

Pengembangan Lembar Kerja Siswa pada Materi Bangun Ruang dengan Model Kooperatif Terintegrasi Permainan *Sunju*

Devi Aratni¹, Hilal Mahmud², Lisa Aditya Dwiwansyah Musa³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo

¹deviaratni10@gmail.com, ²hilalmahmud@iainpalopo.ac.id,

³lisa_aditya_dwiwansyah_musa@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Riset ini membahas tentang pengembangan *Lembar Kerja Siswa pada Materi Bangun Ruang dengan Model Kooperatif Terintegrasi Permainan Sunju pada Siswa Kelas V SDN 149 Waelawi* yang disusun bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan, desain pengembangan, hasil validitas pengembangan, dan hasil praktikalitas pengembangan. *Research and Development (R&D)* merupakan jenis penelitian ini. Agar dapat mewujudkan penelitian, produk dikembangkan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SD 193 Waelawi dimana siswa-siswi kelas V sebagai subjeknya dan lembar kerja siswa yang dikembangkan sebagai objeknya. Penelitian dilaksanakan dengan cara observasi, angket, serta wawancara. lalu dianalisis secara bertahap (*mix method*). Hasil analisis menerangkan bahwa pendidik *SDN 194 Waelawi* belum menggunakan lembar kerja siswa dengan model kooperatif terintegrasi permainan *sunju*, oleh sebabnya penulis mengembangkan LKS dengan model kooperatif terintegrasi permainan *sunju*. Selanjutnya, dilaksanakan uji validasi serta uji kepraktisan. Diperoleh nilai kevalidan pada ahli materi sebesar 83% (valid) dan ahli desain 75% (cukup valid), sedangkan pada uji kepraktisan produk mendapat nilai 85% (sangat praktis). Sehingga produk yang dihasilkan penilaian valid dan layak dipergunakan.

Kata-kata kunci: *Bangun Ruang, Pengembangan LKS, Permainan Sunju*

Pendahuluan

Lembar kerja siswa (LKS) ialah media kerja siswa berbentuk cetak yang akan membantu penyampaian informasi dari pendidik ke peserta didik (Qomario and Agung 2018). LKS biasanya berisi penuturan singkat materi, kegiatan berupa tugas serta uji kompetensi (evaluasi) guna menimbang aspek kognitif dari materi yang diangkat. LKS merupakan salah satu jenis dari bahan ajar yang turut berperan pada tercapainya proses belajar yang berhasil karena dapat menjadikan siswa belajar mandiri serta menyelesaikan masalah pembelajarannya secara mandiri (Barlenti, Hasan, and Mahidin 2017). Sehingga, LKS dapat menjadi alat bantu belajar mandiri bagi siswa dan mempermudah proses belajarnya.

Selain bisa mempermudah siswa dalam pembelajaran, penggunaan lembar kerja siswa juga sanggup menjadikan pembelajaran yang sebelumnya *teacher learning centered* menjadi *student learning centered* setelahnya sebab telah termuat kegiatan-kegiatan pembelajaran secara sistematis (Tarigan, Agung, and Parmiti 2019).

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

Pastinya, siswa akan bertambah aktif dalam aktivitas belajarnya yang sudah sesuai tuntutan kurikulum 2013. Siswa akan lebih banyak beraktivitas secara mandiri pada pembelajaran serta dapat memperoleh pembelajaran yang jauh lebih bermakna.

Namun, ketika pembelajaran matematika sering kali guru tidak memberikan materi langsung dengan jelas dan tidak menghubungkannya pada kehidupan dan lingkungan siswa, padahal matematika adalah ilmu yang cukup sering ditemui di kehidupan dan lingkungan sehari-hari tak terkecuali materi bangun ruang. Materi bangun ruang dapat diaplikasikan secara kontekstual pada permainan tradisional *sunju*/engklek. Permainan *sunju*/engklek dilaksanakan dengan cara berpindah tempat dengan melompat menggunakan satu atau dua kaki pada arena permainan (berbentuk kotak-kotak, segitiga, trapezium, atau lingkaran) (Fahrizqi et al. 2020). Sebab pemain wajib melompat dengan satu atau dua kaki, permainan ini diberilah nama atau sebutan *sunju* (engklek) yang berarti melompat menggunakan satu/sebelah kaki (Mario 2022). Permainan ini biasanya dimainkan oleh sekelompok anak berusia 10-12 tahun sehingga dapat pula menjadi inovasi penggunaan pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran yang akan menjadikan siswa aktif terlibat secara langsung dengan cara berkolaborasi dengan siswa lainnya demi mencapai tujuan bersama (Hasanah 2021). Sehingga mengakibatkan siswa terjun secara langsung pada pembelajaran dan menjadikannya lebih terkenang dan bermakna.

