeks kesukaran item
 B = banyaknya peserta didik yang menjawab benar terhadap butir soal yang bersangkutan
 JS = jumlah peserta didik yang mengikuti tes

⁵⁴ Sari Saraswati, Iesyah Rodliyah, and Novia Dwi Rahmawati, "Analisis Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Mata Kuliah Matematika Lanjut," *Inomatika* 3, no. 2 (2021): 138–51, <https://doi.org/10.35438/inomatika.v3i2.275>.

⁵⁵ Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 372.

Tabel 3. 10 Indeks Tingkat Kesukaran⁵⁶

Indeks Kesukaran	Kategori
$0,00 \leq DI < 0,30$	Soal Sukar
$0,30 \leq DI < 0,80$	Soal Sedang
$0,80 \leq DI \leq 1,00$	Soal Mudah

Berdasarkan pada tabel 3.10 kriteria indeks tingkat kesukaran di atas, kategori yang dipakai apabila mendapat P berada pada $> 0,30$ atau pada kriteria soal sedang.

d. Daya Pembeda

Tujuan dari analisis kekuatan diskriminatif ini yaitu untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan antara peserta didik yang tergolong berprestasi tinggi serta yang tergolong berprestasi rendah. Rumus yang digunakan dalam menghitung daya beda pada penelitian ini sebagai berikut:⁵⁷

$$D = P_A - P_B = \frac{\sum T_B}{\sum T} - \frac{\sum R_B}{\sum R}$$

Keterangan:

- D = daya pembeda
- P_A = proporsi peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar
- P_B = proporsi peserta didik kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar
- $\sum T_B$ = jumlah Peserta yang menjawab benar pada kelompok peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi
- $\sum T$ = jumlah kelompok peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi
- $\sum R_B$ = jumlah Peserta yang menjawab benar pada kelompok peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah
- $\sum R$ = jumlah kelompok peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah

⁵⁶ Aloisius Loka Son, "Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal," *Gema Wiralodra* 10, no. 1 (2019): 41–52.

⁵⁷ Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 389.

Tabel 3. 11 Klasifikasi Daya Pembeda⁵⁸

Daya Pembeda	Klasifikasi
$0,70 < D \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < D \leq 0,20$	Buruk
$D \leq 0,00$	Sangat Buruk

Pada tabel 3.11 klasifikasi daya pembeda di atas, interpretasi yang dipakai adalah apabila mendapat nilai $D > 0,20$ atau dalam kriteria cukup.

Selanjutnya, instrumen tes dianalisis untuk mengetahui efek potensial terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi SPLDV yang telah dikembangkan. Efek potensial pada soal yang telah dikembangkan dapat diketahui dengan cara:

- a. Menilai hasil tes sesuai pedoman penskoran

Pada langkah pertama tahap ini yang dilakukan yaitu dengan menilai hasil dari tes sesuai dengan pedoman penskoran kemampuan pemecahan masalah matematis. Penilaian dilakukan dengan memberikan nilai untuk setiap butir soal berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan menurut Polya.

- b. Menghitung total nilai skor peserta didik

Pada langkah kedua tahap ini yang dilakukan yaitu dengan menghitung total skor pada lembar jawaban peserta didik. perhitungan

⁵⁸ Sudijono

skor dilakukan dengan cara:⁵⁹

$$\text{Nilai Peserta Didik} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah soal}} \times 10$$

c. Menetapkan kriteria berdasarkan penilaian peserta didik

Pada langkah ketiga tahap ini yang dilakukan yaitu peneliti akan menghitung hasil jawaban dari peserta didik untuk menentukan kriteria penilaian dan dianalisis rendah, sedang serta tinggi.⁶⁰ Tujuan dilakukannya hal tersebut untuk mengetahui efek potensial berdasarkan kriteria kemampuan pemecahan masalah matematis. Kategorisasi yang digunakan yaitu sebagai berikut:

No.	Kategorisasi	Skor
1.	Rendah	$0 \leq TKS \leq 60$
2.	Sedang	$60 < TKS \leq 75$
3.	Tinggi	$75 < TKS \leq 100$

d. Menghitung persen berdasarkan skor

Langkah yang terakhir yaitu menghitung nilai persen berdasarkan skor yang diperoleh dan berapa banyak peserta didik yang terlibat, rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:⁶¹

$$p = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

⁵⁹ Muslimah, Ibrahim, "Tekhnik Pemeriksaan Jawaban, Pemberian Skor, Konversi Nilai Dan Standar Penilaian," *Jurnal Al – Qiyam* 2, no. 1 (2021): 7.

⁶⁰ Niken Septianingtyas and Hella Jusra, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Berdasarkan *ADVERSITY QUOTIENT*" 04, no. 02 (2020): 657–72.

⁶¹ Dina Hermina Aurana Zahro El Hasbi, Nuril Huda, "Teknik Pengolahan Tes Pada Bidang Pendidikan (Tes Tertulis, Tes Lisan, Tes Perbuatan)," *Jurnal Al Furqan* 3, no. 3 (2024): 1446.

Setelah diketahui berapa nilai efek potensial terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi SPLDV yang telah dikembangkan, maka dapat diketahui bahwa produk soal yang telah dikembangkan memiliki efek potensial yang positif bagi peserta didik atau tidak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil dari penelitian serta pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis, kemudian dilakukan validasi ahli dengan empat validator yaitu, dua validator ahli materi serta dua validator ahli budaya. Selanjutnya dilanjutkan dengan uji coba soal yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas VIII yang telah mempelajari materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan skripsi ini adalah *design research model development study* yang terdiri atas dua tahapan yaitu *preliminary* (persiapan) berupa analisis serta desain serta tahap *formative evaluation* (evaluasi formatif) yang terdiri dari *self evaluation*, *prototyping* (*expert reviews*), *one-to-one*, *small group* dan *field test*. Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dilaksanakan pada model ini didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Tahap *preliminary* (persiapan)

Pada tahapan *preliminary* ini, peneliti melakukan persiapan berupa analisis serta desain sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

Pada tahapan analisis ini, peneliti merencanakan sekolah dan subjek penelitian untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap

kurikulum di sekolah, model pembelajaran serta soal-soal yang dibahas dalam pembelajaran khususnya materi SPLDV yang digunakan oleh guru. Adapun sekolah yang peneliti jadikan sebagai tempat penelitian adalah SMP Negeri 2 Batanghari serta menggunakan peserta didiknya sebagai subjek penelitian. Persiapan juga dilakukan pada pihak guru serta sekolah, seperti memasukan surat izin penelitian, mengatur waktu penelitian, serta melakukan observasi serta wawancara dengan guru mata pelajaran matematika untuk mencari informasi terkait kurikulum serta pembelajaran matematika di sekolah tersebut.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru matematika SMP Negeri 2 Batanghari diperoleh informasi bahwasanya kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka.⁶² Guru mengungkapkan bahwa pada pembelajaran matematika guru belum menggunakan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di dalam kelas, guru masih menggunakan soal-soal yang ada di buku cetak dan LKS dari pemerintah.

Selain wawancara pada guru matematika, peneliti juga melakukan studi pendahuluan pada peserta didik yaitu dengan memberikan soal *pra survey* untuk melihat seberapa kemampuan peserta didik, serta apa saja masalah yang dialami peserta didik dalam mengerjakan soal materi

⁶² Celly Novita, "Wawancara" guru SMP Negeri 2 Batanghari (20 Mei 2025).

SPLDV. Dalam mengerjakan soal materi SPLDV ternyata peserta didik masih mengalami kesulitan, penerapan cerita rakyat dalam soal SPLDV belum digunakan di SMP Negeri 2 Batanghari. Peneliti berupaya untuk menerapkan soal SPLDV dengan berbasiskan cerita rakyat Lampung sebagai variasi penerapan soal SPLDV yang bisa untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik khususnya dalam menyelesaikan soal materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang rendah menjadi salah satu faktor penghambat pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Hal tersebut terlihat dari proses penyelesaian soal matematika, peserta didik belum mampu menganalisis informasi yang ada pada soal, masih terdapat beberapa kesalahan dalam proses perhitungan, belum mampu membuat penjelasan lanjut dan menentukan strategi serta taktik penyelesaian soal dengan baik dari pemaparan yang diberikan oleh guru maupun dari permasalahan pada soal.

Materi yang akan dibahas pada soal matematika berbasis cerita rakyat lampung adalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Adapun capaian pembelajaran yang akan dicapai peserta didik yaitu: “Peserta didik mampu menyatakan sistem persamaan linear dua variabel dan solusinya dalam kaitannya dengan masalah dunia nyata dan memecahkan masalah yang terkait dengan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)”.

Soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis, ini akan membantu peserta didik dalam memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dan juga menambah pengetahuan mengenai penerapan matematika di dalam budaya.

b. Tahap Desain

Pada tahapan desain ini peneliti melakukan perancangan atau pendesainan soal-soal yang dikembangkan dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan serta dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan juga mengembangkan produk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan pada tahap desain meliputi:

- 1) Menentukan Capaian Pembelajaran, Indikator soal, serta Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah
- 2) Mencari sumber referensi terkait materi yang akan digunakan dalam buku, jurnal maupun artikel
- 3) Memilih cerita rakyat Lampung Barat yang akan digunakan

Cerita yang akan digunakan diambil dari sumber yang valid, dan sudah dibukukan, selanjutnya cerita disesuaikan dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang bisa digunakan untuk pembuatan soal.

4) Membuat rancangan soal yang akan dikembangkan

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan awal soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikaitkan dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Penyusunan soal dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian antara konteks cerita, kompetensi yang ingin dicapai, indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, jenjang kelas, materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), kurikulum yang digunakan, pemilihan metode dalam penyelesaian materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang akan dibuat dalam soal, pedoman penskoran soal, serta kunci jawaban dari rancangan soal yang akan dibuat.

5) Merancang instrument penilaian.

Instrumen penilaian yang dimaksud adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas produk melalui lembar angket validasi ahli materi, angket validasi ahli budaya, serta angket respon peserta didik yang digunakan untuk melihat kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan.

2. Tahap *Formative Evaluation* (evaluasi formatif)

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan soal-soal yang valid, praktis serta memiliki efek potensial bagi peserta didik, peneliti melakukan tahap evaluasi formatif yaitu *self evaluation*, *prototyping (expert reviews)*, *one-to-one*, *small group* dan *field test* sebagai

berikut:

a. *self evaluation* (evaluasi diri)

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi pada rancangan soal yang dibuat menjadi produk yang siap digunakan. Peneliti melakukan penilaian diri sendiri terhadap desain soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dilengkapi soal-soal dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Penilaian dilakukan agar dapat memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi di tahap sebelumnya, sebelum ke tahap selanjutnya.

Soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis ini dilengkapi dengan permasalahan berupa cerita rakyat Lampung Barat yang berkaitan dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Cerita rakyat Lampung Barat yang digunakan dalam soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis ini adalah Legenda Batu Kepampang, Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, dan Budaya Pesta Irau. Selain itu, dalam soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis ini juga dilengkapi soal-soal dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis untuk mengukur efek potensial dari produk yang dikembangkan. Hasil dari tahap *self evaluation* disebut dengan prototype 1.

b. *prototyping (expert reviews)*

Pada tahapan ini, *prototype* 1 yang telah dihasilkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli dilihat dari segi aspek kualitas isi soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat, aspek ketepatan cakupan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat, serta aspek kebahasaan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat. Setelah soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis selesai dikembangkan, soal matematika yang dibuat dan dikembangkan dikonsultasikan kepada ahli dan divalidasi. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang telah dikembangkan.

Validasi dilakukan pada ahli materi serta ahli budaya dengan mengisi lembar angket penilaian di setiap aspek. Pertanyaan-pertanyaan pada lembar angket validasi yaitu pertanyaan yang didalamnya mengandung aspek-aspek yang akan diteliti serta terdapat tempat kritik saran yang bisa diisi oleh para validator. Kritik serta saran tersebut ditulis di lembar validasi yang digunakan untuk merevisi desain produk serta untuk menyatakan bahwa soal matematika yang dikembangkan tersebut telah valid. Soal matematika yang dikembangkan harus dinyatakan valid oleh para ahli tersebut sebelum diimplementasikan atau dilakukan uji coba dalam pembelajaran.

1) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi ini digunakan sebagai bahan penilaian pada aspek kualitas isi soal cerita yang dikembangkan, aspek ketepatan cakupan soal cerita yang dikembangkan, serta aspek kebahasaan soal cerita yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi ditunjukkan di Tabel 4.1 sebagai berikut ini:

Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.1 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi					
No.	Kriteria	Butir	Skor		Indeks Validasi Butir
			Validator 1	Validator 2	
1.	Aspek kualitas isi soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat	1	4	4	0,75
2.		2	5	5	0,75
3.		3	4	4	0,88
4.	Aspek ketepatan cakupan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat	4	5	4	0,88
5.		5	5	4	0,75
6.		6	4	4	0,75
7.		7	4	4	0,75
8.	Aspek kebahasaan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat	8	3	5	0,63
9.		9	4	4	0,75
10.		10	4	4	0,75
Jumlah			42	42	8,00
Skor maksimal			50	50	12,5
Rata-rata indeks validasi butir					0,80
Kriteria kevalidan					“Sangat Valid”

Hasil tabel 4.1 dari hasil validasi ahli materi tersebut, didapatkan rata-rata indeks validasi butir sebesar 0,80 menunjukkan bahwa soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan pada kriteria kelayakan “sangat valid”, sehingga bisa digunakan dalam melakukan uji coba produk pada peserta didik.

Hasil validasi ahli materi pada pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) didapatkan kritik serta saran perbaikan yang diberikan dari validator. Adapun kritik dan saran perbaikan dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli Materi

No.	Validator	Kritik dan Saran	Perbaikan
1.	Validator 1	1. Perbaiki kalimat pertanyaan pada soal, hindari pemborosan kata, menggunakan tanda baca yang tepat.	1. Perbaikan kalimat dalam soal untuk menghindari pemborosan kata serta penyalahgunaan tanda baca
		2. Sesuaikan soal dengan indikator kemampuan pemecahan masalah dengan tepat	2. Penyesuaian soal dengan indikator kemampuan pemecahan masalah dengan tepat
		3. Perintah soal dibuat bervariasi agar tidak membosankan peserta didik untuk membacanya	3. Perubahan pada perintah soal pada setiap butir soal

No.	Validator	Kritik dan Saran	Perbaikan
2.	Validator 2	1. Perbaiki petunjuk soal, berikan waktu pada petunjuk soal	1. Perbaikan kalimat yang bertele-tele serta mengganti tanda baca yang kurang tepat
		2. Buat point pertanyaan yang sesuai indikator kemampuan pemecahan masalah yang tidak bertele-tele	2. Menyesuaikan setiap butir soal dengan indikator kemampuan pemecahan masalah
		3. Hindari kalimat berulang dalam soal, dan buat soal dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	3. Perbaikan kalimat yang berulang dan mengubah pertanyaan dalam soal dengan Bahasa yang lebih mudah dipahami peserta didik

Hasil dari perbaikan berdasarkan kritik serta saran validator ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Perbaikan Kritik dan Saran Ahli Materi

<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>6. Dalam cerita Salui Pitu, kerajaan mengajak warga untuk menjaga kebersihan kolam pemandian. Jika setiap orang dewasa dapat menyelesaikan 3 tugas kebersihan, dan setiap anak-anak dapat menyelesaikan 2 tugas kebersihan. Jika pada suatu hari, terdapat 12 orang warga yang ikut membersihkan kolam, dan total tugas kebersihan yang diselesaikan adalah 32 tugas. tentukan:</p> <p>a. Data yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas.</p> <p>b. Tulislah bentuk sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) yang ada pada soal!</p> <p>c. Tulislah berapa banyak orang dewasa dan anak-</p>	<p>6. Pada cerita Salui Pitu, kerajaan Sekala Brak mengajak warga untuk menjaga kebersihan kolam pemandian. Jika setiap orang dewasa dapat menyelesaikan 3 pekerjaan, dan setiap anak-anak dapat menyelesaikan 2 pekerjaan dalam membersihkan kolam pemandian. Apabila hari itu terdapat 12 orang warga yang ikut membersihkan kolam, dan dari total warga yang datang untuk membersihkan kolam pemandian dapat menyelesaikan sebanyak 32 pekerjaan untuk membersihkan kolam tersebut, tentukan:</p> <p>a. Data apa saja yang kamu dapatkan dan ketahui?</p> <p>b. Bagaimana bentuk SPLDV yang sesuai pada soal?</p> <p>c. Berapa banyak orang dewasa dan anak-anak yang ikut, jika kamu menggunakan metode</p>

<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>anak yang ikut, dengan menggunakan metode eliminasi!</p> <p>d. Periksa kembali hasil jawaban, dan beri kesimpulan!</p>	<p>eliminasi untuk menyelesaikannya?</p> <p>d. Periksalah kembali hasil jawabanmu dengan mensubstitusi nilai x dan y pada persamaan yang ada dalam soal!</p>
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>4. Berdasarkan cerita Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, ketika musim kemarau melanda Kerajaan Sekala Brak, para putri sepakat membiarkan kolam pemandian mereka digunakan untuk kepentingan bersama. Jika air dari Salui Pitu dibagikan kepada warga dalam dua kelompok. Kemudian raja membagikannya 12 ember kepada seluruh kelompok. Kelompok kedua mendapatkan 2 kali lebih banyak air daripada kelompok pertama, tentukan:</p> <p>a. Data yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas.</p> <p>b. Buatlah model SPLDV dari soal dengan tepat!</p> <p>c. Tulis langkah-langkah penyelesaian menggunakan metode eliminasi!</p> <p>d. Periksa kembali hasil jawaban, dan beri kesimpulan!</p>	<p>4. Berdasarkan cerita Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, ketika musim kemarau melanda Kerajaan Sekala Brak, para putri sepakat membiarkan kolam pemandian mereka digunakan untuk kepentingan bersama. Jika raja membagikan air tersebut sebanyak 12 ember air kepada seluruh kelompok. Apabila kelompok kedua mengalami kekeringan yang sangat parah dibandingkan kelompok satu sehingga mendapatkan 2 kali lebih banyak air daripada kelompok pertama, tentukan:</p> <p>a. Apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal?</p> <p>b. Berapa ember air yang diterima kelompok dua jika diselesaikan dengan metode eliminasi?</p> <p>c. Apakah kelompok dua mendapatkan sebanyak 8 ember air?</p> <p>d. Periksalah kembali hasil jawabanmu dengan mensubstitusi nilai x dan y pada persamaan yang ada dalam soal!</p>
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>10. Apabila keluarga gagal memenuhi syarat Pesta Irau, maka mereka akan mengungsikan diri atau disebut irau kelain tempat. Keluarga besar tersebut berasal dari keluarga ayah dan ibu, jika 7 keluarga ayah irau</p>	<p>10. Apabila keluarga gagal memenuhi syarat Pesta Irau, maka mereka akan mengungsikan diri atau disebut irau kelain tempat. Jika 7 keluarga pengantin pria irau ke Tanjung Heran Sukau dan 5 keluarga pengantin wanita irau ke Sekuting, dengan total jarak</p>

