

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS KONTEKSTUAL INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA SMP KELAS VIII

Roswita Margarit Wonga¹⁾, Ni Wayan Prawita Aryani²⁾, Maria Yuliana Kua³⁾
^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPA, STKIP Citra Bakti Ngada

¹roswitamargaritwonga@gmail.com, ²witaloveforum@gmail.com, ³yulianakua@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan LKS dalam pembelajaran IPA di masa pandemi. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk LKS berbasis kontekstual interaktif dan menguji kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan) dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian berdasarkan penilaian validator memperoleh nilai 3,8 dan angket respon calon pengguna produk (guru dan siswa) memperoleh presentasi kepraktisan 91%. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah LKS berbasis kontekstual interaktif pada mata pelajaran IPA SMP kelas VII dengan materi pilihan usaha dan pesawat sederhana valid dan praktis untuk digunakan.

Abstract

This research is motivated by the lack of use of worksheets in science learning during the pandemic. Based on this, this study aims to produce interactive contextual-based worksheets and test the validity and practicality of the products produced. This research is a development research using the ADDIE model. The stages in this research include *Analyze* (analysis), *Design* (design), *Development* (development) and *Evaluation* (evaluation). The results of the study based on the validator's assessment obtained a value of 3.8 and the response questionnaire of prospective product users (teachers and students) obtained a practicality presentation of 91%. The conclusion of the research that has been done is that interactive contextual-based worksheets for science subjects in junior high school class VII with business choice materials and simple machines are valid and practical to use.

Sejarah Artikel

Diterima: 09-10-2021

Direview: 22-10-2021

Disetujui: 29-10-2021

Kata Kunci

development, student worksheet, contextual, interactive, valid, practical

Article History

Received: 09-10-2021

Reviewed: 22-10-2021

Published: 29-10-2021

Key Words

pengembangan, lembar kerja siswa, kontekstual, interaktif, valid, praktis

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak terlepas dari rangkaian proses belajar mengajar. Proses belajar sangatlah menentukan peningkatan kualitas pendidikan. Dalam sebuah proses pembelajaran peserta didik diharuskan untuk selalu berinteraksi dengan segala sumber belajar yang disediakan (Kua, 2019).

Dalam pembelajaran pendidik merupakan perantara yang membantu terjadinya proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, dan yang terpenting adalah pembentukan sikap dan rasa percaya diri pada setiap peserta didik. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran dimaksudkan untuk membantu peserta didik agar mengalami situasi belajar yang baik (Suardi, 2018). Adapun dua unsur dalam proses pembelajaran yaitu unsur manusiawi dan unsur material. Unsur manusiawi dalam proses pembelajaran terdiri atas siswa, guru/pengajar serta orang-orang yang mendukung terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan. Sedangkan unsur materialnya adalah berbagai bahan pelajaran yang dapat disajikan sebagai sumber belajar (Sanjaya, 2017).

Sumber belajar sangat diperlukan dalam seluruh proses pembelajaran salah satunya adalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan mata pelajaran yang dibelajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tertuang di dalam Permendikbud nomor 35 tahun 2018 dan Permendiknas No. 22 Tahun 2006. IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses ilmiah.

Adapun sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS adalah salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi peserta didik karena LKS membantu peserta didik untuk menambah informasi, wawasan, dan pengetahuan peserta didik tentang konsep pengetahuan yang akan dipelajari dan menjadi perangkat pembelajaran yang sangat penting untuk memandu siswa dalam belajar (Farid, 2010).