Berdasarkan kegiatan penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis ditemukan fakta bahwa di Sekolah Dasar Negeri 194 Waelawi kelas V guru sering kali masih melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional atau berceramah. Selanjutnya, banyak siswa saat diwawancarai mengungkapkan jika guru cukup kurang memberikan penjelasan materi yang jelas dan mengakibatkan kesulitan dalam menangkap materi juga sulit ketika mengerjakan soal atau pertanyaan yang diberi. Peristiwa ini berpengaruh pada menurunkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan tugas dan pengembangan jiwa kreatif.

Dari masalah tersebutlah, penulis memandang perlu adanya pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang memuat penggunaan model kooperatif. Didalamnya juga serta mengangkat materi matematika yang di kontekstualisasikan melalui permainan tradisional *sunju*.

Metode

Penulis menggunakan *Research & Development* (R&D) sebagai jenis penelitian pada penelitian ini, atau jenis yang juga lebih dikenal dengan sebutan penelitian pengembangan. Jenis tersebut digunakan bertujuan agar penelitian untuk memiliki keluaran berupa produk serta menguji kevalidan/kelayakan, keefektifan, ataupun kepraktisan produk yang dihasilkan (Sugiyono 2018). Pada penelitian ini, penulis akan mengembakan sebuah LKS (Lembar Kerja Siswa) yang berisi materi bangun ruang dengan model kooperatif terintegrasi permainan *sunju*. Model pengembangan ADDIE akan digunakan menjadi desain pada penelitian ini. Model pengembangan ADDIE ini dinilai sangat cocok digunakan oleh pengembang bahan ajar dan salah satu contohnya adalah LKS (Lembar Kerja Siswa). Model pengembangan ini terdiri dari

lima tahap berurutan dan sistematis yaitu *Analyze, Design, Development, Implement* dan terakhir *Evaluation*.

Lokasi penelitian berada di Sekolah Dasar Negeri 194 Waelawi, persisnya di jalan poros Kecamatan Malangke Barat Desa Waelawi, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan sejak tahun pelajaran 2022/2023 semester genap. Siswa SDN 194 kelas V usng berjumlah 23 orang menjadi subjek penelitian. sedangkan, Objeknya ialah lembar kerja siswa materi bangun ruang terintegrasi permainan *sunju* yang akan dikembangkan.

Berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE yang yang digunakan dalam penelitian ini, tahap pertama yang dilakukan penulis adalah penelitian pendahuluan (termasuk dalam tahap *Analisis* pada model pengembangan ADDIE) yaitu dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru dengan cara observasi dan wawancara yang menghasilkan data kualitatif. Tahap kedua adalah tahap perkembangan produk awal (termasuk dalam tahap *Design* dan *Development* pada model pengembangan ADDIE) yang dimana peneliti mendesain lembar kerja siswa yang akan dikembangkan termasuk di dalamnya menyiapkan materi, menyusun materi dan menyusun evaluasi. Tahap ini mempertimbangkan hasil penelitian dari tahap sebelumnya. Tahap ketiga adalah tahap validasi (termasuk dalam tahap *Development* dan *Evaluation* pada model pengembangan ADDIE) yang merupakan tahapan untuk melaksanakan uji kelayakan/validasi produk lembar kerja siswa dan akan menghasilkan data kuantitatif. Produk yang telah jasi akan dinilai validitasnya oleh dua orang ahli yakni ahli materi serta ahli desain. Nilai kelayakan dikumpulkan melalui angket dengan skala penilaian *likert* 1-4 dengan turut mempertimbangkan hasil masukan, kritik dan saran dari validator.