<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>ke Tanjung Heran Sukau dan 5 keluarga ibu irau ke Sekuting, dengan total jarak tempuhnya 26 km. Sedangkan jika 4 keluarga ayah irau ke Tanjung Heran dan 3 keluarga ibu irau ke Sekuting dengan total jarak tempuhnya 15 km. Tentukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Data yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas. Bentuk model SPLDV dari cerita tersebut! Berapa jarak per keluarga ayah dengan metode eliminasi! Periksa kembali hasil jawaban, dan beri kesimpulan! 	<p>tempuh irau keluarga pengantin tersebut adalah 26 km. Sedangkan jika 4 keluarga pengantin pria irau ke Tanjung Heran dan 3 keluarga pengantin wanita irau ke Sekuting total jarak tempuh irau keluarga pengantin tersebut adalah 15 km. Tentukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Data yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas. Bentuklah model SPLDV dari cerita tersebut! Berapa jarak tempuh irau keluarga pengantin pria jika diselesaikan dengan metode eliminasi? Periksalah kembali hasil jawabanmu dengan mensubstitusi nilai x dan y pada persamaan yang ada dalam soal!
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>Petunjuk Mengerjakan Soal!</p> <ol style="list-style-type: none"> Berdoalah sebelum mengerjakan soal di bawah ini. Tulislah identitas dengan lengkap pada lembar jawaban. Bacalah cerita rakyat Lampung sebelum mengerjakan soal. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah. 	<p>Petunjuk Mengerjakan Soal!</p> <ol style="list-style-type: none"> Berdoalah sebelum mengerjakan soal di bawah ini. Tulislah identitas dengan lengkap pada lembar jawaban. Bacalah cerita rakyat Lampung sebelum mengerjakan soal. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah. Waktu pengerjaan soal maksimal 90 menit.
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<ol style="list-style-type: none"> Berdasarkan cerita Legenda Batu Kepampang, untuk keamanan seluruh kerajaan, ditetapkan hukum yang melarang orang berbuat jahat. Banyak irawan (penjahat) bertobat karena mereka akan mendapat hukuman berat dari raja jika ketahuan melakukan kejahatan maka jika kelompok irawan (penjahat) satu yang terdiri dari dua pencuri yang mencuri tersebut bekerja 	<ol style="list-style-type: none"> Berdasarkan cerita Legenda Batu Kepampang, raja menetapkan hukum agar tidak ada orang berbuat jahat. Beberapa irawan (penjahat) yang bertaubat ingin menebus kesalahannya dengan bekerja untuk mengembalikan barang curian, kelompok pertama bekerja selama 2 hari pada pagi hari dan 4 hari pada malam hari, dengan total waktu kerja 10 hari yang dibutuhkan untuk mengembalikan

<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>dengan waktu yang berbeda selama 2 hari dan 4 hari dengan jumlah hari yang dibutuhkan untuk mengembalikan barang curian mereka adalah 10 hari untuk mendapatkan upah kerja, sedangkan kelompok irawan (penjahat) dua yang terdiri dari dua pencuri juga bekerja untuk mengembalikan barang curian dengan waktu 3 hari dan 7 hari dengan jumlah hari yang dibutuhkan untuk mengembalikan barang curian mereka adalah 12 hari untuk mendapatkan upah kerja tentukan:</p> <p>a. Data yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas.</p> <p>b. Tulis bentuk sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) yang ada pada soal!</p> <p>c. Tulislah sistem persamaan dengan tepat!</p> <p>d. Periksa kembali hasil jawaban, dan beri kesimpulan!</p>	<p>barang curian. Kelompok kedua bekerja selama 3 hari pada pagi hari dan 7 hari pada malam hari, dengan total waktu kerja 16 hari yang dibutuhkan untuk mengembalikan barang curian. Tentukan:</p> <p>a. Informasi apa saja yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas.</p> <p>b. Bagaimana bentuk sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) yang ada pada soal?</p> <p>c. Berapa nilai x dan y nya setelah persamaannya diselesaikan menggunakan metode campuran (eliminasi-substitusi)?</p> <p>d. Berilah kesimpulan dari hasil jawabanmu!</p>
Sebelum Revisi	Setelah Revisi

2) Validasi ahli budaya

Validasi ahli budaya digunakan dalam memperoleh penilaian dari ahli budaya mengenai aspek kualitas isi budaya pada soal cerita yang telah dikembangkan dengan memberikan angket validasi pada dua ahli budaya. Hasil validasi dari ahli budaya dapat dilihat pada tabel 4.4:

Tabel 4. 4 Tabel Hasil Validasi Ahli Budaya

No.	Kriteria	Butir	Skor		Indeks Validasi Butir
			Validator 1	Validator 2	
1.	Aspek kualitas isi	1	4	4	0,75
2.		2	4	4	0,75

No.	Kriteria	Butir	Skor		Indeks Validasi Butir
			Validator 1	Validator 2	
3.	soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat	3	5	4	0,88
4.		4	5	4	0,88
5.		5	4	4	0,75
6.		6	4	4	0,75
7.		7	4	4	0,75
8.		8	3	4	0,63
9.		9	4	4	0,75
10.		10	4	4	0,75
Jumlah			41	40	7,63
Skor maksimal			50	50	12,5
Rata-rata indeks validasi butir					0,76
Kriteria kevalidan					“Valid”

Hasil tabel 4.4 dari hasil validasi ahli budaya tersebut, didapatkan rata-rata skor sebesar 0,76 menunjukkan bahwa soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan pada kriteria kelayakan “valid”, sehingga dapat untuk digunakan dalam melakukan uji coba produk pada peserta didik. Hasil dari validasi ahli budaya dalam pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) diperoleh kritik serta saran perbaikan yang diberikan dari validator. Adapun kritik dan saran perbaikan dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Ahli Budaya

No.	Validator	Kritik dan Saran	Perbaikan
1.	Validator 1	1. Gunakan tanda hubung (di) dengan tepat	1. Menggunakan tanda hubung dengan tepat pada cerita
		2. Soal cerita sudah sesuai dan bisa digunakan	2. Soal sudah sesuai dan bisa digunakan

No.	Validator	Kritik dan Saran	Perbaikan
		untuk penelitian pembuatan soal	
		3. Kata pering pada cerita Budaya Pesta Irau dibenahi sesuai kata yang ada di Bahasa lampung yaitu pekhing yang artinya bambu	3. Perbaikan kata pering diubah menjadi pekhing
2.	Validator 2	1. Berikan gambar dari cerita agar cerita lebih menarik untuk dibaca peserta didik	1. Pemberian gambar/foto asli dari cerita agar lebih menarik
		2. Penggunaan cerita yang digunakan untuk soal tidak keluar jauh dari cerita asli	2. Pemilihan dan penggunaan cerita sudah sesuai
		3. Pengembangan soal yang dikembangkan dari cerita rakyat Lampung Barat sudah baik, dan bisa diujikan pada peserta didik	3. Pengembangan soal berbasis cerita rakyat Lampung Barat sudah dalam kategori baik dan bisa diujicobakan

Hasil dari perbaikan berdasarkan kritik serta saran validator ahli budaya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Perbaikan Kritik dan Saran Ahli Budaya

<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
Bukan hanya itu, di belakang Lamban Gedung pun terdapat sumber mata air yang sangat jernih dan melimpah ruah, menurut cerita sumber air ini tidak pernah kekeringan, bahkan kala kemarau tiba. Tak ada yang tau persis dari mana sumber airnya. Para putri Raja sangat senang bermain dan mandi di sini, karena Raja memiliki tujuh orang putri maka sumber air tersebut di rawat dan di buat kolam pemandian dengan tujuh buah pancuran yang bisa digunakan oleh ketujuh putri. Kolam pemandian inipun di beri nama Salui Pitu yang artinya pancuran tujuh."	Bukan hanya itu, di belakang Lamban Gedung pun terdapat sumber mata air yang sangat jernih dan melimpah ruah. Menurut cerita, sumber air ini tidak pernah kekeringan bahkan kala kemarau tiba. Tak ada yang tahu persis dari mana sumber airnya. Para putri Raja sangat senang bermain dan mandi di sini, karena Raja memiliki tujuh orang putri maka sumber air tersebut dirawat dan dibuat kolam pemandian dengan tujuh buah pancuran yang bisa digunakan oleh ketujuh putri. Kolam pemandian ini pun diberi nama Salui Pitu yang artinya pancuran tujuh.
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>

<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>Pesta Irau yaitu sebuah pesta perkawinan, diselenggarakan cukup besar dan sangat meriah pada pernikahan anak Sebuay "Sebatin Balak". Posisi Pesta Irau ini diselenggarakan di daerah Kidupan, depan Kejaksaan Negeri Liwa seberang sawah setukung Kelurahan Way Mengaku Kecamatan Balik Bukit atau di sekitar Pering Belabar. Pering Belabar ini juga sebetulnya berasal dari bambu-bambu yang dipakai waktu acara kelengkapan pesta berlangsung. Karena acara yang diselenggarakan begitu besar, maka persyaratan yang dibuat juga cukup berat dalam acara pesta irau tersebut, yaitu menyembelih seorang perawan (muly) dengan syarat-syarat harus dipenuhi diantaranya yaitu :</p>	<p>Pesta Irau yaitu sebuah pesta perkawinan, diselenggarakan cukup besar dan sangat meriah pada pernikahan anak Sebuay "Sebatin Balak". Posisi Pesta Irau ini diselenggarakan di daerah Kidupan, depan Kejaksaan Negeri Liwa seberang sawah setukung Kelurahan Way Mengaku Kecamatan Balik Bukit atau di sekitar Pekhing Belabar. Pekhing Belabar ini juga sebetulnya berasal dari bambu-bambu yang dipakai waktu acara kelengkapan pesta berlangsung. Karena acara yang diselenggarakan begitu besar, maka persyaratan yang dibuat juga cukup berat dalam acara pesta irau tersebut, yaitu menyembelih seorang perawan (muly) dengan syarat-syarat harus dipenuhi diantaranya yaitu :</p>
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<i>Prototype 1</i>	<i>Prototype 2</i>
<p>Cerita rakyat Lampung Barat Cerita berikut untuk menjawab soal nomor 1-3.</p> <p style="text-align: center;">Legenda Batu Kepampang</p> <p>Di Lampung Barat tepatnya di daerah Kinali sekarang, pada zaman dahulu kala terdapat sebuah kerajaan kecil yang maju. Kerajaan itu di bawah pengaruh kerajaan besar Sriwijaya di Palembang sekarang ini.</p> <p>Menurut buku-buku sejarah dan cerita rakyat di daerah Kinali, pada zaman itu keadaan masyarakat sangat aman sebab sudah ada peraturan hukum yang berlaku secara menyeluruh bagi masyarakat yang menganut kepercayaan dinamisme. Untuk keamanan seluruh kerajaan, ditetapkan hukum yang melarang orang berbuat jahat, membunuh, mencuri, dan mengganggu orang lain. Bila ada anggota masyarakat berbuat jahat, akan dikenakan hukuman pemotongan leher di sebuah batu.</p>	<p><i>Cerita berikut yang digunakan pada soal nomor 1-3.</i> Legenda Batu Kepampang</p>  <p style="text-align: center;">Sumber: https://tinyurl.com/4y9n7v</p> <p>Di Lampung Barat tepatnya di daerah Kinali sekarang, pada zaman dahulu kala terdapat sebuah kerajaan kecil yang maju. Kerajaan itu di bawah pengaruh kerajaan besar Sriwijaya di Palembang sekarang ini.</p>
Sebelum Revisi	Setelah Revisi

c. *One-To-One (Satu-Satu)*

Setelah melakukan tahapan *expert review* terhadap para validator, selanjutnya peneliti melakukan tahap *one-to-one* yakni peneliti melakukan uji coba produk terhadap peserta didik secara individu (*one-to-one*). Pada tahap ini peneliti melibatkan 1 peserta didik

yang tidak terlibat pada penelitian yakni dari kelas VIII.1 SMP Negeri 2 Batanghari.

Pada tahap ini peneliti menjelaskan terkait soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan, selanjutnya peserta didik diminta agar dapat membaca serta memahami isi dari soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis tersebut. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik memberikan tanggapan dan saran tentang soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil tahap *one to one*, peserta didik memberikan kritik dan saran yaitu mengenai perubahan soal pada nomor 7 untuk diperbaiki agar lebih mudah dipahami dan dimengerti peserta didik lain. Selain itu, peserta didik juga memberikan tanggapan positif seperti kalimat pada perintah soal sudah jelas dan bisa dipahami. Peserta didik juga diberikan lembar angket respon sebagai umpan balik pada tahap ini. Adapun data hasil respon peserta didik dapat dilihat pada table:

Tabel 4. 7 Hasil Respon Peserta Didik Tahap One-To-One

Butir Instrumen	Skor Butir	Skor Maksimal
1.	3	5
2.	4	5
3.	5	5
4.	5	5
5.	5	5
6.	3	5

Butir Instrumen	Skor Butir	Skor Maksimal
7.	4	5
8.	4	5
9.	4	5
10.	3	5
Jumlah Keseluruhan	40	50
Nilai Rata Rata	80%	
Kategori	Praktis	

Hasil tabel 4.7 dari hasil respon peserta didik tersebut, didapatkan rata-rata total persentase sebesar 80% menunjukkan bahwa soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah yang dikembangkan pada kriteria kelayakan “praktis”, sehingga bisa digunakan untuk melakukan tahap berikutnya. Hasil yang didapatkan pada tahap *expert reviews* serta *one-to-one* adalah *prototype 2*.

d. *Small Group* (Kelompok Kecil)

Pada tahapan *small group*, *prototype 2* diujicobakan pada tiga peserta didik setelah dinyatakan valid dari para validator. Peneliti melakukan tahap uji coba soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis pada kelompok kecil. Tahap *small group* ini dilakukan agar dapat mengetahui kepraktisan soal matematika yang telah peneliti kembangkan. *Prototype 2* diujicobakan di tahap *small group* dimana peneliti melakukan uji coba kepada 3 peserta didik kelas VIII. 1 SMP Negeri 2 Batanghari diminta untuk mengisi angket respon serta memberikan tanggapan dan sarannya mengenai soal matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang dikembangkan. Berdasarkan tanggapan ketiga

peserta didik yang terlibat, terdapat saran dari peserta didik untuk mengganti beberapa kata yang kurang bisa dipahami agar diubah dengan kata-kata pada soal yang mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil revisi soal dari tahap *small group* adalah *prototype 3* yang akan diujicobakan di tahap *field test*. Hasil dari angket respon tahap *small group* pada tiga peserta didik serta rincian setiap aspeknya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Respon Peserta Didik Tahap Small Group

Butir Instrumen	Respondent			Skor Butir	Skor Maksimal
	1	2	3		
1.	5	4	3	12	15
2.	5	4	4	13	15
3.	4	5	5	14	15
4.	4	3	5	12	15
5.	5	4	5	14	15
6.	5	5	3	13	15
7.	5	5	4	14	15
8.	5	4	4	13	15
9.	5	3	4	12	15
10.	4	3	3	10	15
Jumlah Keseluruhan				127	150
Presentase Skor				85%	
Kategori				Sangat Praktis	

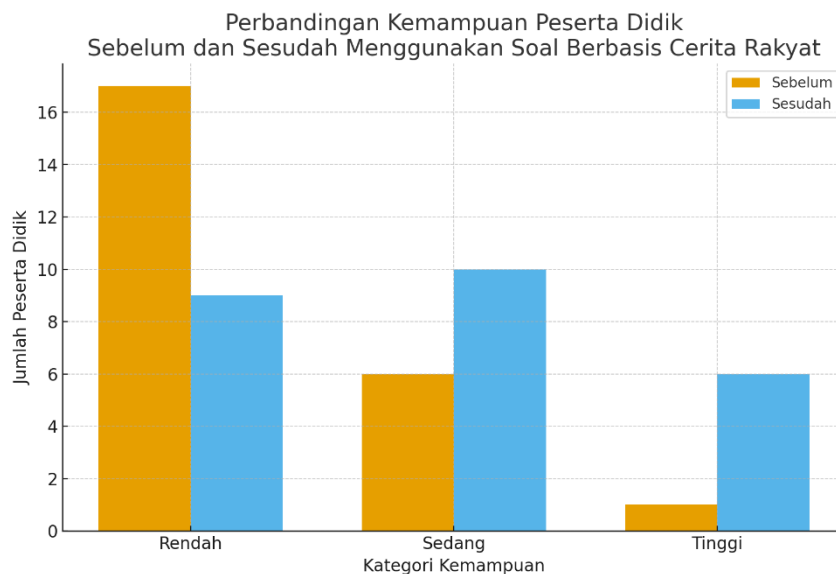
Hasil dari angket respon peserta didik pada tabel 4.8 di atas, dapat dilihat bahwa persentase skor total sebesar 85% dari tahapan *small group* yang menghasilkan kriteria “sangat praktis”. Hal ini berarti soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis bermakna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga, hal tersebut membuktikan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan

pemecahan masalah matematis yang dikembangkan oleh peneliti mampu diuji coba pada tahap *field test*.

e. *Field Test* (Uji Lapangan)

Tahap *field test* ini adalah tahap terakhir yaitu uji lapangan *prototype 3* pada peserta didik. Pada tahapan ini, *prototype 3* yang dihasilkan diujicobakan kepada 25 peserta didik di kelas VIII.4 SMP Negeri 2 Batanghari. Uji lapangan dilakukan dengan cara memberikan lembar angket respon kepada peserta didik dan memberikan produk soal yang telah dikembangkan. Pada tahap ini juga instrumen tes dianalisis untuk mengetahui efek potensial terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi SPLDV yang telah dikembangkan.

Efek potensial dari pengembangan produk dapat dilihat dengan menganalisis hasil uji lapangan yang telah dilakukan. Efek potensial pada soal yang telah dikembangkan dapat diketahui dengan cara menilai hasil tes sesuai pedoman penskoran, menghitung total nilai skor peserta didik, menetapkan kriteria berdasarkan penilaian peserta didik, serta menghitung persen berdasarkan skor.