Namun, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran IPA di SMPN 1 Golewa ditemui beberapa masalah berkaitan dengan penggunaan LKS. Masalah yang ditemui diantaranya adalah kurang maksimalnya penerapan LKS dalam pembelajaran, dikarenakan dalam masa pandemi COVID-19 sistem pembelajaran yang dilakukan adalah menggunakan sistem luring (luar jaringan). Dalam penerapannya pembelajaran sistem luring ini dilakukan dengan cara kunjungan kelompok ke setiap rumah-rumah peserta didik. Hal ini menyebabkan waktu pendampingan guru menjadi sangat kurang karena dalam sehari guru harus mengunjungi beberapa kelompok. LKS yang digunakan secara konvensional tentu tidak akan bisa diterapkan dengan waktu yang terbatas karena LKS konvensional masih membutuhkan banyak pendampingan guru sehingga sangat jarang sekali guru menggunakan LKS dalam pembelajaran. Kelemahan penerapan LKS

Konvensional atau LKS cetak juga disampaikan oleh Imania (2016) dalam penelitiannya menyebutkan penerapan LKS cetak dapat mengganggu manajemen pembelajaran, hal ini dikarenakan dalam pengerjaan LKS membutuhkan banyak waktu sehingga guru sering menjadikan LKS sebagai lembar tugas siswa.

Adapun solusi yang ditawarkan peneliti adalah dengan menggunakan LKS berbasis kontekstual interaktif. Trianto (2010) menjelaskan bahwa pendekatan kontekstual dapat membantu guru mengaitkan materi yang sedang dipelajari atau yang sedang diajarkan dengan situasi nyata yang terjadi dalam keseharian siswa dan diharapkan dari hal tersebut siswa dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya sehari-hari. Pendekatan kontekstual lebih mengarahkan peserta didik untuk mampu mengembangkan cara belajarnya sendiri dan selalu mengaitkan dengan kehidupan keseharian mereka didalam hidup masyarakat (Munir, 2013). Pendekatan Kontekstual bisa membuat siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna karena dalam pembelajaran guru mengaitkan dengan sumber-sumber yang konteks yang ada di sekitar siswa, guru juga mengaitkan beberapa pelajaran, selain itu pembelajaran juga bisa dilakukan melakukan kegiatan sosial atau bakti sosial (Hamdayana, 2017).

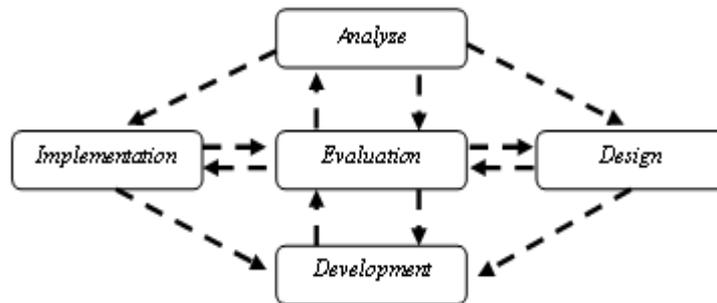
LKS berbasis kontekstual tentu akan menarik apabila adanya interaksi antara lembar kerja yang dihasilkan guru dengan siswa yang mempelajari materi. Pembelajaran yang dilakukan dengan LKS interaktif dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tentunya tidak membosankan, siswa tidak akan merasa tertekan, tidak takut untuk bertanya, dan situasi pembelajaran tidak akan membuat siswa tegang dan kaku (Dewi, 2010). Menurut Rahman,dkk (2020), LKS interaktif dibuat dan dijalankan dengan bantuan perangkat keras komputer atau CD player. LKS interaktif dapat memberikan respon umpan balik bagi siswa. Adapun keuntungan dari LKS interaktif adalah disajikan bergerak dan langkah per langkah, ketika peserta didik tidak mengerti dapat diulang dan disajikan lebih menarik dengan tampilan gambar yang disukai siswa dan tampilannya lebih hidup. Selain itu keuntungan lainnya adalah dalam mengembangkan LKS interaktif guru bisa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah dirumuskan dalam kurikulum 2013 dan Permendiknas nomor 16 tahun 2007 . Pada kurikulum dan Permendiknas tersebut guru diwajibkan agar mampu mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk LKS berbasis kontekstual interaktif pada mata pelajaran IPA SMP kelas VIII.