Berikut skala penilaian yang digunakan dalam angket serta maknanya:

Skor 1	: Kurang Valid/layak
Skor 2	: Cukup Valid/layak
Skor 3	: Valid/layak
Skor 4	: Sangat Valid/layak

Nilai hasil yang diperoleh dari dua ahli selanjutnya ditaksir agar mendapatkan skor akhir validasi disetiap penilaian dari ahli. Hasil validasi ditaksir menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P	: Persentase
X	: Skor yang diberikan responden pada suatu item/indikator
Xi	: Skor tertinggi (ideal) pada satu item/indikator

Untuk menentukan tingkat validitas LKS dari persentase yang didapatkan, maka digunakan pengklasifikasian agar nilai yang didapatkan dapat diinterpretasikan menjadi data kualitatif. Berikut tabel interpretasi hasil persentase validitas.

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi Produk

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
81 – 100	Sangat valid/layak
61 – 80	Valid/layak
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang valid/layak
0 – 20	Tidak valid/layak

Langkah terakhir yang dilakukan peneliti pada pengembangan produk lembar kerja siswa materi bangun ruang terintegrasi permainan *sunju* adalah tahap uji coba produk (termasuk dalam tahap *Implementation* sekaligus *Evaluation*). langkah ini dilaksanakan guna mengukur tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan ketika digunakan oleh siswa. Tahap ini menghasilkan data kuantitatif yang diperoleh melalui angket praktikalitas. Nilai validasi dikumpulkan melalui angket menggunakan skala *likert* 1-4.

Sama dengan tahap uji validasi, perolehan nilai pada uji kepraktisan juga ditaksir menggunakan rumus yang sama agar data yang diperoleh berubah dalam bentuk persentase dan mudah untuk diinterpretasikan dalam bentuk kualitatif. Berdasarkan hasil persentase uji kepraktisan yang diperoleh kemudian akan diinterpretasikan sesuai tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Hasil Nilai Kepraktisan Produk

Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
81 – 100	Sangat praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Tidak Praktis

Hasil

Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Tahap ini adalah langkah awal yang telah dilaksanakan penulis guna mengumpulkan data sebagai acuan pada produk yang akan dikembangkan. Peneliti menganalisis beberapa aspek yang diperlukan seperti analisis guru dan analisis siswa.

Kegiatan analisis guru didapati jika pada pembelajaran matematika guru tidak pernah menggunakan LKS (lembar kerja siswa) sebagai pendamping bahan ajar utama khususnya pula LKS yang isinya mengintegrasikan kegiatan kooperatif di dalamnya. Guru cenderung lebih menggunakan metode konvensional seperti membaca dan menulis materi dengan penjelasan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil analisis guru pula diketahui penggunaan kurikulum 2013 yang digunakan di kelas serta pencocokan Kompetensi Inti , Dasar, Indikator serta Tujuan

Pembelajaran. Langkah ini membantu penulis menetapkan isi produk LKS yang akan dihasilkan.

Sejalan dengan itu, berdasarkan hasil analisis siswa yang menganalisis karakteristiknya ditemukan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang melibatkannya secara langsung dalam proses belajar seperti pembelajaran kooperatif yang diintegrasikan dengan permainan *sunju*.

Desain (*Design*)

Pada tahap ini penulis membuat perancangan produk sekaligus penyusunan instrumen yang akan digunakan pada uji validasi dan kepraktisan. Tahap desain ini adalah berada pada tahap kedua dari model pembangan ADDIE yaitu setelah tahap analisis dilaksanakan (Isnaini and Afgani 2017), Seluruh informasi berupa data awal dari tahap sebelumnya yaitu analisis guru dan siswa akan digunakan untuk merancang pada tahap ini.

Penulis merancang lembar kerja siswa dimulai dari:

- a. Penyusunan kerangka LKS, dimulai dari bagian pembuka (sampul depan, kata pengantar, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator serta Tujuan pembelajaran), dilanjutkan bagian isi (materi bangun ruang terintegrasi permainan *sunju*, kegiatan percobaan, serta uji kompetensi), dan terakhir adalah bagian penutup (daftar pustaka, profil penulis serta sampul belakang).
- b. Perancangan isi materi dan penyusunannya, merupakan hasil pengembangan dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan pembelajaran yang telah dicocokkan dengan materi bangun ruang yang diintegrasikan permainan *sunju*.
- c. Perancangan instrument, berupa angket yang akan digunakan pada tahap uji validasi dan praktikalitas ketika produk telah jadi.