Gambar 4.1 Diagram batang perbandingan nilai

Berdasarkan diagram perbandingan kemampuan peserta didik, dari total 25 peserta didik, terjadi perubahan kemampuan setelah menggunakan produk pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat. Pada kategori kemampuan rendah, jumlah peserta didik menurun dari 17 orang (68%) menjadi 9 orang (36%), atau berkurang 8 orang (32%). Pada kategori kemampuan sedang, jumlah peserta didik meningkat dari 6 orang (24%) menjadi 10 orang (40%), atau bertambah 4 orang (16%). Sementara itu, pada kategori kemampuan tinggi, jumlah peserta didik meningkat dari 1 orang (4%) menjadi 6 orang (24%), atau bertambah 5 orang (20%).

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan produk pengembangan soal mampu mengurangi jumlah peserta didik berkemampuan rendah serta meningkatkan jumlah peserta didik pada kategori sedang dan tinggi, sehingga memberikan dampak positif

terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan soal berbasis cerita rakyat Lampung Barat memiliki efek potensial yang positif dalam membantu peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis.

1) Hasil Angket Respon Peserta Didik

Data dari angket respon peserta didik dapat menunjukkan kualitas soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan berdasar kepraktisannya, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Respon Peserta Didik Tahap Field Test

Butir Instrumen	Skor Butir	Skor Maksimal
1.	109	125
2.	107	125
3.	116	125
4.	107	125
5.	109	125
6.	121	125
7.	110	125
8.	106	125
9.	105	125
10.	108	125
Jumlah Keseluruhan	1098	1250
Persentase Skor	88%	
Kategori	“Sangat Praktis”	

Berdasarkan Tabel 4.9 hasil uji lapangan terhadap 25 peserta didik kelas VIII.4 SMP Negeri 2 Batanghari, rata-ratanya dari jumlah keseluruhan mendapat persentase skor sebesar 88% termasuk pada kategori “Sangat Praktis”.

2) Hasil Tes

Tes digunakan agar dapat melihat kualitas soal yang telah dikembangkan berdasarkan keefektifannya. Tes diberikan kepada 25 peserta didik kelas VIII.4 SMP Negeri 2 Batanghari. Data ketuntasan belajar pada hasil *field test* di lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a) Uji Validitas

Uji validitas ini dengan rumus korelasi *product moment* dari *pearson* yang terdapat di perangkat lunak *Microsoft Excel* yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Validitas		Kategori
	r_{xy}	r_{tabel}	
1.	0,819	0,396	Valid
2.	0,806	0,396	Valid
3.	0,701	0,396	Valid
4.	0,713	0,396	Valid
5.	0,781	0,396	Valid
6.	0,692	0,396	Valid
7.	0,520	0,396	Valid
8.	0,217	0,396	Tidak Valid
9.	0,192	0,396	Tidak Valid
10.	0,081	0,396	Tidak Valid

Uji validitas yang telah dilakukan dengan jumlah responden (N) = 25 maka didapatkan nilai sebesar 0,396. Kemudian berdasarkan tabel 4.10 hasil uji validitas menunjukkan bahwa, 10 soal yang diujikan, 7 soal menghasilkan nilai $r_{xy} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% memiliki kategori valid dan 3

soal menghasilkan dengan taraf signifikan 5% memiliki kategori tidak valid. Maka dapat disimpulkan bahwa 7 soal dinyatakan valid dan dapat digunakan.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini dihitung dengan rumus reliabilitas yang terdapat di *Microsoft Excel* yang disajikan pada tabel:

Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas

Butir Soal	Reliabilitas Menggunakan <i>Alpha Cronbach</i>				
	Varian Item	Jumlah Var Item	Jumlah Var Total	R11	Reliabilitas
1.	0,986	25,62	89,92	0,795	Tinggi
2.	6,502				
3.	9,142				
4.	8,326				
5.	1,958				
6.	0,640				
7.	2,122				
8.	1,878				
9.	0,950				
10.	0,662				

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.11 yang menunjukkan bahwa, hasil reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menghasilkan nilai 0,795 yang berarti instrumen memiliki kategori reliabilitas yang “tinggi”. Maka disimpulkan bahwasanya butir soal dapat dikatakan reliabel serta dapat digunakan.

c) Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dihitung dengan rumus tingkat kesukaran di *Microsoft Excel* yang disajikan di tabel berikut:

Tabel 4. 12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Butir Soal	Tingkat Kesukaran			
	Rata-rata Skor	Skor Maksimal	TK	Kategori
1.	7,68	10	0,77	Sedang
2.	7,96	10	0,80	Sedang
3.	4,24	10	0,60	Sedang
4.	2,56	10	0,36	Sedang
5.	0,96	10	0,44	Sedang
6.	9,6	10	0,78	Sedang
7.	3,72	10	0,55	Sedang
8.	3,04	10	0,30	Sedang
9.	0,36	10	0,04	Sukar
10.	0,24	10	0,02	Sukar

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji tingkat kesukaran, diperoleh hasil bahwa butir soal 1 sampai 8 dalam kriteria “sedang”, kemudian butir soal 9 dan 10 pada kriteria “sukar”.

d) Daya Pembeda

Uji daya pembeda dihitung dengan rumus daya pembeda di *Microsoft Excel* yang hasilnya disajikan di tabel berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Uji Daya Pembeda

Butir Soal	Tingkat Kesukaran			
	Rata-rata Atas	Rata-rata Bawah	DP	Kategori
1.	9,00	6,25	0,28	Cukup
2.	9,00	6,83	0,22	Cukup
3.	7,38	4,42	0,30	Cukup

Butir Soal	Tingkat Kesukaran			
	Rata-rata Atas	Rata-rata Bawah	DP	Kategori
4.	4,31	2,75	0,16	Buruk
5.	5,54	3,17	0,24	Cukup
6.	8,85	6,75	0,21	Cukup
7.	6,15	4,75	0,14	Buruk
8.	3,23	2,83	0,04	Buruk
9.	0,46	0,25	0,02	Buruk
10.	0,23	0,25	0,00	Buruk

Hasil tabel 4.13 dari hasil uji daya pembeda, didapatkan hasil bahwa pada soal 1, 2, 3, 5, serta 6 pada kategori “cukup” kemudian butir soal 4, 7, 8, 9 dan 10 dalam kategori “buruk”.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, dapat disimpulkan bahwa instrumen tes yang dikembangkan secara umum layak digunakan sebagai alat evaluasi, meskipun masih diperlukan perbaikan pada beberapa butir soal.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 7 dari 10 butir soal dinyatakan valid, sedangkan 3 butir soal tidak valid, sehingga butir soal yang valid dapat digunakan, sementara soal yang tidak valid perlu direvisi atau dieliminasi. Hasil uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* memperoleh nilai 0,795 dengan kategori reliabilitas tinggi, yang menunjukkan

bahwa instrumen tes memiliki konsistensi yang baik dan dapat dipercaya.

Pada uji tingkat kesukaran, diperoleh bahwa 8 butir soal berada pada kategori sedang dan 2 butir soal pada kategori sukar, yang menandakan bahwa tingkat kesukaran soal telah disusun secara seimbang. Namun, hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa 5 butir soal memiliki daya pembeda cukup dan 5 butir soal lainnya berkategori buruk, sehingga beberapa soal belum mampu membedakan kemampuan peserta didik secara optimal dan perlu direvisi.

Dengan demikian, instrumen tes dapat digunakan sebagai alat evaluasi setelah dilakukan perbaikan pada butir soal yang tidak valid dan memiliki daya pembeda rendah, agar hasil pengukuran menjadi lebih akurat dan berkualitas.

Hasil uji prasyarat instrumen pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri, dkk.⁶³ Pada penelitiannya menyatakan bahwa instrumen tes yang layak digunakan harus memenuhi kriteria valid, reliabel, memiliki tingkat kesukaran yang seimbang, serta daya pembeda minimal dalam kategori cukup. Pada penelitian ini, sebagian besar butir soal telah memenuhi

⁶³ Shaleh Hera Apriliana Saputri, Zulhijrah, Nabila Joti Larasati, "Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023).

kriteria tersebut, meskipun masih terdapat beberapa butir yang perlu direvisi terutama pada aspek daya pembeda.

B. Pembahasan

Penelitian serta pengembangan yang dilakukan memiliki dua tujuan diantaranya agar dapat mengembangkan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis dan dapat mengetahui efek potensial produk pengembangan soal cerita matematika pada materi SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII SMP N 2 Batanghari. Adapun prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *design research* dengan model *Development Study* menurut Tessmer serta Zulkardi. Penelitian serupa juga menerapkan langkah-langkah tersebut dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya dan terbukti efektif dalam menghasilkan produk yang valid dan praktis.⁶⁴ Hal ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan praktik penelitian pengembangan yang telah ada.

Tahap pertama yaitu tahap *preliminary*, peneliti melakukan persiapan yakni berupa analisis serta desain. Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap sekolah yang peneliti jadikan sebagai tempat penelitian yakni SMP Negeri 2 Batanghari serta menggunakan peserta didiknya sebagai subjek penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru matematika

⁶⁴ Miftahul Husni Rani Setiya Wati, Nurlaeli, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar," *Journal of Integrated Elementary Education* 1, no. 1 (2021): 40.

SMP Negeri 2 Batanghari yang menyatakan pada pembelajaran matematika guru belum menggunakan soal matematika berbasis budaya, guru menggunakan buku cetak dan LKS dari pemerintah saja. Peneliti juga melakukan studi pendahuluan terhadap peserta didik yaitu dengan memberikan soal *pra survey* untuk menganalisis kemampuan peserta didik dalam materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Setelah melakukan tahapan analisis, kemudian peneliti melakukan tahap desain. Pada tahap desain peneliti melaksanakan perancangan atau pendesainan soal-soal yang dikembangkan dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan serta dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun serta mengembangkan produk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Kegiatan pada tahap desain yang meliputi penentuan capaian pembelajaran, indikator soal, pemilihan cerita rakyat, serta penyusunan instrumen telah sesuai dengan prosedur desain pada penelitian pengembangan sebelumnya.⁶⁵

Tahap berikutnya pada penelitian pengembangan ini adalah tahap *formative evaluation* yang terdiri dari lima tahap. Tahap yang pertama yaitu *self evaluation* yakni peneliti melakukan evaluasi pada rancangan soal yang telah dibuat menjadi produk yang siap digunakan. Peneliti melakukan penilaian pada diri sendiri terhadap desain soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dilengkapi soal-soal

⁶⁵ Ahmad Anwar and Sulisty Ramadhani, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa SMP Negeri 1 Yogyakarta," *Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 2 (2025): 46–53, <https://doi.org/https://doi.org/10.70716/josme.v1i2.175>.

dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Penilaian dilakukan agar dapat memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi di tahap sebelumnya, sebelum pada tahap selanjutnya. Hasil dari tahapan *self evaluation* disebut *prototype 1*.

Tahap kedua adalah tahap *expert reviews* (tinjauan ahli), *prototype 1* kemudian divalidasi terhadap ahli materi serta ahli budaya dengan cara mengisi angket penilaian di setiap aspek. Validasi ahli budaya ini digunakan untuk lembar penilaian terhadap aspek kualitas isi budaya pada soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang telah dikembangkan. Sedangkan validasi ahli materi merupakan angket yang digunakan dalam memperoleh penilaian dari ahli materi mengenai aspek kualitas isi soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat, aspek ketepatan cakupan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat, serta aspek kebahasaan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat. Kritik serta saran juga ditulis pada lembar validasi yang digunakan dalam merevisi desain produk.

Hasil validasi pada soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan dari proses validasi ahli materi serta ahli budaya. Hasil validasi ahli materi didapatkan rata-rata skor total 0,80 yang menunjukkan bahwa soal matematika yang dikembangkan dalam kriteria kevalidan “sangat valid”. Sedangkan, untuk hasil validasi ahli budaya memperoleh rata-rata skor total sebesar 0,76 yang menunjukkan bahwa soal

matematika yang dikembangkan pada kriteria kevalidan “valid”. Hasil validitas ahli materi sebesar 0,80 (sangat valid) dan ahli budaya sebesar 0,76 (valid) menunjukkan bahwa soal matematika berbasis cerita rakyat yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian pengembangan e-modul etnomatematika yang juga memperoleh skor validitas tinggi setelah melalui serangkaian evaluasi ahli. Kesamaan hasil ini memperkuat bahwa pendekatan berbasis budaya memiliki potensi tinggi untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid.⁶⁶ Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu Astuti, dkk tentang pengembangan soal matematika berbasis etnomatematika pada materi relasi dan fungsi, dalam penelitian tersebut soal-soal yang dikembangkan diuji melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli budaya. Hasilnya menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid. Hal ini sejalan dengan penelitian peneliti yang juga memperoleh hasil bahwa soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan berada pada kategori valid, berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli budaya.⁶⁷ Sehingga soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis dikatakan valid serta layak untuk digunakan peserta didik pada pembelajaran matematika.

Selanjutnya peneliti melaksanakan tahap *one-to-one* yaitu peneliti melakukan uji coba produk pada peserta didik secara individu (*one-to one*). Pada

⁶⁶ Dwi Astuti, Sutrisna Wibawa, and Heri Maria Zulfiati, “Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Untuk Mengembangkan Keterampilan Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar” 3, no. 2 (2024).

⁶⁷ Hemandra Astuti, Hasnah Faizah, M.Nur Mustafa, Elmustian, “Development of Ethnomathematics-Based Questions on Relations and Functions,” *Inovasi Matematika (Inomatika)* 5, no. 1 (2023): 28, <https://doi.org/10.35438/inomatika>.

tahapan ini peneliti melibatkan 1 peserta didik yang tidak terlibat pada penelitian yaitu dari kelas VIII. 1 SMP Negeri 2 Batanghari. Peneliti menjelaskan terkait soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan, kemudian peserta didik diminta agar membaca serta memahami isi dari soal matematika tersebut. Hasil dari tahap *one to one*, peserta didik hanya memberikan kritik dan saran yaitu mengenai perubahan soal pada nomor 7 untuk diperbaiki agar lebih mudah dipahami dan dimengerti peserta didik lain. Tahap *one-to-one* memberikan masukan penting terkait kejelasan soal, penyajian gambar, serta pemahaman peserta didik terhadap konteks cerita rakyat. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa tahap ini berperan besar dalam menemukan kekurangan teknis maupun kebahasaan produk sebelum diuji pada kelompok yang lebih besar.⁶⁸ Peserta didik juga diberikan lembar angket respon peserta didik serta diperoleh rata-rata total persentase sebesar 80% yang menunjukkan bahwasanya soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan pada kriteria kelayakan “praktis”. Hasil yang diperoleh di tahap *expert reviews* dan *one-to-one* adalah *prototype 2*.

Tahap berikutnya merupakan tahap *small group, prototype 2* diujicobakan kepada tiga peserta didik kelas VIII. 1 SMP Negeri 2 Batanghari diminta untuk mengisi lembar angket respon serta memberikan tanggapan serta sarannya

⁶⁸ Hidayatul Mukarromah, Maya Istyadi, Ellyna Hafizah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Topik Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Kelas VII SMP,” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Terapan (JPST)* 1, no. 1 (2021): 119–30.

tentang soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan. Pemilihan pada tiga peserta didik kelas VIII SMP N 2 Batanghari dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi dan diambil berdasarkan rekomendasi dari guru. Uji *small group* yang melibatkan peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi menunjukkan bahwa soal yang dikembangkan semakin mudah dipahami setelah revisi. Penelitian lain yang menggunakan prosedur serupa juga menemukan bahwa tahap *small group* efektif meningkatkan aspek keterbacaan dan kepraktisan produk pembelajaran.⁶⁹ Berdasarkan tanggapan dari ketiga peserta didik, terdapat 2 peserta didik yang sudah memahami materi pada soal yang telah dikembangkan, ketiga peserta didik tersebut memberikan tanggapannya mengenai kemenarikan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang telah dikembangkan, dan terdapat saran dari peserta didik pada bentuk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu agar soal menggunakan kata yang lebih mudah untuk dipahami. Hasil angket respon peserta didik didapatkan persentase skor total sebesar 85% dari tahap *small group* mendapatkan kriteria “sangat praktis”. Hasil dari revisi soal pada tahap *small group* dinamakan *prototype 3* yang akan diujicobakan di tahap *field test*.

⁶⁹ Muhammad Zaini, Amalia Rezeki, and Bunda Halang, “Sosialisasi Penelitian Pengembangan (Development Research) Bagi Mahapeserta didik Program Studi Tadris Biologi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin,” *Procceding Biology Education Conference* 18, no. 1 (2021).

Tahap *field test* merupakan tahap terakhir yaitu uji lapangan *prototype 3* pada peserta didik. Pada tahap ini, *prototype 3* yang telah dihasilkan diujicobakan kepada 25 peserta didik di kelas VIII. 4 SMP Negeri 2 Batanghari. Uji lapangan dilakukan dengan memberikan angket respon peserta didik dan produk soal yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Peserta didik diberikan angket respon sebagai umpan balik pada tahap ini. Hasil penilaian dari angket respon peserta didik yang diberikan pada 25 responden terhadap soal yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis. Hal ini berdasarkan persentase skor keseluruhan sebesar 88% yang termasuk pada kategori sangat praktis. Maka hal ini sejalan dengan penelitian Pernanda dkk yang menunjukkan bahwa angket respon peserta didik pada LKPD etnomatematika mencapai 95% dan termasuk kategori sangat praktis. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa penggunaan unsur budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan relevan bagi peserta didik.⁷⁰

Pada saat *field test* ternyata menunjukkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik sudah baik dibandingkan hasil sebelum menggunakan soal yang tidak berbasis cerita rakyat. Dari empat indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang terdapat pada masing-masing soal *field test*, peserta didik cenderung menguasai tiga indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, dan menyelesaikan masalah sesuai rencana, peserta didik kurang menguasai

⁷⁰ Astuti, Hasnah Faizah, M.Nur Mustafa, Elmustian, "Development of Ethnomathematics-Based Questions on Relations and Functions."

indikator melakukan pengecekan kembali dengan tepat. Namun, jika dilihat dari perbandingan nilai hasil sebelum menggunakan soal yang tidak berbasis cerita rakyat dan *field test* peserta didik, dapat disimpulkan bahwa soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis dapat memberikan efek potensial saat digunakan pada pembelajaran materi matematika.