METODE PENELITIAN

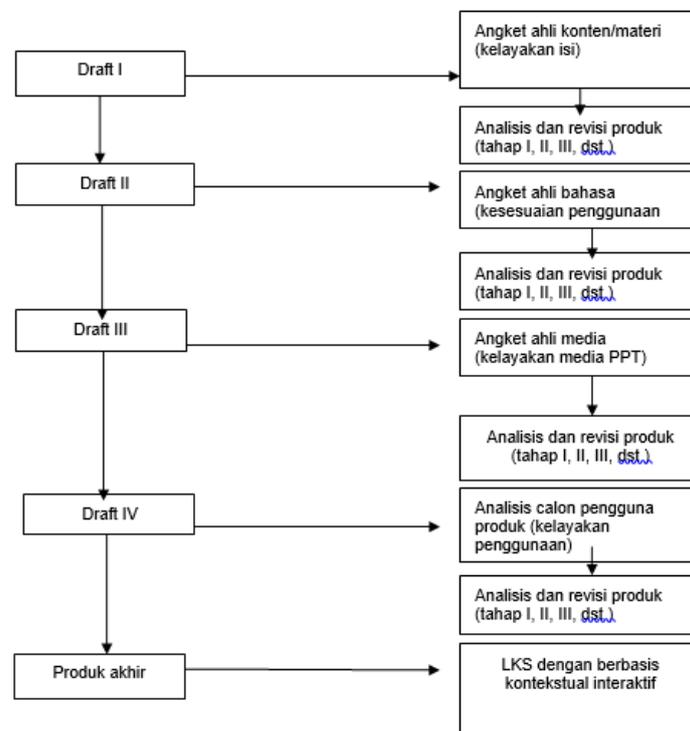
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan sering disebut dengan penelitian R&D atau *Research and Development* dengan maksud penelitian ini adalah untuk menyempurnakan suatu produk baru atau menyempurnakan

produk yang telah ada (Sukmadinata:2012). Dalam penelitian ini model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE. ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang dikembangkan pertama kali oleh Dick and Carry (1996) yang meliputi tahapan-tahapan yang disingkat menjadi ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Sesuai dengan model yang dipilih maka prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti mengacu pada model ADDIE. Secara visual kelima tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini (Anglada, 2007):



Gambar 1. Model ADDIE (Anglada, 2007)

Uji coba produk dilakukan dengan menyiapkan instrument validasi dan diberikan kepada ahli (ahli materi, ahli bahasa, ahli desain pembelajaran dan ahli multimedia). Subjek dalam penelitian ini antara lain: 1) kurikulum materi IPA SMP kelas VIII dan 2) guru dan siswa SMP kelas VIII sebagai calon pengguna produk. Desain uji coba produk dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Bagan Design Uji Coba Produk

Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan beberapa cara yaitu dokumentasi, lembar validasi, wawancara, dan angket yang akan diisi oleh siswa dan guru sebagai pengguna produk. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan LKS interaktif ini adalah berupa angket yang mengacu pada penilaian Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BNSP), yang terdiri atas komponen isi. Tidak semua butir instrumen dari BNSP digunakan karena pada dasarnya instrument yang disediakan hanya untuk penilaian sumber belajar cetak, namun karena dalam pengembangan ini dihasilkan LKS interaktif maka beberapa instrumen tidak dapat digunakan dan disesuaikan.

Metode analisis data dilakukan dalam dua tahapan yakni yang pertama Analisis data kualitatif. Pada tahapan ini digunakan untuk merevisi produk LKS interaktif yang sedang dikembangkan berdasarkan hasil analisis data berupa saran, kritik, dan masukan yang diperoleh dari para validator. Kedua, analisis data kuantitatif untuk menguji kevalidan dan kepraktisan produk. Terakhir adalah mengubah skor rata-rata tiap sub aspek kualitas menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian. Penjabaran konversi nilai tiap aspek kriteria menjadi nilai kualitatif dapat dilihat dalam tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penggolongan Kualitas Produk Pengembangan

No	Kriteria Kualifikasi	Rentang	Kategori
1.	$P \geq Mi + 1,5 Sdi$	$P \geq 4,0$	Sangat valid
2.	$Mi + 0,5 SDi \leq P < Mi + 1,5 Sdi$	$3,3 \leq P < 4,0$	Valid
3.	$Mi - 0,5 SDi \leq P < Mi + 0,5 Sdi$	$2,7 \leq P < 3,3$	Cukup valid
4.	$Mi - 1,5 SDi \leq P < Mi - 0,5 Sdi$	$2,0 \leq P < 2,7$	Kurang valid
5.	$P < Mi - 1,5 Sdi$	$P < 2,0$	Sangat kurang valid