Ketiga tahap tersebut dilaksanakan secara bertahap serta dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan merupakan tahap pengimplementasian rancangan lembar kerja siswa yang telah dilaksanakan sebelumnya. Kerangka LKS dan sistematika materi direalisasikan dengan bantuan Aplikasi editing *Adobe Photoshop CS4* dan dikombinasikan dengan *Microsoft Word 2010*. Tulisan menggunakan jenis *font* gaya *Calibri* berukuran 12pt.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Produk

Setelah produk jadi, LKS lalu diuji validasinya terhadap oleh validator ahli yakni ahli materi juga ahli desain. Nilai kelayakan dari ahli materi mengukur pencatutan materi pada LKS. Berikut hasil penilaian dari validator ahli materi.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai (indikator)	Hasil validasi	Keterangan
1	Kesesuaian konsep dan materi	3	Layak
2	Prosedur urutan materi jelas	3	Layak
3	Melakukan pengembangan terhadap materi jaring bangun ruang	3	Layak
4	Pembagian materi jelas	4	Sangat Layak
5	Nama, materi dan gambar dapat di pahami dengan jelas	4	Sangat Layak
6	Kesesuaian antara gambar dan materi	3	Layak
Jumlah Nilai keseluruhan		20	
Hasil		83%	Valid/Layak

Berdasarkan tabel tersebut, validator ahli materi menilai total enam aspek dan dua diantaranya berhasil mendapatkan nilai 4. Setelah dikalkulasikan, nilai total yang diberikan oleh validator ahli materi mencapai nilai persentase 83% dan jika diubah ke dalam data kualitatif, nilai tersebut berada pada kategori valid. Selain nilai tersebut, ahli materi juga memberikan saran berupa penambahan materi yang berkaitan dengan permainan *sunju*.

Validator kedua yang menilai kevalidan LKS yang dikembangkan adalah validator ahli desain. Validator ahli desain menilai kepadudukan LKS dalam segi desain baik itu gambar, warna atau tata letaknya. Berikut hasil nilai dari penilaian validator ahli desain.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validator Ahli Desain

No	Aspek yang dinilai (indikator)	Nilai/Hasil validasi	Keterangan
1	Desain gambar menarik	3	Relevan/layak
2	Gambar sesuai dengan isi materi	3	Relevan/layak
3	Keseimbangan materi dengan gambar	3	Relavan/layak
4	Perpaduan design yang tepat	3	Relavan/layak

5	Urutan halaman LKS sesuai	3	Relevan/layak
6	Ilustrasi gambar yang cantik	3	Relevan/layak
Jumlah Nilai Keseluruhan		18	
Hasil		75%	Cukup valid/Layak

Berdasarkan tabel tersebut, validator ahli desain menilai total enam aspek dengan mendapatkan nilai 3 pada keseluruhannya. Setelah dikalkulasikan, nilai total yang diberikan oleh validator ahli desain mendapatkan nilai akhir 75% yang jika diubah ke dalam data kualitatif, maka termasuk pada nilai cukup valid/layak. Selain nilai tersebut, ahli materi juga memberikan saran berupa memperbaiki kesalahan ketik serta menambahkan warna pada sampul yang dibuat. Penulis telah merevisi LKS sesuai dari saran kedua validator sehingga produk telah selesai dikembangkan dan siap untuk memasuki tahap implementasi dan evaluasi.

Implementasi & Evaluasi (*Implementation & Evaluation*)

Tahap implementasi dan evaluasi dilaksanakan secara bersamaan dalam penelitian ini. Implementasi dilaksanakan dengan cara menggunakan LKS secara langsung dalam pembelajaran lalu hasilnya dievaluasi dalam bentuk angket. Proses penelitian ini disebut juga sebagai uji kepraktisan. Uji kepraktisan dilaksanakan dilakukan dengan melibatkan secara langsung guru dan peserta didik sehingga implementasi LKS dapat dinilai secara nyata. Hasil uji kepraktisan yang telah dilaksanakan penulis dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan LKS