Efek potensial dari pengembangan produk ini menunjukkan bahwa soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) berbasis cerita rakyat memiliki efek potensial yang cukup terlihat jelas dalam meningkatkan kemampuan matematika peserta didik. Peningkatan persentase peserta didik pada kategori “kemampuan tinggi” dan “kemampuan sedang” setelah menggunakan soal berbasis budaya menunjukkan bahwa konteks budaya dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan soal matematika secara lebih bermakna. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nur dkk di mana pembelajaran kontekstual berbasis etnomatematika terbukti meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik berdasarkan tingkat berpikir mereka.⁷¹ Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Khasanah, dkk yang mengembangkan *e-comic* matematika berbasis cerita rakyat Lampung “Buaya Perompak” memperoleh hasil bahwa pendekatan berbasis cerita rakyat relevan dan efektif untuk mengembangkan kemampuan

⁷¹ Andi Saparuddin Nur et al., “Contextual Learning with Ethnomathematics in Enhancing the Problem Solving Based on Thinking Levels,” *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)* 5, no. 3 (2020): 331–44, <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v5i3.11679>.

pemecahan masalah matematis.⁷² Penelitian tersebut membuktikan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam pembelajaran matematika efektif meningkatkan pemahaman konsep dan respon positif peserta didik.

Hal ini mendukung hasil penelitian ini, di mana penggunaan soal SPLDV berbasis cerita rakyat terbukti mampu meningkatkan capaian kemampuan peserta didik, terutama pada kategori kemampuan sedang dan tinggi. Hal ini mendukung hasil penelitian peneliti bahwa soal-soal matematika berbasis cerita rakyat mampu membantu peserta didik memahami konteks masalah secara lebih mudah sehingga berdampak positif pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan berlangsungnya proses penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan di dalam penelitian pengembangan ini, antara lain:

1. Kajian cerita rakyat Lampung Barat yang digunakan dalam pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis hanya sebatas cerita Legenda Batu Kepampang, Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, serta Budaya Pesta Irau.
2. Materi yang ada di dalam pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis hanyalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

⁷² Siti Khoiriyah Binti Anisaul Khasanah, Susilo Hartono, "E-Comic Mathematics Of Lampung Folklore 'Buaya Perompak' For Children With Dyscalculia," *AKSIOMA* 13, no. 3 (2024): 919–20, <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i3.9809>.

3. Pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis ini hanya diimplementasikan pada 25 peserta didik kelas VIII. 4 di SMP Negeri 2 Batanghari saja. Sehingga kelayakan soal yang telah dikembangkan dapat saja berubah apabila digunakan pada skala yang lebih luas.
4. Proses pengembangan soal dibatasi oleh keterbatasan waktu, tenaga, dan sumber referensi, terutama dalam proses pemilihan cerita rakyat serta penyusunan konteks soal yang sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis.
5. Penyusunan dan penyuntingan soal dilakukan secara manual, baik dalam aspek bahasa, ilustrasi pendukung, maupun validasi konten. Hal ini menyebabkan kemungkinan masih terdapat bagian soal yang belum sepenuhnya maksimal dari sisi kerapian penyajian ataupun belum konsisten dalam penggunaan bahasanya.
6. Perbedaan tingkat kemampuan awal peserta didik menyebabkan respons terhadap soal yang dikembangkan menjadi beragam, khususnya dalam menerapkan konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) ke dalam bentuk penyelesaian masalah kontekstual.
7. Pada saat uji coba, peserta didik mengerjakan soal dengan batasan waktu. Karena waktu yang tersedia terbatas, beberapa peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal dengan baik. Akibatnya, hasil yang diperoleh belum menggambarkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, sehingga

penilaian terhadap kualitas soal yang dikembangkan menjadi kurang maksimal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu berupa soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis. Metode penelitian yang digunakan yaitu *design research* dengan model *development study* yang terdiri dari dua tahapan yaitu *preliminary* (persiapan) serta *formative evaluation* (evaluasi formatif). Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan produk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat. Dapat dikatakan mampu mengembangkan produk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat jika produk tersebut dalam kategori valid dan praktis. Hasil pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis dilihat dari aspek kevalidan serta kepraktisan sebagai berikut:
 - a. Produk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang telah dikembangkan ini memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan proses dari validasi ahli materi serta ahli budaya. Validasi ahli materi mendapat persentase rata-rata total sebesar 0,80 dan validasi ahli budaya mendapatkan rata-rata

persentase sebesar 0,76. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid untuk digunakan.

- b. Hasil penilaian dari angket respon peserta didik yang diberikan pada 25 responden terhadap produk soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata persentase mendapat skor sebesar 88% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.
2. Efek potensial pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis.

Hasil tes uji lapangan pada 25 peserta didik di kelas VIII. 4 di SMP Negeri 2 Batanghari, diperoleh kesimpulan bahwa produk pengembangan soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat memiliki efek potensial positif terhadap kemampuan peserta didik, yang ditunjukkan oleh menurunnya jumlah peserta didik pada kategori kemampuan rendah serta meningkatnya peserta didik pada kategori kemampuan sedang dan tinggi setelah penggunaan produk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian soal matematika yang kontekstual dan berbasis budaya lokal mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, sehingga produk yang dikembangkan berpotensi digunakan secara efektif sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran materi matematika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat yang dikembangkan pada penelitian ini dapat digunakan peserta didik untuk berlatih memahami masalah serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan soal-soal tersebut sebagai bahan belajar mandiri maupun belajar kelompok untuk memperluas pemahaman terhadap konteks budaya dan konsep matematika secara bersamaan.

2. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menjadikan soal-soal berbasis cerita rakyat ini sebagai alternatif bahan ajar dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan soal kontekstual berbasis budaya lokal dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih dekat dengan kehidupan mereka, serta mengatasi keterbatasan variasi soal yang biasanya digunakan di kelas.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat memberikan dukungan dalam penyediaan sumber belajar yang memanfaatkan kearifan lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik. Sekolah juga diharapkan dapat mendorong pendidik untuk mengembangkan

inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan budaya daerah dalam materi pelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Disarankan untuk penelitian model pengembangan berikutnya agar memperluas jenis cerita rakyat yang digunakan, tidak hanya terbatas pada cerita tertentu dari Lampung Barat, untuk memperkaya konteks soal dan meningkatkan keberagaman budaya dalam pembelajaran matematika.
2. Peneliti selanjutnya juga dianjurkan melakukan sebuah uji coba dengan jumlah sampel yang lebih besar serta pada sekolah yang berbeda agar keakuratan, kevalidan, dan keefektifan soal yang dikembangkan dapat dinilai lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyani, Selvy Sri, Siti Khabibah, and Novia Dwi Rahmawati. "Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 1 Jogoroto Berdasarkan Langkah-Langkah Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 7, no. 2 (2019): 123–34. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v7i2.774>.
- Ahmadi, Mahmud, Sekar Dwi Ardianti, and Ika Ari Pratiwi. "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus." *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>.
- Alghofari, Wildan, and Fertilia Ikashaum. "Pengembangan Soal Matematika Model PISA Menggunakan Konteks Rumah Adat Lamban Dalam." *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2024): 81–97. <https://doi.org/10.29407/jmen.v10i1.21693>.
- Alifatul Aprilia, Devi Nur Fitriana. "Mindset Awal Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit dan Menakutkan." *Journal Elementary Education* 1, no. 2 (2022): 12. <https://doi.org/10.4324/9780203457306-42>.
- Amalia, Bonita Hirza, Agus Supriadi. "Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berbentuk Cerita Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 7, no. 5 (2018): 10.
- Ambarwati, Bintari Tri, and Rooselyna Ekawati. "Analisis Literasi Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal *Higher Order Thinking Skills (Hots)* Proporsi." *MATHEdunesa* 11, no. 2 (2022): 390–403. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p390-403>.
- Anwar, Ahmad, and Sulisty Ramadhani. "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa SMP Negeri 1 Yogyakarta." *Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 2 (2025): 46–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.70716/josme.v1i2.175>.
- Astuti, Hasnah Faizah, M.Nur Mustafa, Elmustian, Hemandra. "Development of Ethnomathematics-Based Questions on Relations and Functions." *Inovasi Matematika (Inomatika)* 5, no. 1 (2023): 28. <https://doi.org/10.35438/inomatika>.
- Astuti, Dwi, Sutrisna Wibawa, and Heri Maria Zulfiati. "Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Untuk Mengembangkan Keterampilan Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar" 3, no. 2 (2024): 115–27.

- Astutik, W. "Pengembangan Soal Cerita Penalaran Berbasis Budaya Lokal Materi Spldv Kelas VIII E MTsN 5 Jember." *Repository.Unmuhjember.Ac.Id*, 2018. <http://repository.unmuhjember.ac.id/7875/1/ARTIKEL.pdf>.
- Aurana Zahro El Hasbi, Nuril Huda, Dina Hermina. "Teknik Pengolahan Tes Pada Bidang Pendidikan (Tes Tertulis, Tes Lisan, Tes Perbuatan)." *Jurnal Al Furqan* 3, no. 3 (2024): 1446.
- Binti Anisaul Khasanah, Susilo Hartono, Siti Khoiriyah. "E-Comic Mathematics Of Lampung Folklore 'Buaya Perompak' For Children With Dyscalculia." *AKSIOMA* 13, no. 3 (2024): 919–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i3.9809>.
- Buyung, and Sumarli. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah." *Variabel* 4, no. 2 (2021): 61–66.
- Cahyani, Miftha E., Victor R. Sulangi, and Rosiah J. Pulukadang. "Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Kriteria Watson Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 3 Bitung." *MARISEKOLA: Jurnal Matematika Riset Edukasi Dan Kolaborasi* 3, no. 2 (2022): 77–84. <https://doi.org/10.53682/marisekola.v3i2.1156>.
- Dasaprawira, M Noviansyah. "Pengembangan Soal Matematika Tipe PISA Menggunakan Konteks Wisata Banyumas Dan Cilacap." *Prisma* 10, no. 1 (2021): 88. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1128>.
- Fauziah, Resti. "Scaffolding Pada Pemecahan Masalah Soal Cerita Bentuk SPLDV Di Kelas VIII-A MTs Al-Ma'rifat Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019," 2019, 1–13.
- Gita Meidina Khoerunnisa, Adi Ihsan Imami. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi SPLDV." *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2019, 438–47.
- Hasibuan, Siti Aisyah, KMS. M. Amin Fauzi, and Mukhtar Mukhtar. "Development of PISA Mathematical Problem Model on the Content of Change and Relationship to Measure Students Mathematical Problem-Solving Ability." *International Electronic Journal of Mathematics Education* 15, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.29333/iejme/6274>.
- Hera Apriliana Saputri, Zulhijrah, Nabila Joti Larasati, Shaleh. "Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023).
- Herdianti, Erika Rizki, Yolanda Helena Simanjuntak, Nursyamsyiah, Rosida Naila

- Safira, Shinta Melina, Yogi Wiratomo, and Eka Septiani. "Pengembangan Naskah Storytelling Cerita Rakyat Timun Mas Pada Materi Perbandingan Dua Besaran SD Kelas V." *Bima Journal of Elementary Education* 2, no. 1 (2024): 1–6. <https://doi.org/10.37630/bijee.v2i1.918>.
- Hidayatul Mukarromah, Maya Istiyadi, Ellyna Hafizah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Topik Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Kelas VII SMP." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Terapan (JPST)* 1, no. 1 (2021): 119–30.
- Husna Ritonga, Yuldina, and Zainal Azis. "The Effect of Contextual Teaching Learning on Solving Story Problems Ability Students of MTsN 1 Medan." *Journal of Mathematics Education and Application (JMEA)* 1, no. 2 (2022): 66–72. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/mtika/index>.
- Ibrahim, Muslimah. "Tekhnik Pemeriksaan Jawaban, Pemberian Skor, Konversi Nilai Dan Standar Penilaian." *Jurnal Al – Qiyam* 2, no. 1 (2021): 7.
- Indriani Fitrianingsih, Indra Budiman. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLDV." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 6, no. 1 (2022): 8. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5764>.
- La'ia, Hestu Tansil, and Darmawan Harefa. "Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 2 (2021): 463. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>.
- Lidinillah, Dindin Abdul Muiz. "Educational Design Research : A Theoretical Framework for Action." *Universitas Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2018): 1–13.
- Makmur, Firdayana, Nurul Ainun Fajriah, Universitas Islam, and Negeri Alauddin. "Test Instrument Development With Local Wisdom Context Assisted By The Ispring Application In Education , Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar ," 13, no. 1 (2025): 43–63.
- Merdiyatna, Yang Yang. "Struktur, Konteks, Dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan." *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia* 1, no. 2 (2019): 38–45. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i2.1283>.
- Novita, Celly. "Wawancara." Batanghari, 2025.
- Novita, R., and M. Putra. "Using Task Like PISA's Problem to Support Students' Creativity Education." *Journal on Mathematics* 7, no. 1 (2016): 33–44.
- Nur, Andi Saparuddin, Stevanus Budi Waluya, Rochmad Rochmad, and Wardono

- Wardono. "Contextual Learning with Ethnomathematics in Enhancing the Problem Solving Based on Thinking Levels." *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)* 5, no. 3 (2020): 331–44. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v5i3.11679>.
- Nusa, Asa Arifah. "Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan Kontekstual Bernuansa Etnomatematika Lampung Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa," 2023. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9018/%0Ahttps://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9018/1/Skripsi Asa Arifah Nusa Tadris Matematika 2024](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9018/%0Ahttps://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9018/1/Skripsi%20Asa%20Arifah%20Nusa%20Tadris%20Matematika%202024) - Asa Arifah Nusa.pdf.
- OECD. *The State of Learning and Equity in Education*. Vol. I. Paris, 2023. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Polya, Goerge. "How To Solve It A New Aspect of Mathematical Method." Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1985.
- Prahmana, Rully Charitas Indra. *Desain Research (Teori Dan Implementasinya: Suatu Pengantar)*. PT Raja Grafindo Persada. Vol. 1, 2017.
- Prof. Dr. Sudjarwo., M.S, M.Pd Albet Maydiantoro, S.Pd., and M.Sc. Listumbinang Halengkara, S.Si. *Buku Cerita Rakyat Lampung Barat*, 2017.
- Putra, Rizki Wahyu Yunian, and Aan Subhan Pamungkas. "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTs." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 12, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4865>.
- Rani Setiya Wati, Nurlaeli, Miftahul Husni. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Journal of Integrated Elementary Education* 1, no. 1 (2021): 40.
- Retnawati, Heri. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Dan Psikometrian)*. Pertama. Yogyakarta: Parama Publishing, 2016.
- Sagita, Dhestriana Kharen, Diana Ermawati, and Lovika Ardana Riswari. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 431–39. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>.
- Saputra, Hendri, Khairun Nisa, and Ilham Syahrul Jiwandono. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Classroom Action Research* 4, no. 2 (2022): 61–70.

<http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/6007>.

- Sari Saraswati, Iesyah Rodliyah, and Novia Dwi Rahmawati. "Analisis Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Mata Kuliah Matematika Lanjut." *Inomatika* 3, no. 2 (2021): 138–51. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v3i2.275>.
- Septianingtyas, Niken, and Hella Jusra. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Berdasarkan" 04, no. 02 (2020): 657–72.
- Son, Aloisius Loka. "Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal." *Gema Wiralodra* 10, no. 1 (2019): 41–52.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sutarto Hadi, Radiyatul. Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Menengah Pertama, 2015. <https://doi.org/10.20527/edumat.v2i1.603>.
- Syifa, Staniyatu. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis" Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Tahun 1446 H / 2024 M," 2024.
- Utami, Ratna Windianti, Bakti Toni Endaryanto, and Tjipto Djuhartono. "Kemampuan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 5, no. 3 (2018): 187–92.
- Wahyuddin. "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Verbal." *Beta: Jurbal Tadris Matematika* 6, no. 2 (2016): 13. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1366>.
- Wahyuddin, and Muhammad Ihsan. "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Se-Kota Makassar." *Suska Journal of Mathematics Education* 2, no. 2 (2016): 111. <https://doi.org/10.24014/sjme.v2i2.2213>.
- Widyastuti, Rany. "Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient Tipe Climber." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015): 183–94. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.48>.

- Wulantina Endah, and Tri Suranti. “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel.” *Jurnal Equation IAIN Bengkulu* 5, 2, no. 3 (2022).
- Zaini Muhammad, Amalia Rezeki, and Bunda Halang. “Sosialisasi Penelitian Pengembangan (*Development Research*) Bagi Mahasiswa Program Studi Tadris Biologi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.” *Procceding Biology Education Conference* 18, no. 1 (2021): 140–47.
- Zulfa, Nisa Indina, Dendi Wijaya Saputra, and Sri Irnaningsih. “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV SDN Pondok Cabe Ilir 01 Melalui Pendekatan Problem Solving.” *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2024, 412–21.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Ahli Materi 1

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Nama Validator : Fertina Ikhsan, M.Pd
NIP : 19920305 200903 2016
Bidang Keahlian : Dosen Matematika
Hari/Tanggal : Selasa, 16 September 2025
Peneliti : Mastery Rara Ningrum
Prodi : Tadris Matematika

A. Tujuan

Lembar validasi ahli materi ini digunakan untuk mengetahui kevalidan Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat dari validator.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat yang telah dikembangkan.
2. Adapun pedoman penskorannya sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila terdapat kekurangan pada Soal Matematika yang dikembangkan, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau masukan sebagai bahan perbaikan Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat pada kolom yang sudah disediakan.

C. Kolom Penilaian

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
Aspek Kualitas Isi soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat						
1.	Soal dirumuskan secara jelas dan tegas				✓	
2.	Materi yang dihubungkan dengan cerita rakyat Lampung Barat pada soal memberikan pengetahuan tentang budaya lampung					✓
3.	Kejelasan materi SPLDV pada soal yang dikembangkan				✓	
Aspek Ketepatan Cakupan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat						
4.	Kesesuaian dengan CP, TP dan ATP					✓
5.	Mengajak peserta didik untuk Menyusun model matematika dan menuliskan penyelesaian pada soal yang dikembangkan					✓
6.	Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negatif ganda				✓	
7.	Materi pada soal sesuai dengan cerita rakyat Lampung Barat				✓	
Aspek kebahasaan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat						
8.	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓		
9.	Kalimat pada soal mudah dipahami peserta didik				✓	
10.	Kalimat yang digunakan komunikatif				✓	
Jumlah skor jawaban masing-masing						

D. Kritik dan Saran

Sudah baik. Dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

KESIMPULAN

Soal cerita ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan Tanpa Revisi []
2. Layak diujicobakan Revisi Sesuai Saran [✓]
3. Tidak Layak diujicobakan Di Lapangan []

*) *check list* (✓) salah satu

Metro,

Ahli Materi



Futhia Ikshaum M-Pd.