(Belawati, dkk: 2006)

Keterangan :

P: rata-rata skor kualitas multimedia pembelajaran

Mi: rata-rata skor ($\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah))

SDi: simpangan baku ($\frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah))

Untuk menguji kepraktisan LKS yang telah dikembangkan adalah dengan cara semua data yang telah dikumpulkan peneliti kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data tersebut dibagi dalam lima skala yakni skor 4 (sangat sesuai) , 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (sangat tidak sesuai)

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil Uji Kepraktisan

No	Skor (%)	Kriteria	Keterangan
1.	0 % - 25 %	Tidak praktis	Revisi total
2.	> 25 % - 50 %	Kurang praktis	Revisi sebagian
3.	> 50 % - 75 %	Praktis	Tidak perlu revisi
4.	> 75 % - 100 %	Sangat praktis	Tidak perlu revisi

Sumber : Irsalina & Dwiningsih (2018) yang dimodifikasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

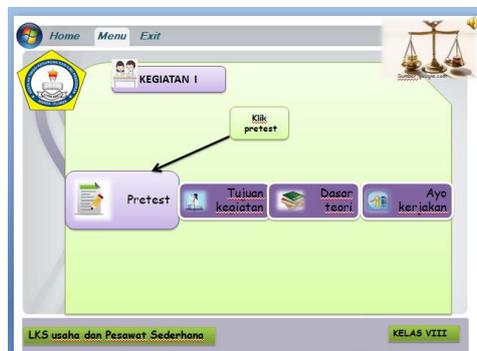
Hasil penelitian yang diperoleh peneliti meliputi 1) Desain awal produk yang meliputi tahap analisis yang dibagi menjadi tahap analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum, tahap desain. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti dalam bagian desain adalah menyusun draf LKS, menyusun instrumen, membuat synopsis, membuat story board, mencari gambar-gambar dan membuat video yang berkaitan dengan materi usaha dan pesawat sederhana, dan mendesain cover. Selanjutnya tahap pengembangan peneliti mulai mengembangkan produk sesuai dengan desain produk yang telah dilakukan dalam tahapan sebelumnya. Hasil pengembangan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Cover



Gambar 4. Menu-menu yang bias diklik



Gambar 5. Menu-menu kegiatan

2) hasil pengujian pertama. Pada tahap pengembangan tahap 1 peneliti melakukan revisi pada produk LKS berbasis kontekstual interaktif yang dihasilkan pada beberapa validator yang telah ditentukan. Agar mendapatkan masukan dari beberapa validator peneliti menyiapkan file LKS dan diberikan pada setiap validator. Tujuan dari melakukan validasi ini adalah agar mampu menghasilkan produk LKS berbasis kontekstual interaktif yang layak digunakan. 3) Revisi produk. Dalam revisi produk peneliti melakukan perbaikan terhadap segala masukan dan saran yang sudah diperoleh dari keempat validator. 4) hasil pengujian produk. Dalam hasil pengujian produk peneliti melakukan uji coba produk dengan memberikan instrumen kepada validator.

Skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi atau konten adalah 70. Jumlah keseluruhan tersebut dibagi jumlah instrumen (18) sesuai dengan rumus yang telah ditampilkan pada tabel 3.6 maka, rata-rata yang diperoleh adalah 3,8. Dari rata-rata yang diperoleh tersebut maka, uji coba ahli materi dinyatakan valid dan masuk dalam kriteria sangat baik.

Skor yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 32. Skor keseluruhan ini dibagi dengan jumlah instrumen (rumus dalam tabel 3.6) maka diperoleh nilai 4. Berdasarkan nilai tersebut maka uji coba ahli bahasa dinyatakan valid dan masuk dalam kriteria sangat baik.