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1	Kemudahan penggunaan	a. Materi yang terdapat dalam LKS sudah jelas dan sederhana.	3	Relevan/praktis
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	3	Relevan/praktis
		c. Huruf yang digunakan mudah dibaca.	4	Sangat Relevan/praktis
		d. LKS memiliki ukuran yang praktis dan	4	Sangat Relevan/praktis

2	Efektivitas waktu pembelajaran	mudah dibawa.		
		a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efektif.	3	Relevan /praktis
3	Manfaat	b. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.	3	Relevan/praktis
		a. Mendukung peran guru sebagai fasilitator	3	Relevan/praktis
		b. Membantu dan mengurangi beban kerja guru.	4	Sangat Relevan/praktis
		c. Membantu siswa memahami konsep.	3	Relevan/praktis
		d. Ilustrasi dan gambar membantu siswa memahami materi	3	Relevan/praktis
Jumlah keseluruhan			33	
Hasil			82%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui jika LKS yang dikembangkan mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 82% yang berada pada kelompok nilai sangat praktis. Adapun tambahan tanggapan dan saran yang dinyatakan guru kelas V adalah:

“LKS yang anda buat sudah bagus, membantu siswa dalam proses pembelajaran, siswa tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung karena LKS yang anda buat bisa membuat siswa tertarik mulai dari sampul hingga isi LKS pembelajaran yang anda buat”.

Nilai kepraktisan yang diperoleh serta didukung pula oleh pernyataan tersebut, LKS yang dikembangkan penulis terbukti dapat menarik perhatian siswa saat belajar dan dapat menjadi inovasi penyajian LKS dengan pembelajaran kooperatif di dalamnya.

Pembahasan

Penulis mengembangkan LKS (lembar kerja siswa) materi bangun ruang dengan model kooperatif terintegrasi permainan *sunju* yang dilaksanakan menggunakan desain pengembangan ADDIE yang dilaksanakan sejumlah lima langkah sistematis dimulai dari *Analysis, Design, Development, Implementation* lalu *Evaluation*.

Tahap-tahap tersebut dilaksanakan dan diimplementasikan dalam bentuk tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, uji validitas dan uji praktikalitas.

Analisis Kebutuhan Pengembangan Lembar Kerja Siswa pada Materi Bangun Ruang dengan Model Kooperatif Terintegrasi Permainan Sunju

Aktivitas awal yang dilaksanakan penulis dalam mengembangkan lembar kerja siswa adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis ini dilaksanakan guna data yang diperoleh dapat menjadi acuan dalam tahap selanjutnya yaitu perancangan modul, yang diharapkan akan dapat sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai pengguna nantinya. Analisis dilakukan dengan cara menganalisis terkait permasalahan yang didapati guru dan peserta didik pada lokasi penelitian dengan cara mengobservasi dan wawancara. Penulis selanjutnya menganalisis guru dan siswa, guru dianalisis guna mengetahui proses pembelajaran di kelas khususnya bentuk kurikulum dan materi yang akan diangkat. Sedangkan, siswa di analisis guna mengetahui karakteristik dan permasalahan belajar yang perlu dituntaskan penulis dalam produk yang akan dikembangkan.

Hasil analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa tidak digunakannya bahan ajar lain selain satu jenis buku paket yang digunakan utamanya dalam bentuk lembar kerja siswa sehingga belum mampu memberikan banyak motivasi dan ketertarikan peserta didik. Guru juga membelajarkan siswa dengan metode konvensional yang kurang memahami siswa utamanya dalam mata pelajaran matematika yang kurang diminati. Siswapun menjadi pasif dan mendapatkan pembelajaran yang kurang bermakna baginya. Data inilah yang menjadi acuan penulis mendesain bentuk LKS yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya.