NIP. 19920305 201903 2 06

Lampiran 2. Validasi Ahli Materi 2

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Nama Validator : Celly Novita S.Pd
 NIP : 19881104 201101 2 004
 Bidang Keahlian : Guru Matematika
 Hari/Tanggal : Jumat, 10 Oktober 2025
 Peneliti : Mastery Rara Ningrum
 Prodi : Tadris Matematika

A. Tujuan

Lembar validasi ahli materi ini digunakan untuk mengetahui kevalidan Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat dari validator.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat yang telah dikembangkan.
2. Adapun pedoman penskorannya sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila terdapat kekurangan pada Soal Matematika yang dikembangkan, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau masukan sebagai bahan perbaikan Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat pada kolom yang sudah disediakan.

C. Kolom Penilaian

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
Aspek Kualitas Isi soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat						
1.	Soal dirumuskan secara jelas dan tegas				✓	
2.	Materi yang dihubungkan dengan cerita rakyat Lampung Barat pada soal memberikan pengetahuan tentang budaya lampung					✓
3.	Kejelasan materi SPLDV pada soal yang dikembangkan				✓	
Aspek Ketepatan Cakupan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat						
4.	Kesesuaian dengan CP, TP dan ATP				✓	
5.	Mengajak peserta didik untuk Menyusun model matematika dan menuliskan penyelesaian pada soal yang dikembangkan				✓	
6.	Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negatif ganda				✓	
7.	Materi pada soal sesuai dengan cerita rakyat Lampung Barat				✓	
Aspek kebahasaan soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat						
8.	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
9.	Kalimat pada soal mudah dipahami peserta didik				✓	
10.	Kalimat yang digunakan komunikatif				✓	
Jumlah skor jawaban masing-masing						

D. Kritik dan Saran

Sudah baik, bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN


Soal cerita ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan Tanpa Revisi ☒ [✓]
2. Layak diujicobakan Revisi Sesuai Saran ☐ []
3. Tidak Layak diujicobakan Di Lapangan ☐ []

*) *check list* (✓) salah satu

Batanghari, 10 October 2025

Ahli Materi


Celly N. S. Pd

NIP. 19881104 20101 2 004

Lampiran 3. Validasi Ahli Budaya 1

V

**LEMBAR VALIDASI AHLI BUDAYA PENGEMBANGAN SOAL
MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH**

Nama Validator : HEROLISA GERMATO, S.Pd
 NIP : 198311302010011010
 Bidang Keahlian : SEM BUDAYA
 Hari/Tanggal : KAMIS, 18-09-2025
 Peneliti : Mastery Rara Ningrum
 Prodi : Tadris Matematika

A. Tujuan

Lembar validasi ahli budaya ini digunakan untuk mengetahui informasi terkait budaya pada Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat dari validator.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat yang telah dikembangkan.
2. Adapun pedoman penskorannya sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila terdapat kekurangan pada Soal Matematika yang dikembangkan, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau masukan sebagai bahan perbaikan Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat pada kolom yang sudah disediakan.

C. Kolom Penilaian

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
Aspek kulaitas Isi soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat						
1	Informasi budaya yang diambil dari cerita rakyat Lampung Barat sudah sesuai dengan kearifan lokal setempat.				✓	
2	Informasi budaya yang disajikan tidak menyimpang dari makna asli cerita rakyat Lampung Barat.				✓	
3	Soal cerita dapat memperkaya pengetahuan peserta didik mengenai budaya Lampung Barat.					✓
4	Budaya Lampung Barat yang ditampilkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap cerita rakyat daerah tersebut.					✓
5	Ilustrasi atau gambaran dalam soal sudah mencerminkan ciri khas budaya Lampung Barat				✓	
6	Ilustrasi yang digunakan relevan dengan isi cerita rakyat Lampung Barat.				✓	
7	Aspek budaya Lampung Barat yang digunakan tidak mengaburkan konsep materi SPLDV				✓	
8	Penyajian budaya Lampung Barat sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.			✓		
9	Permasalahan dalam soal cerita sesuai dengan alur cerita rakyat Lampung Barat yang menjadi sumber.				✓	
10	Konteks permasalahan yang diberikan wajar dan mencerminkan kehidupan masyarakat Lampung Barat.				✓	
Jumlah skor jawaban masing-masing						

[illegible]

Soal cerita ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan Tanpa Revisi [4]
2. Layak diujicobakan Revisi Sesuai Saran []
3. Tidak Layak diujicobakan Di Lapangan []

* *check list* (✓) salah satu

Batanghari, 18-09-2025

Ahli Budaya

HEROLISA GERMATO, S.Pd
NIP. 1983113020001010

Lampiran 4. Validasi Ahli Budaya 2

LEMBAR VALIDASI AHLI BUDAYA PENGEMBANGAN SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Nama Validator : RISWANI, S. Pd
 NIP : 197304102010012001
 Bidang Keahlian : Bahasa daerah Lampung
 Hari/Tanggal : Selasa/16 September 2025
 Peneliti : Mastery Rara Ningrum
 Prodi : Tadris Matematika

A. Tujuan

Lembar validasi ahli budaya ini digunakan untuk mengetahui informasi terkait budaya pada Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat dari validator.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat yang telah dikembangkan.
2. Adapun pedoman penskorannya sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila terdapat kekurangan pada Soal Matematika yang dikembangkan, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau masukan sebagai bahan perbaikan Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat pada kolom yang sudah disediakan.

C. Kolom Penilaian

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
Aspek kulaitas Isi soal cerita SPLDV berbasis cerita rakyat Lampung Barat						
1.	Informasi budaya yang diambil dari cerita rakyat Lampung Barat sudah sesuai dengan kearifan lokal setempat.				✓	
2.	Informasi budaya yang disajikan tidak menyimpang dari makna asli cerita rakyat Lampung Barat.				✓	
3.	Soal cerita dapat memperkaya pengetahuan peserta didik mengenai budaya Lampung Barat.				✓	
4.	Budaya Lampung Barat yang ditampilkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap cerita rakyat daerah tersebut.				✓	
5.	Ilustrasi atau gambaran dalam soal sudah mencerminkan ciri khas budaya Lampung Barat.				✓	
6.	Ilustrasi yang digunakan relevan dengan isi cerita rakyat Lampung Barat.				✓	
7.	Aspek budaya Lampung Barat yang digunakan tidak mengaburkan konsep materi SPLDV.				✓	
8.	Penyajian budaya Lampung Barat sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.				✓	
9.	Permasalahan dalam soal cerita sesuai dengan alur cerita rakyat Lampung Barat yang menjadi sumber.				✓	
10.	Konteks permasalahan yang diberikan wajar dan mencerminkan kehidupan masyarakat Lampung Barat.				✓	
Jumlah skor jawaban masing-masing					40	

D. Kritik dan Saran

1. Perhatikan penulisan yang menggunakan kata "di" yang terpisah atau tidak
2. Pada Soal No 8-10 kata "Pering" diganti menjadi "Pekhing"
3. Perhatikan lagi untuk memulai kalimat tidak boleh menggunakan kata Dan.

KESIMPULAN

Soal cerita ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan Tanpa Revisi []
2. Layak diujicobakan Revisi Sesuai Saran ☒
3. Tidak Layak diujicobakan Di Lapangan []

*) check list (✓) salah satu

Batanghari, 16 September 2025

Ahli Budaya

RISWANI. S. Pd.

NIP. 197304102010012001

Lampiran 5. Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Nama Peserta Didik : Mayla Ahra Nugrahani
 Kelas : VIII.4
 Hari/Tanggal : Jumat, 21 November 2025
 Peneliti : Mastery Rara Ningrum
 Prodi : Tadris Matematika

A. Tujuan

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat berdasarkan respon peserta didik.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian anda.
2. Kerjakan secara individu jangan terpengaruh dengan jawaban teman dan isilah angket ini sampai selesai.
3. Berilah saran mengenai Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat yang dikembangkan.
4. Adapun pedoman penskorannya sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

C. Kolom Penilaian

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Saya dapat memahami maksud dari soal dengan jelas.				✓	
2.	Soal yang diberikan tidak membingungkan.					✓
3.	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah saya mengerti.					✓
4.	Kalimat dalam soal sesuai dengan jenjang kelas saya.					✓
5.	Tampilan soal menarik dan tidak membosankan.					✓
6.	Tata letak dan susunan soal rapi dan bagus untuk dilihat.					✓
7.	Tulisan dan gambar dalam soal mudah dibaca dan dipahami.					✓
8.	Saya merasa semangat ketika mengerjakan soal tersebut.				✓	
9.	Soal yang diberikan membuat saya tertarik untuk menjawabnya.					✓
10.	Soal membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih baik.					✓

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

Batanghari,

Peserta Didik



Naulya Azhira N.

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN SOAL
MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH**

Nama Peserta Didik : Syara Regha A
Kelas : 8.1 VIII.1
Hari/Tanggal : Selasa 18-11-2018
Peneliti : Mastery Rara Ningrum
Prodi : Tadris Matematika

A. Tujuan

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat berdasarkan respon peserta didik.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian anda.
2. Kerjakan secara individu jangan terpengaruh dengan jawaban teman dan isilah angket ini sampai selesai.
3. Berilah saran mengenai Soal Matematika Berbasis Cerita Rakyat Lampung Barat yang dikembangkan.
4. Adapun pedoman penskorannya sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

C. Kolom Penilaian

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Saya dapat memahami maksud dari soal dengan jelas.			✓		
2.	Soal yang diberikan tidak membingungkan.				✓	
3.	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah saya mengerti.					✓
4.	Kalimat dalam soal sesuai dengan jenjang kelas saya.					✓
5.	Tampilan soal menarik dan tidak membosankan.					✓
6.	Tata letak dan susunan soal rapi dan bagus untuk dilihat.			✓		
7.	Tulisan dan gambar dalam soal mudah dibaca dan dipahami.				✓	
8.	Saya merasa semangat ketika mengerjakan soal tersebut.				✓	
9.	Soal yang diberikan membuat saya tertarik untuk menjawabnya.				✓	
10.	Soal membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih baik.			✓		

D. Kritik dan Saran

Soal no 7 dapat diperbaiki agar dapat dipahami dan di mengerti dengan baik

Batanghari, 18-11-2025

Peserta Didik

Syaza Regha A

Lampiran 6. Kunci Jawaban Soal

Kunci jawaban:

1. a. Misal :

Kontribusi pencuri pertama: x

Kontribusi pencuri kedua: y

Diketahui :

kelompok I : bekerja 2 hari dan 4 hari dan total hari yang dibutuhkan 10 hari

$$= 2x + 4y = 10$$

kelompok II : bekerja 3 hari dan 7 hari dan total hari yang dibutuhkan 16 hari

$$= 3x + 7y = 16$$

Ditanya : bentuk sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) yang ada pada soal

b. Model SPLDV nya adalah:
$$\begin{cases} 2x + 4y = 10 \\ 3x + 7y = 16 \end{cases}$$

c. Bentuk $2x + 3y = 10$ bukan termasuk dari bentuk SPLDV yang ada pada soal karena yang sesuai adalah $2x + 4y = 10$ bukan $2x + 3y = 10$

d. Jadi bentuk dari SPLDV yang ada pada soal adalah **$2x + 4y = 10$ (persamaan 1)** dan **$3x + 7y = 16$ (persamaan 2)** dan $2x + 3y = 10$ bukan termasuk bentuk SPLDV yang ada pada soal.

2. a. Misal :

Banyak barang per jenis dari rumah masyarakat : x

Banyak barang per jenis dari rumah pengawal : y

Diketahui:

Dari rumah masyarakat diambil 4 jenis barang, dari rumah pengawal 3 jenis barang = total barang yang dibawa 13 buah.

$$= 4x + 3y = 13$$

Saat tertangkap ditemukan 3 jenis barang dari masyarakat, dan 2 jenis barang dari pengawal total barang yang dibawa 9 buah.

$$= 3x + 2y = 9$$

Banyak barang per jenis dari pengawal = $3 \times$ lebih banyak dari barang yang diambil dari masyarakat.

$$= y = 3x$$

Ditanya : berapa banyak barang per jenis dari rumah masyarakat dan dari rumah pengawal jika menggunakan metode substitusi.

b. Model SPLDV:
$$\begin{cases} 4x + 3y = 13 & (\text{persamaan 1}) \\ 3x + 2y = 9 & (\text{persamaan 2}) \\ y = 3x & (\text{persamaan 3}) \end{cases}$$

Substitusi pers. 3 ke pers. 1

$$4x + 3(3x) = 13$$

$$4x + 9x = 13$$

$$13x = 13$$

$$x = 1$$

$$\text{Maka } y = 3x = 3(1) = 3$$

c. Maka barang per jenis yang diambil dari rumah masyarakat adalah $x = 1$ atau satu barang, dan barang per jenis yang diambil dari pengawal adalah $y = 3$ atau tiga barang.

d. Jika dimasukkan $x = 1$ dan $y = 3$ dalam semua persamaan maka:

$$4(1) + 3(3) = 13 \quad (\checkmark)$$

$$3(1) + 2(3) = 9 \quad (\checkmark)$$

$$y = 3(1) = 3 \quad (\checkmark)$$

Jadi barang per jenis yang diambil dari rumah masyarakat adalah $x = 1$ atau satu barang, dan barang per jenis yang diambil dari pengawal adalah $y = 3$ atau tiga barang

3. a. Misal :

Banyak barang yang dicuri Pencuri A = x

Banyak barang yang dicuri Pencuri B = y

Diketahui :

Pencuri A: mengganti 3 kali barang yang dicuri + 5 barang denda \rightarrow total 8 barang.
 $= 3x + 5 = 8$

Pencuri B: mengganti 2 kali barang yang dicuri + 10 barang denda \rightarrow total 12 barang.
 $= 2y + 10 = 12$

Ditanya : bentuk sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) yang ada pada soal

b. Bisa, model SPLDV nya adalah:
$$\begin{cases} 3x + 5 = 8 \\ 2y + 10 = 12 \end{cases}$$

c. Bentuk $3x + 5 = 8$ merupakan salah satu bentuk SPLDV pada soal yaitu pada persamaan pertama.

d. Jadi bentuk dari SPLDV yang ada pada soal adalah **$3x + 5 = 8$ (persamaan 1)** dan **$2y + 10 = 12$ (persamaan 2)** dan $3x + 5 = 8$ merupakan bentuk SPLDV yang ada pada soal.

4. a. Misal :

ember air untuk kelompok pertama = x

ember air untuk kelompok kedua = y

Diketahui:

total ember = 12

$= x + y = 12$

kelompok kedua mendapat 2 kali kelompok pertama.

$= y = 2x$

Ditanya : bagaimana penyelesaian soal jika menggunakan metode eliminasi untuk mengetahui berapa ember air yang diterima kelompok dua

b. Model SPLDV nya adalah: $\begin{cases} x + y = 12 \\ y = 2x \end{cases}$

Ubah bentuk persamaan kedua menjadi : $-2x + y = 0$

Mengeliminasi menghilangkan nilai x :

Kalikan persamaan pertama dengan 2 agar dapat menghasilkan x :

$x + y = 12 \quad | \times 2$

$= 2x + 2y = 24$

Maka :

$$\begin{array}{r} 2x + 2y = 24 \\ -2x + y = 0 \quad + \\ \hline \end{array}$$

$3y = 24$

$y = 8$

Mengeliminasi menghilangkan nilai y :

$x + y = 12$

$-2x + y = 0 \quad -$

$3x = 12$

$x = 4$

c. Jadi jika $x = 4$ dan $y = 8$ maka benar jika kelompok dua mendapatkan 8 ember air dari raja

d. Jika dimasukkan $x = 4$ dan $y = 8$ dalam semua persamaan maka:

$$4 + 8 = 12 (\checkmark)$$

$$y = 2(4) = 8 (\checkmark)$$

Jadi banyaknya ember air yang diterima kelompok dua yang menggunakan metode eliminasi adalah 8 ember air.

5. a. Misal :

Kelompok A membersihkan kolam setiap pagi: x

Kelompok B membersihkan kolam setiap malam : y

Diketahui :

Diketahui: total hari untuk membersihkan kolam oleh kedua kelompok = 14 hari.

$$x + y = 14$$

Kelompok B membersihkan 2 hari lebih lama daripada Kelompok A.

$$y = x + 2$$

Ditanya : berapa hari yang dibutuhkan untuk membersihkan kolam pemandian untuk setiap kelompok A & B

b. Model SPLDV nya adalah: $\begin{cases} x + y = 14 \\ y = x + 2 \end{cases}$

Ubah (2) ke bentuk standar untuk eliminasi: $-x + y = 2$

$$\begin{cases} x + y = 14 \\ -x + y = 2 \end{cases}$$

Eliminasi kedua persamaan dengan dikurangkan :

$$\begin{array}{r} x + y = 14 \\ -x + y = 2 - \\ \hline \end{array}$$

$$2x = 12$$

$$x = 6$$

Substitusi $x = 6$ ke persamaan 2 :

$$y = 6 + 2 = 8$$

$$y = 8$$

c. Jadi jika $x = 6$ dan $y = 8$ maka kelompok A membutuhkan 6 hari untuk membersihkan kolam pemandian dan kelompok B membutuhkan 8 hari untuk membersihkan kolam pemandian

d. Jika dimasukkan $x = 6$ dan $y = 8$ dalam semua persamaan maka:

$$6 + 8 = 14(\checkmark)$$

$$y = 6 + 2 = 8(\checkmark)$$

Jadi hari yang dibutuhkan untuk membersihkan kolam jika menggunakan metode campuran adalah 6 hari untuk kelompok A dan 8 hari untuk kelompok B.

6. a. Misal :

banyak orang dewasa : x

banyak anak : y

Diketahui :

total orang ikut = 12 orang

$$x + y = 12$$

setiap orang dewasa menyelesaikan 3 pekerjaan dalam membersihkan kolam dan setiap anak menyelesaikan 2 pekerjaan, dengan total pekerjaan untuk membersihkan kolam pemandian = 32 tugas.

$$= 3x + 2y = 32$$

Ditanya : berapa banyak orang dewasa dan anak-anak yang ikut jika menggunakan metode eliminasi

b. Model SPLDV nya adalah: $\begin{cases} x + y = 12 \text{ (persamaan 1)} \\ 3x + 2y = 32 \text{ (persamaan 2)} \end{cases}$

c. Mengeliminasi menghilangkan nilai x :

Kalikan persamaan pertama dengan 2 agar dapat menghasilkan x :

$$x + y = 12 \quad | \times 2$$

$$2x + 2y = 24$$

Kurangkan persamaan dua dengan persamaan pertama:

$$3x + 2y = 32$$

$$2x + 2y = 24 \quad -$$

$$x = 8$$

Mengeliminasi menghilangkan nilai y :

Kalikan persamaan pertama dengan 3:

$$x + y = 12 \quad | \times 3$$

$$= 3x + 3y = 36$$

Kurangkan kedua persamaan :

$$3x + 3y = 36$$

$$3x + 2y = 32 \quad -$$

$$y = 4$$

Maka banyaknya orang dewasa yang ikut adalah 8 orang dan anak-anak yang ikut adalah 4 anak.

d. Jika dimasukkan $x = 8$ dan $y = 4$ dalam semua persamaan maka:

$$8 + 4 = 12 (\checkmark)$$

$$3(8) + 2(4) = 32 (\checkmark)$$

Jadi banyak orang dewasa yang membantu membersihkan kolam pemandian adalah 8 orang dan banyak orang anak-anak yang membantu membersihkan kolam pemandian adalah 4 anak yang diselesaikan dengan menggunakan metode eliminasi.