Skor yang diperoleh dari ahli multimedia meliputi 1) aspek kelayakan isi adalah 3,7 dan 2) aspek penyajian adalah 3,92. Untuk memperoleh nilai kevalidan desain pembelajaran maka jumlah skor kedua aspek dibagi jumlah aspek, maka diperoleh hasil akhir 3,81. Berdasarkan nilai tersebut maka uji coba ahli desain pembelajaran dinyatakan valid dan masuk dalam kriteria sangat baik.

Skor yang diperoleh dari ahli multimedia adalah 32. Skor keseluruhan ini dibagi dengan jumlah instrumen (rumus dalam tabel 3.6) maka diperoleh nilai 3,6. Berdasarkan nilai tersebut maka uji coba ahli multimedia dinyatakan valid dan masuk dalam kriteria sangat baik.

Skor yang diperoleh dari keempat ahli tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh nilai kevalidan dari produk LKS yang dikembangkan. Berdasarkan perhitungan maka rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh adalah 3,80. Karena nilai yang diperoleh adalah 3,80, maka produk LKS yang dihasilkan dinyatakan valid dan siap untuk diimplementasikan ke pengguna produk.

Setelah melakukan uji coba produk untuk mengetahui kevalidan dari produk LKS yang telah dihasilkan, tahap selanjutnya adalah implementasi produk. Dalam tahap ini, peneliti mengimplementasikan produk yang telah disempurnakan berdasarkan masukan-masukan dari para validator dalam tahap sebelumnya. Adapun subjek uji coba adalah guru dan siswa (calon pengguna produk) di SMPN 1 Golewa. Peneliti mengumpulkan data pada

tanggal 4 Agustus 2021. Data-data yang dikumpulkan peneliti melalui pembagian instrumen ini nantinya digunakan untuk menganalisis kepraktisan produk LKS yang telah dihasilkan.

Skor keseluruhan penilaian instrument oleh guru mata pelajaran IPA sebagai calon pengguna produk adalah 60. Agar dapat menghitung rata-rata keseluruhan maka jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah butir-butir instrument yang disiapkan. Dari hasil yang diperoleh diatas maka, hasil penilaian berdasarkan skor instrumen calon pengguna produk (guru) yang telah dikembangkan oleh peneliti adalah 4 dengan Kriteria sangat baik dan kategori sangat praktis untuk digunakan.

Nilai angket respon siswa yang terdiri atas S1 (siswa 1), S2 (siswa 2), S3 (siswa 3), S4 (siswa 4), dan S5 (siswa 5) adalah 3,7, 3,5, 3,46, 3,6, dan 3,6. Untuk memperoleh nilai rata-rata maka dihitung dengan cara jumlah keseluruhan skor siswa dibagi jumlah siswa dan diperoleh nilai 3,57 dengan kriteria sangat baik dan sangat praktis untuk digunakan. Hasil skor rata-rata untuk masing-masing penilaian angket respon siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Analisis hasil skor penilaian siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
1.	Kemenarikan cover	19	3,8	Sangat baik
2.	Judul menarik dan mudah dibaca	19	3,8	Sangat baik
3.	Pemilihan jenis huruf mudah dibaca	18	3,6	Sangat baik
4.	Ukuran huruf	20	4	Sangat baik
5.	Kemenarikan tampilan LKS interaktif secara keseluruhan	17	3,4	Baik
6.	Penggunaan warna teks, gambar, dan warna tampilan LKS	18	3,6	Sangat baik
7.	Kejelasan LKS secara keseluruhan	17	3,4	Baik
8.	Kejelasan pemberian petunjuk dan langkah-langkah	19	3,8	Sangat baik
9.	Kejelasan soal-soal	17	3,4	Baik
10.	Gambar mempermudah pemahaman materi	17	3,4	Baik
11.	Kemenarikan gambar	17	3,4	Baik
12.	Video mendukung pemahaman materi	18	3,6	Sangat baik
13.	Kualitas dan tampilan video	18	3,6	Sangat baik
14.	Keserasian gambar terhadap materi	16	3,2	Baik
15.	Kemudahan penggunaan LKS interaktif	19	3,8	Sangat baik

Berdasarkan data hasil angket respon siswa pada bagian 4.4.3 selanjutnya peneliti melakukan analisis mengenai kepraktisan penggunaan LKS yang telah dihasilkan. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel 4.15 di bawah ini.