Desain Pengembangan Lembar Kerja Siswa pada Materi Bangun Ruang dengan Model Kooperatif Terintegrasi Permainan Sunju

Pada proses pengembangan LKS terlebih dahulu melalui proses desain, hal ini berguna untuk memaksimalkan rancangan yang sesuai dengan data analisis kebutuhan agar LKS yang dikembangkan dapat tepat sasaran dalam mengatasi masalah. Penulis mendesain materi yang disajikan di dalam LKS berupa materi bangun ruang namun hanya di khususnya pada dua bangun ruang saja yaitu kubus dan balok, hal ini karena penulis menyesuaikan dengan integrasi permainan *sunju* yang akan digunakan. berbasis keterampilan berpikir kritis hanya berfokus pada materi organ gerak hewan. Keseluruhan isi modul termuat dari sampul depan/*cover* dan belakang, kata pengantar, muatan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator, juga tujuan pembelajaran yang diletakkan di bagian pendahuluan. Muatan materi secara singkat yang diselingi kegiatan bermain *sunju* dan evaluasi pada bagian isi. Daftar pustaka, profil penulis, dan sampul belakang pada bagian penutup.

Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Siswa pada Materi Bangun Ruang dengan Model Kooperatif Terintegrasi Permainan Sunju

Sebelum dapat digunakan, LKS terlebih dahulu melalui uji validasi yang dinilai dua validator serta uji praktikalitas yaitu dengan mencoba produk pada pembelajaran di kelas. Makna validitas (*Validity*) disini berarti ketepatan ukur atau kedetailan suatu alat ukur dalam mengukur atribur yang diukurny (Arifin 2017). LKS dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria validitas yang telah ditetapkan.

Dikatakan pula LKS yang dikembangkan telah valid telah memenuhi tujuan yang hendak dicapai.

Pelaksanaan hasil uji validitas yang dinilai oleh dua validator dari bidangnya profesionalitasnya masing-masing menunjukkan jika LKS yang dihasilkan tergolong valid dan layak untuk digunakan setelah melalui tahap revisi singkat. Ahli materi memberikan persentase nilai total 83% (valid) dan Ahli desain memberikan persentase nilai total 75% (cukup valid). Sejalan dengan itu, mengacu pada tingkat kualifikasi kevalidan nilai yang diperoleh terdapat pada rentang kevalidan tertinggi pada presentase 80 - 100%. Maka, LKS telah valid/layak digunakan pada pembelajaran. Selanjutnya, pada hasil uji praktikalitas produk memperoleh hasil dengan nilai persentase sebesar 82% yang terdapat pada kategori sangat praktis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang selesai dilaksanakan, bisa diambil kesimpulan jika perlunya dikembangkan LKS (lembar kerja siswa) pada materi bangun ruang dengan model kooperatif terintegrasi permainan *sunju* pada siswa kelas V SDN 194 Waelawi berdasarkan analisis kebutuhan yang dilaksanakan. Peneliti mengembangkan lembar kerja siswa tersebut dengan bantuan desain pengembangan ADDIE yang dilaksanakan dengan lima langkah yaitu *Analisis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) serta *Evaluation* (evaluasi). Setelah berhasil mengembangkan LKS, penulis lalu melakukan uji validasi yang dilaksanakan dua validator (validator ahli materi serta ahli desain). Nilai yang diberikan oleh validator ahli materi sejumlah 83% (kategori valid) dan nilai dari validator ahli desain sebesar 75% (kategori cukup valid). Sedangkan, persentase nilai yang didapatkan pada uji kepraktisan sejumlah 82% (kategori sangat praktis).

Referensi

- Arifin, Zaenal. 2017. "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian." *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)* 2 (1): 28–36.
- Barlenti, Ilmas, M Hasan, and Mahidin. 2017. "Pengembangan LKS Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 05 (01): 81–86. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>.
- Fahrizqi, Eko Bagus, Imam Mahfud, Rizki Yulindra, and Aditya Gumantan. 2020. "Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa Olahraga Selama New Normal Pandemi Covid-19." *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education* 8 (2): 53–62.
- Hasanah, Zuriatun. 2021. "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1 (1): 1–13.
- Isnaini, Muhammad, and Muhammad Win Afgani. 2017. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Limas Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)." *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 3: 179–85.
- Mario, Fransiskus. 2022. "Peningkatan Kemampuan Koordinasi Gerak Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 6-10 Tahun Di Dusun Mesuji." *Jurnal Edukasimu* 2.

- Qomario, and Putry Agung. 2018. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5 (2): 239–46.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penulisan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Berwina Ngalemisa Br, Anak Agung Gede Agung, and Desak Putu Parmiti. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA" 3: 179–85.

-----Halaman ini sengaja dikosongkan-----