7. a. Diketahui :

Desa 1 mendapat 3 bahan pangan dan 2 ekor ternak dengan total 60 kg : $3x + 2y = 60$

Desa 2 mendapat 1 ekor ternak dan 4 bahan pangan total beratnya 50 kg : $x + 4y = 50$

Grafik menunjukkan titik di (14,9)

Ditanya : Apakah titik potong pada grafik merupakan hasil dari berat setiap bahan pangan dan ternak yang diberikan kepada warga

b. Deskripsi yang terlihat pada grafik adalah garis biru melambangkan persamaan pertama, dan garis merah melambangkan persamaan kedua dengan bentuk SPLDV nya yaitu: $\begin{cases} 3x + 2y = 60 \text{ (persamaan 1)} \\ x + 4y = 50 \text{ (persamaan 2)} \end{cases}$ dan titik potong yang melewati dua persamaan garis tersebut yaitu pada titik (14,9)

c. Benar titik potong pada grafik yang menghasilkan titik pada (14,9) memiliki makna bahwa nilai dari berat bahan pangan adalah 14 kg per bahan pangan, dan nilai dari berat ternak per ekornya adalah 9 kg.

d. Jika dimasukkan $x = 14$ dan $y = 9$ dalam semua persamaan maka:

$$3(14) + 2(9) = 60 (\checkmark)$$

$$14 + 4(9) = 50 (\checkmark)$$

Jadi berat bahan pangan adalah 14 kg per bahan pangan dan berat ternak per ekornya adalah 9 kg.

8. a. Misal :

Berat Lipas Ketara : x

Berat Tuma : y

Diketahui :

sebelum kehilangan memiliki 7 Tuma dan 5 Lipas Ketara dengan total berat 26 kg

$$7x + 5y = 26$$

sisa yang dibawa yaitu 4 Tuma dan 3 Lipas Ketara dengan berat 15 kg

$$4x + 3y = 15$$

Ditanya : berat satu Tuma dan Lipas Ketara jika diselesaikan menggunakan metode campuran

b. Model SPLDV nya adalah:
$$\begin{cases} 7x + 5y = 26 \\ 4x + 3y = 15 \end{cases}$$

Mengeliminasi menghilangkan nilai y :

$$\begin{array}{rcl} 7x + 5y = 26 & | \times 3 & 21x + 15y = 78 \\ 4x + 3y = 15 & | \times 5 & 20x + 15y = 75 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 21x + 15y = 78 \\ \underline{20x + 15y = 75} \quad - \end{array}$$

$$x = 3$$

Substitusi $x = 3$ pada persamaan 2:

$$4(3) + 3y = 15$$

$$12 + 3y = 15$$

$$3y = 3$$

$$y = 1$$

c. Jika $x = 3$ dan $y = 1$ maka benar jika berat satu tuma adalah 3 kg

d. Jika dimasukkan $x = 3$ dan $y = 1$ dalam semua persamaan maka:

$$7(3) + 5(1) = 26(\checkmark)$$

$$4(3) + 3(1) = 15(\checkmark)$$

Jadi berat tuma adalah 3 kg per tuma dan berat lipas ketara adalah 1 kg per lipas ketara.

9. a. Misal :

Berat per Suyuh Kegundang : x

Berat per Kebau Belang : y

Diketahui :

berat 2 Suyuh Kegundang dan 3 Kebau Belang adalah 50 kg

$$= 2x + 3y = 50$$

berat 3 Suyuh Kegundang dan 2 Kebau Belang adalah 40 kg

$$= 3x + 2y = 40$$

Ditanya : model SPLDV yang tepat

b. Model SPLDV nya adalah:
$$\begin{cases} 2x + 3y = 50 \text{ (persamaan 1)} \\ 3x + 2y = 40 \text{ (persamaan 2)} \end{cases}$$

- c. Bentuk $2x + 3y = 50$ merupakan salah satu bentuk SPLDV pada soal yaitu pada persamaan pertama.
- d. Jadi model SPLDV yang ada pada soal adalah $2x + 3y = 50$ untuk persamaan 1 dan $3x + 2y = 40$ untuk persamaan 2 dan bentuk $2x + 3y = 50$ merupakan bentuk SPLDV yang ada pada soal.

10. a. Misal :

jarak irau keluarga pengantin pria : x

jarak irau keluarga pengantin wanita : y

Diketahui :

7 keluarga pengantin pria irau ke Tanjung Heran Sukau dan 5 keluarga pengantin wanita irau ke Sekuting, dengan total jarak tempuhnya 26 km

$$7x + 5y = 26$$

4 keluarga pengantin pria irau ke Tanjung Heran dan 3 keluarga pengantin wanita irau ke Sekuting dengan total jarak tempuhnya 15 km

$$4x + 3y = 15$$

Ditanya : jarak irau per keluarga pengantin pria dengan menggunakan metode eliminasi

b. Model SPLDV nya adalah:
$$\begin{cases} 7x + 5y = 26 \\ 4x + 3y = 15 \end{cases}$$

c. Mengeliminasi menghilangkan nilai x :

$$\begin{array}{rcl} 7x + 5y = 26 & | \times 3 & 21x + 15y = 78 \\ 4x + 3y = 15 & | \times 5 & 20x + 15y = 75 \end{array}$$

$$21x + 15y = 78$$

$$20x + 15y = 75 \quad -$$

$$x = 3$$

Substitusi $x = 3$ pada persamaan 2:

$$4(3) + 3y = 15$$

$$12 + 3y = 15$$

$$3y = 3$$

$$y = 1$$

d. Jika dimasukkan $x = 3$ dan $y = 1$ dalam semua persamaan maka:

$$7(3) + 5(1) = 26(\checkmark)$$

$$4(3) + 3(1) = 15(\checkmark)$$

Lampiran 7. Pedoman penskoran soal tes

Aspek Penilaian	Keterangan	Skor
Memahami masalah	Tidak menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan	0
	Menyebutkan apa yang diketahui tanpa menyebutkan apa yang ditanyakan, atau sebaliknya	1
	Menyebutkan apa yang diketahui dan menyebutkan apa yang ditanyakan tapi kurang tepat.	2
	Menyebutkan apa yang diketahui dan menyebutkan apa yang ditanyakan secara tepat	3
Merencanakan penyelesaian	Tidak merencanakan penyelesaian masalah sama sekali	0
	Merencanakan penyelesaian masalah namun belum tepat	1
	Merencanakan penyelesaian masalah dengan tepat.	2
Menyelesaikan Masalah Sesuai Rencana	Tidak menyelesaikan permasalahan sama sekali	0
	Melaksanakan rencana namun salah atau benar sebagian kecil saja.	1
	Melaksanakan rencana namun sedikit ada kesalahan atau benar setengah	2
	Melaksanakan rencana dengan menuliskan jawaban dengan lengkap dan benar	3
Melakukan Pengecekan Kembali	Tidak melakukan proses pengecekan kembali.	0
	Melakukan pengecekan kembali namun belum tepat.	1
	Melakukan pengecekan kembali dengan benar dan tepat	2

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria	Butir	Skor		S_1	S_2	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Ket
			Validator 1	Validator 2						
1	1	1	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
2		2	5	5	4	4	8	8	1,00	Sangat Valid
3		3	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
4	2	4	5	4	4	3	7	8	0,88	Sangat Valid
5		5	5	4	4	3	7	8	0,88	Sangat Valid
6		6	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
7		7	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
8	3	8	3	5	2	4	6	8	0,75	Valid
9		9	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
10		10	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
		Jumlah	42	42	32	32	64	Total	0,80	Sangat Valid

Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Budaya

No.	Kriteria	Butir	Skor		S_1	S_2	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Ket
			Validator 1	Validator 2						
1	1	1	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
2		2	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
3		3	5	4	4	3	7	8	0,88	Sangat Valid
4		4	5	4	4	3	7	8	0,88	Sangat Valid
5		5	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
6		6	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
7		7	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
8		8	3	4	2	3	5	8	0,63	Valid
9		9	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
10		10	4	4	3	3	6	8	0,75	Valid
		Jumlah	41	40	31	30	61	Total	0,76	Valid

Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik

Inisial	Aspek										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SRA	3	4	5	5	5	3	4	4	4	3	40
presentase skor											80%
kategori											Praktis

Inisial	Aspek										Jumlah	Jumlah Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
SVMS	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	47	127
DPA	4	4	5	3	4	5	5	4	3	3	40	
AVN	3	4	5	5	5	3	4	4	4	3	40	
presentase skor											85%	Sangat Praktis
kategori												

Inisial	Aspek										Jumlah	Jumlah Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MKK	3	5	4	3	3	4	5	4	4	5	40	
MF	3	4	5	3	2	4	3	4	5	3	36	
CA	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	45	
KZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
DW	5	4	4	5	3	4	4	5	3	4	41	
AS	3	4	5	3	4	5	4	3	5	4	40	
CDL	3	4	3	4	5	5	3	4	5	5	41	
AM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
DSH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
AR	4	4	5	5	3	5	4	4	3	4	41	
NAN	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48	
DPS	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	46	
MP	5	4	5	3	5	5	5	4	3	4	43	

RJ	5	1	5	1	4	5	5	2	1	3	32	1098
RLA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	
RPA	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	46	
EKN	3	4	3	5	3	5	3	3	3	3	35	
RCS	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47	
NAD	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	46	
ANR	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47	
DK	4	4	5	5	3	5	4	4	3	4	41	
YP	4	4	4	5	5	5	4	5	5	3	44	
ADF	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	45	
DZ	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	46	
AAL	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48	
presentase skor											88%	
kategori											Sangat Praktis	

Lampiran 11. Hasil Tes Peserta Didik Menggunakan Produk Soal

Inisial	Nilai
MKK	54
MF	60
CA	63
KZ	38
DW	55
AS	50
CDL	34
AM	39
DSH	39
AR	51
NAN	37
DPS	35
MP	48
RJ	49
RLA	40
RPA	46
EKN	43
RCS	50
NAD	39
ANR	52
DK	41
YP	40
ADF	31
DZ	68
AAL	58

Lampiran 12. Hasil Tes Peserta Didik Menggunakan Soal Biasa

Inisial	Nilai
AAG	45
AK	30
OAA	20
LHP	20
JA	20
NE	30
FF	30
RHP	30
AR	20
AR	20
VAP	20
TAA	20
CWF	20
MAB	20
FA	20
MA	20
ALK	20
MRK	20
FAA	20
LGN	20
SOS	20
ES	20
ANRS	20
RY	20

Lampiran 13. Dokumentasi Jawaban Tes Peserta Didik

Nama = Revathi Juliana

- ① A. - Pencari pertama (x) ②
 - Pencari Kedua (y)
 - Kelompok 1 Beresja 2 Hari dan 4 Hari total waktu 6 Hari
 - Kelompok 2 Beresja 3 Hari dan 7 Hari total waktu 10 Hari

B. Model SPLDV
 Kelompok 1 : $2x + 4y = 10$ ③
 Kelompok 2 : $3x + 7y = 16$

C. - Menyelesaikan nilai x untuk mencari nilai y

$$\begin{array}{rcl} 2x + 4y = 10 & | \times 3 & 6x + 12y = 30 \\ 3x + 7y = 16 & | \times 2 & 6x + 14y = 32 \\ \hline & & -2y = -2 \end{array}$$
 ③
 $y = 1$

- Substitusi nilai y
 $3x + 7y = 16$
 $3x + 7(1) = 16$
 $3x + 7 = 16$
 $3x + 7 - 7 = 16 - 7$
 $3x = 9$
 $x = \frac{9}{3}$
 $x = 3$

D. Bentuk SPLDV yang didapat $2x + 4y = 10$ dan $3x + 7y = 16$
 serta nilai $x = 3$ dan $y = 1$ ②

- ② A. - Barang dari rumah (x) masyarakat ③
 - Barang dari rumah (y) Pengawal.
 - Irawan mengambil 4 jenis barang dari masyarakat dan 3 jenis barang dari pengawal dengan total 13 Buah (Sebelum tertangkap)
 - Irawan Didapatkan 3 jenis barang dari masyarakat dan 2 jenis barang dari pengawal dengan total 9 buah (Setelah tertangkap)
 - Banyak Barang dari Pengawal jumlahnya 3 kali barang masyarakat

$$\begin{aligned} \text{B. } * 4x + 3y &= 13 \\ * 3x + 2y &= 9 \\ * y &= 3x \end{aligned}$$

(2)

* mencari nilai x dan y

$$4x + 3(3x) = 13$$

$$4x + 9x = 13$$

$$13x = 13$$

$$x = \frac{13}{13}$$

$$x = 1$$

$$y = 3x$$

$$y = 3(1)$$

$$y = 3$$

C. - yang di ambil dari rumah masyarakat 1 barang (3)
 - yang di ambil dari rumah pengawal 3 Barang.

D. ~~*** 3 (3x)~~

$$\begin{aligned} * 4x + 3y &= 13 \Rightarrow 4(1) + 3(3) = 13 \\ * 3x + 2y &= 9 \Rightarrow 3(1) + 2(3) = 9 \end{aligned} \quad (2)$$

3) A. Informasi yang diketahui

(3)

- Pencuri A = x

- Pencuri B = y

- Pencuri A menggantri 3 barang curian dan 8 barang denda dengan total 8

- Pencuri B menggantri 2 barang beserta 10 barang denda dengan jumlah total 12

B. -

-

- ⑥. A. - orang dewasa = x
 - Anak - Anak = y
 - Total orang = 12
 - pekerjaan orang dewasa = 3
 - pekerjaan anak - Anak = 2
 - Total pekerjaan = 31. (3)

B. orang yang bekerja : $x + y = 12$ (2)
 Pekerjaan : $3x + 2y = 31$ (2)

C. eliminasi y untuk mencari nilai x

$$\begin{array}{rcl} x + y = 12 & | \times 2 | & 2x + 2y = 24 \\ 3x + 2y = 31 & | \times 1 | & 3x + 2y = 31 \\ \hline -x = -8 & & \end{array} \quad (3)$$

$$\begin{array}{r} -x = -8 \\ -1 \quad -1 \\ \hline x = 8 \end{array}$$

Substitusi nilai x untuk mencari nilai y

$$\begin{aligned} 3x + 2y &= 31 \\ 3(8) + 2y &= 31 \\ 24 + 2y &= 31 \\ 24 + 2y - 24 &= 31 - 24 \\ 2y &= 8 \\ y &= \frac{8}{2} \\ y &= 4 \end{aligned}$$

D. * $x + y = 12 \Rightarrow 8 + y = 12$
 * $3x + y = 31 \Rightarrow 3(8) + y = 31$ (2)

- ⑦ - berat ternak = x (3)
 - berat pangan = y
 - Desa pertama : 3 ekor ternak + 2 bahan pangan : 60 kg
 - Desa kedua : 2 ekor ternak + 1 bahan pangan : 30 kg

Nama : Dtas Sunung Hauska

①. a. Informasi yang diketahui.

- Pencuri pertama (x) (3)
- Pencuri kedua (y)
- kelompok 1 : Beresja 2 hari^{pagi} dan 4 hari^{malam}, waktu = 10 hari
- kelompok 2 : Beresja 3 hari^{pagi} dan 7 hari^{malam}, waktu = 16 hari

b. Model SPL dV

$$\text{kelompok 1 : } 2x + 4y = 10 \quad (2)$$

$$\text{kelompok 2 : } 3x + 7y = 16$$

c. mencari nilai x dan y

$$\text{Eliminasi } x : \begin{array}{r} 2x + 4y = 10 \quad \times 3 \\ 3x + 7y = 16 \quad \times 2 \end{array} \quad \begin{array}{r} 6x + 12y = 30 \\ 6x + 14y = 32 \end{array}$$

$$-2y = -2$$

$$y = 1$$

Substitusi $y = 1$

$$2x + 4y = 2x + 4(1) = 10$$

$$= 2x + 4 = 10 \quad (3)$$

$$2x = 10 - 4$$

$$2x = 6$$

$$x = \frac{6}{2}$$

$$x = 3$$

D. Kesimpulan :

Bentuk SPLdV yang didapat $2x + 4y = 10$ dan $3x + 7y = 16$ lalu

nilai $x = 3$ dan $y = 1$. (2)

②. a. Informasi yang diketahui.

- Barang dari rumah masyarakat (x) (3)
- Barang dari rumah Pengawal (y)
- Sebelum tertangkap itawan mengambil 4 barang dari masyarakat dan 3 jenis barang dari Pengawal yang totalnya 13 buah
- Setelah tertangkap hanya didapatkan 3 jenis barang dari masyarakat dan 2 jenis barang dari Pengawal yang totalnya 9 buah
- Barang dari Pengawal barulanya 3 kali barang dari masyarakat.

b. Sebelum tertangkap : $4x + 3y = 13$

Setelah tertangkap : $3x + 2y = 9$

kelebihan barang : $y = 3x$

* mencari nilai x dan y (2)

$$4x + 3(3x) = 13$$

$$4x + 9x = 13$$

$$13x = 13$$

$$x = 1$$

$$y = 3x$$

$$y = 3(1)$$

$$y = 3$$

c. Yang diambil dari rumah masyarakat $x = 1$ (Batu barang) (3)
Yang diambil dari rumah pengawal $y = 3$ (Baja barang)

d. * $4x + 3y = 13$

$$4(1) + 3(3) = 13 \text{ (Benar)}$$

* $3x + 2y = 9$

$$3(1) + 2(3) = 9 \text{ (Benar)}$$

3. Informasi yang didapatkan. (a)

- Pencuri A = x

- Pencuri B = y (3)

- Pencuri A mengganti 3 kali barang dan 5 barang denda dengan total 8

- Pencuri B mengganti 2 kali barang dan 10 barang denda dengan total 12

b. bentuk sptd : $3x + 5 = 8$ (Pencuri A) (2)
 $2y + 10 = 12$ (Pencuri B)

c. mencari nilai x dan y

$$3x + 5 = 8$$

$$3x = 8 - 5$$

$$3x = 3$$

$$x = 1$$

$$2y + 10 = 12$$

$$2y = 12 - 10$$

$$2y = 2$$

$$y = 1$$

d. kesimpulanya bentuk sptd $3x + 5 = 8$ dan $2y + 10 = 12$ lalu
nilai $x = 1$ dan $y = 1$ (2)

④. Yang diketahui. ②

- kelompok pertama = x
- kelompok kedua = y . ③
- total ember = 12
- kelompok kedua mendapat dua kali kelompok pertama

b. ember air yang diterima kelompok 2. (mencari nilai y)

Persamaan 1 = $x + y = 12$

Persamaan 2 = $y = 2x \Rightarrow -2x + y = 0$

$$\begin{array}{r|l} x+y=12 & \times 2 \\ -2x+y=0 & \times 1 \\ \hline 3y=24 & \\ y=8 & \end{array} \quad \begin{array}{r|l} x+y=12 & \\ -2x+y=0 & \\ \hline -3x=12 & \\ x=4 & \end{array}$$

c. kelompok 2 mendapat 8 ember dan kelompok pertama 4 ember. ③

d. $y = 8$

$x = 4$

$4 + 8 = 12$ (Persamaan 1) ✓ ②

$8 = 2(4) = 8$ (Persamaan 2) ✓

⑤. Informasi yang di dapatkan.