Tabel 4. Analisis kepraktisan produk

No.	Subjek	Rata-rata	Kriteria
1.	Guru mata pelajaran IPA SMP kelas VIII, Ibu Ernafika E. Sareng,S.Pd	4	Sangat baik
2.	Siswa 1, Virginia Wea Bhoki	3,7	Sangat baik
3.	Siswa 2, Maria Ermelinda Inu	3,5	Baik
4.	Siswa 3, Adolbertu Nguju	3,46	Sangat baik
5.	Siswa 4, Margaretha S. Koa	3,6	Sangat baik
6.	Siswa 5, Maria Anjelia Bebe	3,6	Sangat baik
	Rata-rata keseluruhan	3,64	Sangat baik

Berdasarkan hasil tersebut peneliti melakukan analisis untuk mengetahui kepraktisan. Hasil presentasi kepraktisan dari produk LKS berbasis kontekstual interaktif adalah 91,0% dan produk yang dihasilkan masuk dalam kriteria sangat praktis dengan keterangan tidak perlu revisi. 5) revisi produk. Dalam tahap ini penulis merevisi kembali masukan-masukan lainnya yang diperoleh dari para ahli. Tujuan dari tahapan ini adalah agar produk LKS berbasis kontekstual interaktif benar-benar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA khususnya pada materi usaha dan pesawat sederhana. Adapun masukan yang diperoleh adalah masukan dari ahli materi, ahli bahasa, ahli desain pembelajaran dan ahli multimedia. 6) Penyempurnaan produk. Tahap penyempurnaan produk merupakan tahap akhir yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk LKS berbasis kontekstual interaktif. Dalam tahap ini, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang diperoleh dari beberapa ahli. Tahapan ini dilakukan setelah produk diuji coba baik kepada validator maupun kepada calon pengguna produk dengan menggunakan instrument. Tujuan dari tahapan ini adalah menghasilkan produk yang layak untuk digunakan.

Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh ini, sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ngurah Mahendra Dinatha dan Putu Arimbawa (2019) dengan judul pengembangan lembar kerja siswa P4 interaktif mata pelajaran IPA terpadu untuk siswa SMP berbasis budaya lokal masyarakat Ngada Flores. Penelitian ini dikembangkan dengan model ADDIE. Adapun hasil dari penelitian yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik berdasarkan penilaian ahli dan uji coba kepada siswa SMP. Penelitian yang dilakukan Handi Darmawan dan Nawawi Nawawi (2020) dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif dan lembar kerja siswa pada materi virus. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Atika dan Zubaidah Amir MZ (2016) dengan judul pengembangan LKS berbasis RME untuk menumbuhkembangkan kemampuan

berpikir kritis matematis siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan LKS yang dihasilkan sangat praktis dan layak untuk digunakan.

LKS berbasis kontekstual interaktif yang telah dikembangkan peneliti ini, memiliki kelebihan dan keunikan tersendiri, dibandingkan dengan LKS pada umumnya. Hal ini dikarenakan LKS ini dalam bentuk interaktif, memuat gambar-gambar yang dipotret dalam kehidupan sehari-hari, dasar teori yang diberikan kepada siswa dalam bentuk video, dan latihan-latihan soal yang diberikan berdasarkan kehidupan sehari-hari siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan LKS berbasis kontekstual interaktif pada mata pelajaran IPA SMP kelas VII dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain: **1)** Hasil yang diperoleh adalah (1) validasi ahli materi atau konten mendapatkan skor 3,8, (2) validasi ahli bahasa mendapatkan skor 4, (3) validasi ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 3,81, dan (4) validasi ahli multimedia mendapatkan skor 3,6. Berdasarkan skor tersebut peneliti melakukan analisis kevalidan produk dan diperoleh hasil akhir 3,80 dengan kriteria sangat baik dan kategori valid. **2)** Hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket respon calon pengguna produk adalah (1) hasil angket respon guru mendapatkan nilai 4, dan (2) hasil angket respon siswa adalah 3,57. Kedua hasil angket respon calon pengguna produk tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan presentasi kepraktisan dari produk LKS yang telah dikembangkan, dan hasil analisis memperoleh nilai 91 %. Berdasarkan angka tersebut, maka produk LKS yang dihasilkan masuk dalam kriteria sangat praktis dengan keterangan tidak perlu revisi.