- kelompok A = x
- kelompok B = y ③
- total hari membersihkan kolam = 14 hari
- law kelompok B 2 kali lebih

⑥. a. Informasi yang diketahui

- Banyak orang dewasa = x
- Banyak anak = y (3)
- Total orang = 12
- 3 Pekerjaan orang dewasa dan 2 pekerjaan anak-anak.
dengan total pekerjaan = 32.

b. Bentuk Sldy : orang = $x + y = 12$ (2)
Pekerjaan = $3x + 2y = 32$

c. mencari nilai x dan y

$$\begin{array}{r|l} x+y=12 & \times 2 \quad 2x+2y=24 \\ 3x+2y=32 & \times 1 \quad 3x+2y=32 \\ \hline & -x \quad \quad = -8 \\ & \quad \quad x = 8 \end{array}$$

Banyak orang dewasa yang ikut 8 dan anak-anak = 4

eliminasi :

$$\begin{array}{rcl} x+y & = & 12 \\ 8+y & = & 12 \\ \hline y & = & 12-8 \\ y & = & 4 \end{array}$$

D. $x+y=12 = 8+4=12$ (Benar) (2)
 $3x+y=32 = 3(8)+4=32$ (Benar)

⑦. a. Informasi yang diketahui.

- berat ternak = x (3)
- berat pangan = y
- Desa pertama mendapat tiga ekor ternak dan dua bahan pangan total 60 kg
- Desa kedua mendapat 2 ekor ternak dan 4 bahan pangan total 50 kg

b.

c.

d.

⑧. a. Informasi yang didapat

- berat lipas kereta = x (3)
- tumor = y
- Sebelum kehilangan = memiliki 1 tumor dan 5 lipas dengan total 14
- Sisa yang dibawa : 4 tumor dan 3 lipas dengan total 18 kg

9. a. Informasi yang didapat

- Berat Persayuh = x
- Berat ~~pergondang~~ perkebaw = y
- Berat 2 sayuh dan 3 kebau adalah 80 kg
- Berat 3 sayuh dan 1 kebau adalah 40 kg

(3)

10. a. Informasi yang didapat

- Jarak raw pengantin pria = x
- Jarak raw pengantin wanita = y
- 1 keluarga pengantin pria dan 5 keluarga pengantin wanita total jarak tempuh 26 km
- 4 keluarga pengantin pria dan 3 keluarga pengantin wanita dengan total jarak tempuh 18 km

(3)

Lampiran 14. Dokumentasi Penggunaan Produk Soal yang dikembangkan



Lampiran 15. Surat Izin Pra survey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 1551/In.28/J/TL.01/05/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SMP NEGERI 2
BATANGHARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMP NEGERI 2 BATANGHARI berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **MASTERY RARA NINGRUM**
NPM : 2201060012
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **PENGEMBANGAN SOAL CERITA MATEMATIKA PADA
MATERI SPLDV BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG
BARAT**

untuk melakukan prasurvey di SMP NEGERI 2 BATANGHARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMP NEGERI 2 BATANGHARI untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 Mei 2025

Ketua Jurusan,



Juitaning Mustika M.Pd

NIP 19910720 201903 2 017

Lampiran 16. Surat Balasan Pra survey



SURAT IZIN PRASURVEY

Nomor: 070/070/02/SMPN.2/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur. Berdasarkan Surat Permohonan izin Pra Survey Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Nomor : 1552/In.28/J/TL.01/05/2025 tanggal 17 Mei 2025, dengan ini memberikan izin kepada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Metro.

Nama : MASTERY RARA
 NPM : 2201060012
 Program Studi : Tadris Matematika
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Metro.

Untuk mengadakan Pra survey Penelitian di UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur dengan judul "**PENGEMBANGAN SOAL CERITA MATEMATIKA PADA MATERI SPLDV BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT.**"

Demikian Surat Izin Pra Prasurvey Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batanghari, 20 Mei 2025
 Kepala Sekolah,

MUTAMAKKIL IKHWAN.S.Pd.
 NIP. 19650607 199412 1 004

Lampiran 17. Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0192/In.28/D.1/TL.01/09/2025

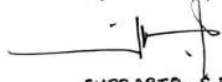
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **MASTERY RARA NINGRUM**
NPM : 2201060012
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris Matematika

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMP Negeri 2 Batanghari, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS: STUDY PENGEMBANGAN".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Mengetahui,
Pejabat Setempat


SUPRPTO, S.Pd.
NIP. 19710904 199702 1 001

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 03 September 2025

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 18. Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0193/In.28/D.1/TL.00/09/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP Negeri 2 Batanghari
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0192/In.28/D.1/TL.01/09/2025, tanggal 03 September 2025 atas nama saudara:

Nama : **MASTERY RARA NINGRUM**
NPM : 2201060012
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Tadris Matematika

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP Negeri 2 Batanghari bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP Negeri 2 Batanghari, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS: STUDY PENGEMBANGAN".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 September 2025
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 19. Surat Balasan Research



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
 UPTD SMP NEGERI 2 BATANGHARI
 Jalan Sribasuki, 51 Kecamatan Batanghari, Lampung Timur 34181



SURAT IZIN RESEARCH
Nomor: 070/142/02/SMPN.2/IX/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur. Berdasarkan Surat Permohonan izin reaserch dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri IAIN METRO Nomor: B-0193/In.28/D.1/TL.00/09/2025 Tanggal 03 September 2025, dengan ini memberikan izin kepada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Nama	: MASTERY RARA NINGRUM
NPM	: 2201060012
Semester	: 7 (Tujuh)
Program Study	: Tadris Matematika
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Untuk mengadakan research di UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur dengan judul *"SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS: STUDY PENGEMBANGAN"*

Demikian Surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batanghari, 15 September 2025
 Plt. Kepala Sekolah,

SUPRAPTO, S.Pd
 NIP. 197109041997021001

Lampiran 20. Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0086/In.28.1/J/TL.00/08/2025
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Endah Wulantina (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **MASTERY RARA NINGRUM**
NPM : 2201060012
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **SOAL MATEMATIKA BERBASIS CERITA RAKYAT LAMPUNG
BARAT DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS:
STUDI PENGEMBANGAN**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 26 Agustus 2025
Ketua Jurusan,



Juitaning Mustika M.Pd
NIP 19910720 201903 2 017

Lampiran 21. Buku Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Email: stainjusi@stainmetro.ac.id, website: www.stainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN METRO

Nama : Mastery Rara Ningrum
NPM : 2201060012

Jurusan : TMTK
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	20/2025 03	Penggunaan Judul Skripsi	
2.	09/2025 04	Sistematika penulisan BAB I-III sesuai pedoman skripsi yang tepat	

Mengetahui,
Ketua Program Studi TMTK

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 1991 1222201903 2010

Dosen Pembimbing,

Endah Wulantina, M.Pd
NIP. 1991 1222201903 2010



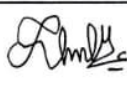


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Mastery Rara Ningrum
NPM : 2201060012

Program Studi : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3.	25/2025 06	Revisi Latar Belakang Masalah, sub materi pada BAB II dan Teknik analisis data pada BAB III	
4.	10/2025 07	Revisi Landasan Teori, Penjabaran Cerita rakyat, Penjabaran kemampuan Pemecahan Masalah	
5.	14/2025 07	Revisi Penulisan Tabel dan Judul tabel yg tidak boleh pisah dengan paragraf baru di halaman baru, dan Penulisan Dapus disesuaikan dgn Pedoman	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika



Juitaning Mustika, M.Pd.
NIP. 19910720 201903 2 017

Dosen Pembimbing



Endang Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222 201903 2 010





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Mastery Rara Ningrum
NPM : 2201060012


Program Studi : Tadris Matematika
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
6.	22/2025 07	Revisi Daftar Pustaka sesuai pedoman skripsi	
7.	24/2025 07	ACC seminar proposal	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris Matematika


Juitaning Mustika, M.Pd.
NIP. 19910720 201903 2 017

Dosen Pembimbing


Endah Wulantina, M.Pd.
NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JEMUR SIWO LAMPUNG

Nama : Mastery Rara Ningrum
 NPM : 2201060012

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
8.	26/2025 08	Acc APP	
9.	02/2025 10	Konsultasi pendaftaran, surat bimbingan skripsi dan research	
10.	30/2025 10	Pemilihan model perhitungan yg digunakan untuk menganalisis angket validasi ahli dan budaya, tetap menggunakan rumus butir index aiken's v	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika



Juitaning Mustika, M.Pd.
 NIP. 19910720 201903 2 017

Dosen Pembimbing

Endang Wutantina, M.Pd.
 NIP. 19911222 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Mastery Rara Ningrum
 NPM : 2201060012

Program Studi : Tadris Matematika
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
11.	13/2025 11	Perbaiki draft Bab IV	<i>Rhmlly</i>
12.	20/2025 11	Perbaiki kolom prototipe	<i>Rhmlly</i>
13.	01/2025 12	Perbaiki Bab IV dan V	<i>Rhmlly</i>
14.	03/2025 12	Perbaiki paragraf pada pembahasan efek potensial produk	<i>Rhmlly</i>
15.	04/2025 12	Perbaiki penulisan penelitian sejalan di BAB IV	<i>Rhmlly</i>
16.	05/2025 12	Revisi artikel & submit artikel	<i>Rhmlly</i>
17.	06/2025 12	Acc Munasosyah	<i>Rhmlly</i>

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Tadris Matematika



Juitaning Mustika, M.Pd.
 NIP. 19910720 201903 2 017

Dosen Pembimbing

Endah Wulantina, M.Pd.
 NIP. 19911222 201903 2 010

Lampiran 22. Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001
Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-879/Un.36/S/U.1/OT.01/12/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : MASTERY RARA NINGRUM
NPM : 2201060012
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Matematika

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201060012.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 03 Desember 2025
Kepala Perpustakaan,



Aan Guroni, S.I.Pust.
NIP. 19920428 201903 1 009

Lampiran 23. Bebas Pustaka Program Studi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah-metro.univ.ac.id, e-mail: tarbiyah.un@metro.univ.ac.id

SURAT BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI

No: 226/Pustaka-TMTK/XII/2025


Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, menerangkan bahwa:

Nama : Mastery Rara Ningrum
 NPM : 2201060012
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Tadris Matematika (TMTK)

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi TMTK, dengan memberi sumbangan buku dalam rangka penambahan koleksi buku-buku perpustakaan Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 04 Desember 2025
 Ketua Program Studi TMTK


Juitaning Mustika, M.Pd.
 NIP. 19910720 201903 2 017

Lampiran 24. Uji Prasyarat (Uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda)

No.	Variabel X										Total
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	
25	9	9	8	5	8	9	3	3	0	0	54
24	10	10	10	6	6	8	5	5	0	0	60
23	10	10	8	6	8	10	8	3	0	0	63
22	6	6	6	3	3	5	6	3	0	0	38
21	10	10	5	3	5	10	6	3	3	0	55
20	6	7	8	5	8	8	5	3	0	0	50
19	5	6	3	4	2	8	3	3	0	0	34
18	7	8	6	4	5	6	3	0	0	0	39
17	7	8	3	3	4	8	6	3	0	0	39
16	10	10	5	3	5	10	5	3	0	0	51
15	6	5	3	3	4	8	5	3	0	0	37
14	6	5	5	3	3	8	5	0	0	0	35
13	8	10	8	3	3	8	5	3	0	0	48
12	8	8	9	4	4	8	8	0	0	0	49
10	7	8	5	2	2	6	5	5	0	0	40
10	10	8	3	3	3	8	8	3	0	0	46
9	6	8	5	3	5	8	5	3	0	0	43
8	8	8	8	3	3	10	5	5	0	0	50
7	6	6	8	2	3	6	5	3	0	0	39
6	10	8	5	3	5	8	8	5	0	0	52
5	7	8	3	2	2	6	5	5	3	0	41
4	6	8	3	2	3	6	6	3	0	3	40
3	6	6	3	2	2	6	3	3	0	0	31
2	10	10	9	9	9	10	8	3	0	0	68
1	8	9	10	3	5	8	6	3	3	3	58
Rhitung	0,819	0,806	0,701	0,713	0,781	0,692	0,520	0,217	0,192	0,081	
Rtabel	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	
Status	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	
varians	2,858	2,438	5,718	2,486	4,080	2,134	2,410	1,878	0,950	0,662	25,616
CrAlpha	0,795										89,92
skor rata-rata	7,68	7,96	5,96	3,56	4,4	7,84	5,48	3,04	0,36	0,24	
skor maksimum	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
TK	0,77	0,80	0,60	0,36	0,44	0,78	0,55	0,30	0,04	0,02	
Kriteria	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sukar	sukar	

No.	Variabel X										Total
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	
2	10	10	9	9	9	10	8	3	0	0	68
23	10	10	8	6	8	10	8	3	0	0	63
24	10	10	10	6	6	8	5	5	0	0	60
1	8	9	10	3	5	8	6	3	3	3	58
21	10	10	5	3	5	10	6	3	3	0	55
25	9	9	8	5	8	9	3	3	0	0	54
6	10	8	5	3	5	8	8	5	0	0	52
16	10	10	5	3	5	10	5	3	0	0	51
20	6	7	8	5	8	8	5	3	0	0	51
8	8	8	8	3	3	10	5	5	0	0	50
12	8	8	9	4	4	8	8	0	0	0	49
13	8	10	8	3	3	8	5	3	0	0	48
10	10	8	3	3	3	8	8	3	0	0	46
9	6	8	5	3	5	8	5	3	0	0	43
18	7	8	6	4	5	6	3	0	0	0	39
17	7	8	3	3	4	8	6	3	0	0	42
4	6	8	3	2	3	6	6	3	0	3	40
7	6	6	8	2	3	6	5	3	0	0	39
5	7	8	3	2	2	6	5	5	3	0	41
10	7	8	5	2	2	6	5	5	0	0	40
22	6	6	6	3	3	5	6	3	0	0	38
15	6	5	3	3	4	8	5	3	0	0	37
14	6	5	5	3	3	8	5	0	0	0	35
19	5	6	3	4	2	8	3	3	0	0	34
3	6	6	3	2	2	6	3	3	0	0	31
jumlah nilai	192	199	149	89	110	196	137	76	9	6	
skor maks	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
RA	9,00	9,00	7,38	4,31	5,54	8,85	6,15	3,23	0,46	0,23	
RB	6,25	6,83	4,42	2,75	3,17	6,75	4,75	2,83	0,25	0,25	
DP	0,28	0,22	0,30	0,16	0,24	0,21	0,14	0,04	0,02	0,00	
Kriteria	cukup	cukup	cukup	buruk	cukup	cukup	buruk	buruk	buruk	buruk	

Lampiran 25. Produk Soal soal matematika berbasis cerita rakyat Lampung Barat dan kemampuan pemecahan masalah matematis

Referensi Cerita rakyat Lampung Barat yang digunakan bersumber pada buku:¹

Cerita berikut yang digunakan pada soal nomor 1-3.

Legenda Batu Kepampang



Sumber: <https://tinyurl.com/4yf9rr7v>

Di Lampung Barat tepatnya di daerah Kenali sekarang, pada zaman dahulu kala terdapat sebuah kerajaan kecil yang maju. Kerajaan itu di bawah pengaruh kerajaan besar Sriwijaya di Palembang sekarang ini.

Menurut buku-buku sejarah dan cerita rakyat di daerah Kenali, pada zaman itu keadaan masyarakat sangat aman sebab sudah ada peraturan hukum yang berlaku secara menyeluruh bagi masyarakat yang menganut kepercayaan dinamisme. Untuk keamanan seluruh kerajaan, ditetapkan hukum yang melarang orang berbuat jahat, membunuh, mencuri, dan mengganggu orang lain. Bila ada anggota masyarakat berbuat jahat, akan dikenakan hukuman pemotongan leher di sebuah batu.

Batu tempat pengawal kerajaan memotong leher orang yang bersalah itu dinamakan Batu Kepampang. Hingga kini batu itu masih ada di daerah Kenali. Sudah banyak orang yang dibunuh di atas Batu Kepampang. Akan tetapi, sejak zaman kolonial hukuman pemotongan leher itu dilarang dan diganti dengan hukuman yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut cerita orang-orang tua yang masih ada di Kenali, masyarakat pada zaman dahulu sangat takut mendengar Batu Kepampang. Banyak penjahat bertaubat karena mereka

¹ Sudjarwo, Albet Maydiantoro, and Listumbinang Halengkara, *Buku Cerita Rakyat Lampung Barat*, 2017.

akan mendapat hukuman berat dari raja apabila ketahuan melakukan kejahatan di wilayah kerajaan yang sampai sekarang tidak diketahui namanya itu. Para penjahat yang sekaligus dijadikan korban para dewa dan dipotong lehernya di atas Batu Kepampang disebut Irawan. Masyarakat Lampung kuno sangat percaya bahwa orang yang bersalah harus dianiaya sampai mati. Maksudnya untuk menghapus rasa malu di tengah masyarakat. Apabila sudah menganiaya orang sampai mati, rasa malu keluarga akan terobati. Akan tetapi, setelah masuknya pengaruh agama Islam dan Lampung didatangi orang-orang kolonial, cara itu tidak dibenarkan lagi.

Sampai sekarang, legenda Batu Kepampang masih saja didongengkan orang-orang tua di daerah Lampung Barat. Maksudnya, untuk mendidik anak cucu mereka agar selalu berbuat baik dan tidak mengganggu orang lain. Oleh karena itu, sampai kini orang Lampung sangat terbuka kepada setiap orang yang datang dari luar Lampung. Mereka dengan cepat dan mudah bergaul secara akrab dengan kaum pendatang.

Cerita berikut yang digunakan pada soal nomor 4-7.

Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat



Sumber: <https://tinyurl.com/avhs32w7>

Syahdan di Kerajaan Sekala Brak dulu dipimpin oleh seorang Raja yang cakap lagi bijaksana, seluruh isi negeri makmur, sandang pangan berlimpah ruah. Raja sangat di cintai rakyatnya. Raja dan keluarga besarnya tinggal di Lamban Gedung, sebuah rumah panggung yang megah dan luas, yang di halaman belakangnya membentang hamparan sawah dan pegunungan asri dengan jejeran pohon bambu berbaris rapi.

Bukan hanya itu, di belakang Lamban Gedung pun terdapat sumber mata air yang sangat jernih dan melimpah ruah, menurut cerita sumber air ini tidak pernah kekeringan, bahkan kala kemarau tiba. Tak ada yang tau persis dari mana sumber airnya. Para putri Raja sangat senang bermain dan mandi di sini, karena Raja memiliki tujuh orang putri maka sumber air tersebut di rawat dan di buat kolam pemandian dengan tujuh buah pancuran yang bisa digunakan oleh ketujuh putri. Kolam pemandian inipun di beri nama Salui Pitu yang artinya pancuran tujuh.

Pada suatu ketika, Kerajaan Sekala Brak di landa musim kemarau berkepanjangan, sawah ladang kering terbengkalai, ternak mati, begitu juga dengan rakyat sekala brak, banyak yang menderita kelaparan karena kekurangan bahan pangan. Alkisah seluruh isi negeri

bersedih, wajah-wajah berubah muram, tak ada harapan, sementara hujan yang mereka nantikan tak kunjung tiba.

Raja sangat sedih melihat penderitaan rakyatnya, ia mengerahkan seluruh orang kepercayaan, menempuh hutan belantara mencari sumber air yang bisa di manfaatkan oleh rakyat Sekala Brak. Akan tetapi semua pulang dengan sia-sia, tak seorangpun dari mereka menemukan sumber air. Melihat sang ayah sedang dalam kesusahan para putri pun sepakat, membiarkan kolam pemandian mereka di gunakan untuk kepentingan bersama, siapapun bisa memanfaatkan tempat tersebut asal di rawat dan di jaga kebersihannya.

Mendengar keputusan para putrinya, Raja sangat terharu dan bahagia, maka segera ia membuat pengumuman bahwa siapa saja boleh mandi dan memanfaatkan air di Salui Pitu tersebut. Sejak saat itu Salui Pitu selalu ramai di kunjungi oleh warga dari berbagai pelosok pekon/desa. Dan karena ketulusan budi para putri raja tersebut, maka Salui Pitu di berkati para dewa. Sehingga kemudian muncullah beberapa pepatah seperti “Barang siapa yang mandi dan mensucikan diri di Salui Pitu, ia akan diberkati kecantikan dan ketulusan hati seperti para putri raja”. Selain itu ada juga kiasan “Kalau kamu mau secantik putri raja, mandilah ke Salui Pitu sekarang juga”

Cerita berikut yang digunakan pada soal nomor 8-10.

Budaya Pesta Irau

Pesta Irau yaitu sebuah pesta perkawinan, diselenggarakan cukup besar dan sangat meriah pada pernikahan anak Sebuay "Sebatin Balak". Posisi Pesta Irau ini diselenggarakan di daerah Kidupan, depan Kejaksaan Negeri Liwa seberang sawah setukung Kelurahan Way Mengaku Kecamatan Balik Bukit atau di sekitar Pering Belabar. Pering Belabar ini juga sebetulnya berasal dari bambu-bambu yang dipakai waktu acara kelengkapan pesta berlangsung. Karena acara yang diselenggarakan begitu besar, maka persyaratan yang dibuat juga cukup berat dalam acara pesta irau tersebut, yaitu menyembelih seorang perawan (muly) dengan syarat-syarat harus dipenuhi diantaranya yaitu :

1. Lipas Ketara;
2. Tunggu sang runcung;
3. Suyuh kegundang;
4. Kebau Belang;
5. Tuma dll.

Dalam menyediakan persyaratan tersebut, selalu saja tidak mencukupi sesuai dengan persyaratan yang telah dibuat sebagai contoh telah disediakan tunggu tetapi lipas ketara belum ada, atau kebau belang yang belum ada sehingga setiap kali diupayakan untuk mencukupi persyaratan tersebut selalu saja tidak terpenuhi secara utuh atau lengkap. Dengan tidak tercukupinya persyaratan tersebut, maka masing-masing mereka pitu jong, sebegigor, umpu suat, sebatin balak, semandi walay, se ujan, se jambi dan sekutu ni way / segundang caring merasa malu dengan keluarga besarnya. Untuk menghilangkan rasa malunya, mereka pindah ke lain tempat yang dalam bahasa lampung disebut "Irau".

Jadi setelah kejadian pesta tersebut mereka mengungsikan diri atau disebut irau kelain tempat seperti ke Tanjung Heran Sukau, Sekuting, Penggawa Lima Tengah Ngambur, Way Gelang Semaka Pangkul, Kalianda Tanjungan, hingga sampai ke seberang laut di daerah Banten Jawa Barat, dengan syarat sejauh bunyi kelekup gangsa masih terdengar (waktu kejadian ini kelekup gangsa belum dicuri) oleh pihak keluarga dari bapak mereka yaitu orang-orang dari Gunung Aji Ranau.

Demikianlah sekilas cerita pada zaman dahulu tentang budaya Pesta Irau, yaitu rencana pesta besar dengan syarat-syarat yang sulit dan akhirnya tidak terpenuhi kemudian membuat malu keluarga yang ingin menyelenggarakannya. Beberapa dari mereka ada yang mengungsikan diri karena menanggung malu. Bukti yang tertinggal sekarang adalah batu tempat acara itu berlangsung tepatnya ditengah kebun kopi Bapak Ilyas (Pensiunan Pegawai Dinas PU Binamarga) sedangkan pering/bambu belabar telah habis seiring perkembangan penduduk, dimana pering tersebut digunakan untuk lanjutan tanaman cabe serta buncis karena daerah tersebut adalah daerah pertanian yang produktif.

Petunjuk Mengerjakan Soal!

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal di bawah ini.
 2. Tulislah identitas dengan lengkap pada lembar jawaban.
 3. Bacalah cerita rakyat Lampung sebelum mengerjakan soal.
 4. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah.
 5. Soal harap dikerjakan maksimal 90 menit.
-
1. Berdasarkan cerita Legenda Batu Kepampang, untuk keamanan seluruh kerajaan, ditetapkan hukum yang melarang orang berbuat jahat. Banyak irawan (penjahat) bertaubat karena mereka akan mendapat hukuman berat dari raja jika ketahuan melakukan kejahatan, jika kelompok irawan (penjahat) satu mencuri dan ingin mengembalikan barang curiannya dengan bekerja selama 2 hari setiap pagi dan 4 hari setiap malam dengan total hari dibutuhkan untuk mengembalikan barang curian mereka adalah 10 hari, untuk mendapatkan upah kerja, sedangkan kelompok irawan (penjahat) dua bekerja untuk mengembalikan barang curian selama 3 hari setiap pagi dan 7 hari setiap malam dengan jumlah hari yang dibutuhkan untuk mengembalikan barang curian mereka adalah 16 hari untuk mendapatkan upah kerja, Tentukan:
 - a. Informasi dari yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas.
 - b. Bagaimana bentuk sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) yang ada pada soal?
 - c. Apakah bentuk $2x + 3y = 10$ merupakan salah satu bentuk SPLDV yang ada pada soal?
 - d. Periksa kembali hasil jawabanmu!

 2. Pada cerita Legenda Batu Kepampang, banyak penjahat bertaubat karena mereka akan mendapat hukuman berat dari raja apabila ketahuan melakukan kejahatan di wilayah kerajaan. Seorang Irawan mengambil barang curian dari beberapa rumah masyarakat setempat dan beberapa rumah pengawal. Dari rumah masyarakat setempat dia mengambil 4 jenis barang. Dari rumah pengawal dia mengambil 3 jenis barang. Pada saat pelarian, total barang curian yang dibawa adalah 13 buah. Namun ketika tertangkap, hanya ditemukan 3 jenis barang dari rumah masyarakat setempat dan 2 jenis dari rumah pengawal dengan total 9 buah. Jika banyak barang per jenis yang diambil dari rumah pengawal adalah 3 kali banyak barang per jenis yang diambil dari rumah masyarakat setempat, Tentukan:
 - a. Data yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas.

- b. Bagaimana bentuk penyelesaiannya untuk mengetahui jumlah barang per jenis yang diambil dari rumah masyarakat dan pengawal, jika diselesaikan menggunakan metode substitusi?
 - c. Berapa jumlah barang per jenis yang diambil dari rumah masyarakat dan pengawal?
 - d. Periksalah kembali hasil jawabanmu!

3. Dalam cerita Legenda Batu Kepampang, masyarakat Lampung kuno sangat percaya bahwa orang bersalah harus dianiaya sampai mati. Maksudnya untuk menghapus rasa malu di tengah masyarakat. Jika untuk meringankan hukuman tersebut pencuri A harus mengganti sebanyak 3 kali lipat barang yang dicuri ditambah 5 barang sebagai denda, dengan jumlah barang dibutuhkan untuk mengembalikan barang curian mereka adalah 8 barang. Pencuri B harus mengganti sebanyak 2 kali lipat barang yang dicuri ditambah 10 barang sebagai denda dengan jumlah barang dibutuhkan untuk mengembalikan barang curian mereka adalah 12 barang. Tentukan:
 - a. Informasi yang didapatkan pada soal di atas.
 - b. Apakah soal tersebut bisa dibuat SPLDV?
 - c. Bagaimana bentuk SPLDV yang sesuai pada soal, dan apakah bentuk $3x + 5 = 8$ adalah salah satu bentuk yang sesuai pada soal?
 - d. Periksalah kembali hasil jawabanmu!

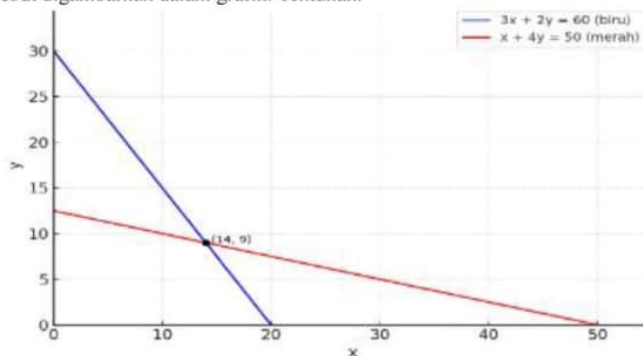
4. Berdasarkan cerita Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, ketika musim kemarau melanda Kerajaan Sekala Brak, para putri sepakat membiarkan kolam pemandian mereka digunakan untuk kepentingan bersama. Jika air dari Salui Pitu dibagikan kepada warga dalam dua kelompok. Kemudian raja membagikan air tersebut sebanyak 12 ember air kepada seluruh kelompok. Apabila kelompok kedua mengalami kekeringan yang sangat parah dibandingkan kelompok satu sehingga mendapatkan 2 kali lebih banyak air daripada kelompok pertama, Tentukan:
 - a. Apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal?
 - b. Bagaimana penyelesaiannya jika kamu menggunakan metode eliminasi untuk mengetahui berapa ember air yang diterima kelompok dua?
 - c. Apakah kelompok dua mendapatkan sebanyak 8 ember air yang diberikan raja?
 - d. Periksalah kembali hasil jawabanmu!

5. Berdasarkan cerita Salui Pitu Batu Brak Lampung Barat, para putri sepakat membiarkan kolam pemandian mereka digunakan untuk kepentingan bersama. Jika untuk menjaga kebersihan kolam, dibentuklah dua kelompok kebersihan untuk menjaga kebersihan kolam pemandian dengan kelompok A terdiri dari anak-anak yang membersihkan kolam setiap pagi selama beberapa hari, dan kelompok B terdiri dari warga dewasa membersihkan kolam setiap malam hari selama beberapa hari, dengan total hari yang dibutuhkan kelompok A & B adalah 14 hari, tetapi kelompok B membersihkan 2 hari lebih lama daripada kelompok A karena anggotanya merupakan orang dewasa, Tentukan :
 - a. Informasi apakah yang didapatkan pada soal?
 - b. Bagaimana cara menyelesaikannya jika kamu menggunakan metode campuran (eliminasi-susbtitusi)?
 - c. Berapa hari yang dibutuhkan untuk membersihkan kolam pemandian untuk setiap kelompok A & B?
 - d. Periksalah kembali hasil jawabanmu!

6. Pada cerita Salui Pitu, kerajaan Sekala Brak mengajak warga untuk menjaga kebersihan kolam pemandian. Jika setiap orang dewasa dapat menyelesaikan 3 pekerjaan dalam membersihkan kolam pemandian, dan setiap anak-anak dapat menyelesaikan 2 pekerjaan. Apabila pada hari itu terdapat 12 orang warga yang ikut membersihkan kolam, dari total warga yang datang untuk membersihkan kolam pemandian dapat menyelesaikan sebanyak 32 pekerjaan untuk membersihkan kolam tersebut, Tentukan:
 - a. Data apa saja yang kamu dapatkan dan ketahui?
 - b. Bagaimana bentuk SPLDV yang sesuai pada soal?
 - c. Berapa banyak orang dewasa dan anak-anak yang ikut, jika kamu menggunakan metode eliminasi untuk menyelesaikannya?
 - d. Periksalah kembali hasil jawabanmu!

7. Kerajaan Sekala Brak di landa musim kemarau berkepanjangan, sawah ladang kering terbengkalai, ternak mati, begitu juga dengan rakyat sekala brak, banyak yang menderita kelaparan karena kekurangan bahan pangan. Jika Raja membagikan bahan pangan dan ternak yang ada di kerajaan kepada dua desa yang kekeringan. Desa pertama mendapat 3 bahan pangan dan 2 ekor ternak dengan total 60 kg. Desa kedua mendapat 1 ekor ternak

dan 4 bahan pangan total beratnya 50 kg. Hasil dari pembagian bahan pangan dan ternak tersebut digambarkan dalam grafik. Tentukan:



- a. Informasi apakah yang ada pada soal tersebut?
 - b. Bagaimana deskripsi yang tepat untuk menjelaskan maksud gambar grafik tersebut?
 - c. Apakah titik potong pada grafik merupakan hasil dari berat setiap bahan pangan dan ternak yang diberikan kepada warga?
 - d. Periksa kembali hasil jawabanmu!
8. Pesta Irau yaitu sebuah pesta perkawinan, diselenggarakan cukup besar dan sangat meriah pada pernikahan anak Sebuay "Sebatin Balak". Jika awalnya keluarga Sebatin Balak membawa: 7 Tuma dan 5 Lipas Ketara dengan total berat 26 kg. Namun di perjalanan, mereka kehilangan 3 Tuma dan 2 Lipas Ketara. Sehingga sisa yang dibawa yaitu 4 Tuma dan 3 Lipas Ketara dengan berat 15 kg. Tentukan:
- a. Apa saja data yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas?
 - b. Bagaimana cara menentukan berat satu Tuma dan Lipas Ketara jika diselesaikan menggunakan metode campuran (eliminasi-substitusi)?
 - c. Apakah benar berat satu Tuma adalah 3 kg?
 - d. Periksa kembali hasil jawabanmu!
9. Berdasarkan cerita Budaya Pesta Irau, dalam sebuah pesta adat Irau di Lampung Barat, keluarga harus menyiapkan beberapa syarat yang harus dipenuhi diantaranya berupa Suyuh Kegundang dan Kebau Belang. Jika diketahui berat 2 Suyuh Kegundang dan 3 Kebau Belang adalah 50 kg. Sedangkan berat 3 Suyuh Kegundang dan 2 Kebau Belang adalah 40 kg. Tentukan:

- a. Informasi yang terdapat pada soal di atas.
 - b. Bentuk model SPLDV dari cerita tersebut!
 - c. Apakah benar model SPLDV dari 2 Suyuh Kegundang dan 3 Kebau Belang dengan total berat keduanya 50 kg bentuk SPLDV nya adalah $2x + 3y = 50$?
 - d. Periksalah kembali hasil jawabanmu!
10. Apabila keluarga gagal memenuhi syarat Pesta Irau, maka mereka akan mengungsikan diri atau disebut irau kelain tempat. Jika 7 keluarga pengantin pria irau ke Tanjung Heran Sukau dan 5 keluarga pengantin wanita irau ke Sekuting, dengan total jarak tempuh irau keluarga pengantin tersebut adalah 26 km. Sedangkan jika 4 keluarga pengantin pria irau ke Tanjung Heran dan 3 keluarga pengantin wanita irau ke Sekuting total jarak tempuh irau keluarga pengantin tersebut adalah 15 km. Tentukan:
- a. Data yang diketahui dan ditanyakan pada soal di atas.
 - b. Bentuklah model SPLDV dari cerita tersebut!
 - c. Berapa jarak tempuh irau keluarga pengantin pria jika diselesaikan dengan metode eliminasi?
 - d. Periksalah kembali hasil jawabanmu!

RIWAYAT HIDUP



Mastery Rara Ningrum lahir di Sribasuki pada tanggal 10 April 2004, merupakan anak terakhir dari enam bersaudara. Putri dari Bapak H. Suwito dan Almh. Ibu Hj. Boiyem. Peneliti telah menyelesaikan Pendidikan Formal di Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Sribasuki dan lulus pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Batanghari dan lulus pada tahun 2019, dan melanjutkan Pendidikan di Madrasah Aliyah (MA) Ma'Arif NU 5 Sekampung dan lulus pada tahun 2022. Setelah menempuh Pendidikan sekolah, Peneliti melanjutkan Pendidikan pada perguruan tinggi yaitu Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung. Tercatat sebagai mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika dimulai pada semester 1 pada tahun 2022 s.d selesai. Peneliti merupakan mahasiswa penerima Beasiswa Prestasi Bank Indonesia selama dua periode pada tahun 2024-2025. Peneliti tercatat sebagai pengurus Beasiswa Prestasi Bank Indonesia Komisariat UIN Jurai Siwo Lampung sebagai ketua divisi Lingkungan Hidup, peneliti juga tercatat sebagai pengurus HMPS Tadris Matematika divisi Keilmuan dan juga mengikuti organisasi PMII Rayon Tadris Matematika dan menjadi pengurus periode tahun 2023-2024 dan periode tahun 2024-2025.