Saran

Bagi siswa. Melalui LKS berbasis kontekstual interaktif yang dihasilkan diharapkan siswa mampu memanfaatkan dan menggunakan sebaik mungkin sehingga LKS ini juga bisa menjadi salah satu referensi sumber belajar terutama dalam pembelajaran di masa pandemi ini. Selain itu melalui LKS ini pula diharapkan siswa bisa belajar untuk menerapkan TIK di dalam pembelajaran mereka dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu tentang hubungan antara materi yang mereka pelajari dengan kehidupan keseharian mereka.

Bagi guru. Melalui LKS berbasis kontekstual interaktif yang dihasilkan diharapkan guru bisa memanfaatkan LKS ini sebagai bahan sumber belajar dalam materi usaha dan pesawat sederhana dan mampu menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media-

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, P.S., & Ngurah, M.D. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa p4 interaktif mata pelajaran ipa terpadu untuk siswa smp berbasis budaya lokal masyarakat ngada flores. *Journal of Education Technolog*, 2(4), 186-191.
- Arimbawa, P.S., & Ngurah, M.D. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa p4 interaktif mata pelajaran ipa terpadu untuk siswa smp berbasis budaya lokal masyarakat ngada flores. *Journal of Education Technolog*, 2(4), 186-191.
- Aryani, Ni Wayan Prawita. (2018). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan proses sains dan penguasaan konsep kimia siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Baki*, 5(2), 59.
- BSNP. (2006). *Standar isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Darmawan, Jon. & Didi Pianda. (2018). *Best Practice Karya Guru Inovatif yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*. Jawa Barat: CV Jejak
- Dewi, P.F. (2010). Pengembangan Lembar Kerja (LKS) interaktif pada pelajaran pokok bahasan hidrokarbon di SMA negri 5 Palembang. *Jurnal pendidikan*. 5(3), 58.
- Dewi, P.F. (2010). Pengembangan Lembar Kerja (LKS) interaktif pada pelajaran pokok bahasan hidrokarbon di SMA negri 5 Palembang. *Jurnal pendidikan*. 5(3), 58.
- Dinatha, M.D., & Putu A.S. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa P4 Interaktif Mata Pelajaran IPA Terpadu untuk Siswa SMP Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Ngada Flores. *Journal of Education Technology*, 2 (4), 186-191.
- Fannie, R.D., & Rohati. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis POE (Predict, Observe, Explain) pada materi program Linear kelas XII SMA. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 172.
- Hamdayana, Jumanta. (2017). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Hamdayana, Jumanta. (2017). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Harmadi, Hamid. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*. Jakarta: An1mage
- Herawat, E.P., Gulo F., & Hartono. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif untuk pembelajaran konsep mol di kelas X SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 3(2), 169.
- Hisbulah dan Selvi, Nurhayati. (2018). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar .Aksara Timur: Sulawesi Selatan
- Kua, M.Y., & Ngurah M.D., (2019). Pengembangan Modul Praktikum Digital Berbasis Nature Of Science (NOS) untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Jurnal*. Maret 6, 2021.
- Panggabean, Nurul H., & Amir Danis. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Sains*. Jakarta: Yayasan kita menulis.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 35 tahun 2018 tentang perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Pertama /MTs
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007. Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional RI
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Purbosari, P.M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia IPA untuk

Meningkatkan Academic Skill pada Mahasiswa. *Jurnal elektronik Universitas Kritis Satya Wacana*, 6(3), 231-238.

Rahman Abd, dkk. (2020). *Pembelajaran sains*. Jawa tengah: Lakeisha

Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama

Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran Inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pad"*