

Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Realistik Budaya Lokal Rongkong Sulawesi Selatan

Sartika¹, Nasaruddin², Firman³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palopo

tika99sartikaa@gmail.com¹, nasaruddin@iainpalopo.ac.id², firman_999@iainpalopo.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang prosedur dan validitas pengembangan LKS matematika berbasis realistik budaya lokal Rongkong pada materi bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil validitas pengembangan LKS matematika berbasis realistik budaya lokal Rongkong. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Untuk menghasilkan produk pengembangan LKS matematika berbasis realistik budaya lokal Rongkong, peneliti mengacu pada model ADDIE dengan lima langkah pengembangan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Namun pada penelitian kali ini peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap Development. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Rongkong dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII. Untuk mengetahui kevalidan yang dikembangkan dilakukan uji validitas oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi oleh guru mata pelajaran SMP. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid, adapun hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 77,5% dengan kategori valid. Adapun hasil validasi oleh guru mata pelajaran memperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis realistik pada tingkat SMP/MTs yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid dan produk sudah siap untuk diujicobakan.

Kata Kunci: *LKS, Realistik, Budaya Lokal Rongkong, Model ADDIE*

Pendahuluan

Budaya adalah daya dari budi yang berupa, karya dan rasa, dan kebudayaan, adalah hasil dari cipta, karsa rasa tersebut (Firman, 2020). Oleh karena itu, kebudayaan sebagai hasil budi manusia dalam berbagai bentuk yang dikenal sepanjang sejarah sebagai milik manusia (Oktavia, 2017).

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (selanjutnya ditulis UU Sisdiknas) menyatakan:

”Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (Hakim, 2016)

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah atas karena matematika merupakan ilmu universal. Matematika dianggap mata pelajaran yang sangat sulit. Berdasarkan wawancara siswa SMPN 1 Rongkong sebagian siswa mengatakan tidak menyukai matematika disebabkan karena dia tidak mengetahui penerapan matematika didalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan wawancara siswa SMPN 1 Rongkong sebagian siswa mengatakan tidak menyukai matematika disebabkan karena dia tidak mengetahui penerapan matematika didalam kehidupan sehari-hari.

Sulitnya belajar matematika siswa antara lain karena siswa itu sendiri, guru dan lingkungan belajar. Proses belajar mengajar akan lebih berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya bahan ajar atau alat bantu yang menunjang pembelajaran. Bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam pelaksanaan proses pembelajaran dikelas.

Jenis bahan ajar dibedakan atas beberapa kriteria pengelompokkan. Jenis bahan ajar berdasarkan subjeknya terdiri dari dua jenis antara lain: (a) bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar seperti buku, handouts, LKS, dan modul; (b) bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya kliping, Koran, film, iklan atau berita (Gustin, et al., 2020). LKS merupakan salah satu bahan ajar yang berisikan materi, ringkasan, daftar tugas, petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. LKS saat ini menempati posisi penting dalam hal pembelajaran, terutama pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa dibebaskan untuk beraktivitas sesuai dengan jalur-jalur yang telah ditetapkan. Kelancaran kegiatan tersebut membutuhkan LKS sebagai sumber belajar.

Pada kenyataanya berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa SMP Negeri 1 Rongkong yang digunakan selama ini bukanlah hasil rancangan guru sendiri melainkan RPP yang dibeli dari penerbit dimana penyajian RPP yang digunakan menggunakan pendekatan saintifik dan dalam proses pembelajarannya siswa langsung diberikan rumus tanpa menggiring siswa menemukan rumus dan konsep bangun datar, sehingga RPP tersebut tidak dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, serta siswa hanya mengerjakan latihan dan uji kompetensi. Dalam kegiatan guru hanya menggunakan buku cetak sehingga dalam pembelajaran siswa hanya menerima materi yang sudah tertera pada buku cetak dan masalah yang disajikan minim keterkaitannya dengan masalah nyata atau kehidupan sehari-hari. yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pengembangan LKS siswa yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik (RME). Pendekatan matematika realistik (RME) adalah pembelajaran yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari, yang berangkat dari dunia nyata ke dunia nyata, dan dengan

menggunakan budaya Rongkong dapat menjadi solusinya. Budaya Rongkong yang digunakan dalam pengembangan LKS ini adalah yang dekat dengan siswa dan realistik bagi siswa yaitu dengan memanfaatkan objek-objek budaya Rongkong yang telah dikenal oleh siswa seperti pembangunan rumah adat, pembangunan lumbung padi.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Development and Research) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation) dengan bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan hasil pengembangan yang berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) Pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian terhadap lembar validasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan serta di nilai oleh validator, Penelitian ini menggunakan pendekatan matematika realistik (PMR) budaya lokal Rongkong. Pada penelitian ini peneliti hanya membatasi penggunaan model ADDIE yaitu hanya menggunakan tiga tahap (Analyze, Design, Develop). Dikarenakan kondisi yang tidak mendukung. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Rongkong dengan waktu penelitian dalam rentang waktu bulan September 2020 sampai bulan Februari 2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Rongkong yang berjumlah 24 siswa. Penelitian yang dikembangkan yaitu mengenai sumber belajar. Sedangkan objek penelitian ini yaitu sumber belajar berupa LKS berbasis realistik menggunakan budaya lokal Rongkong.

Instrumen yang digunakan ada empat yang terdiri dari (1) lembar validasi ahli materi atau isi disusun untuk memperoleh data tentang validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan, aspek yang dinilai dari validitas ahli materi yaitu aspek kualitas materi dan aspek kesesuaian materi. (2) Lembar validasi ahli media disusun untuk memperoleh data tentang validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan, aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan aspek tulisan. (3) Lembar validasi ahli bahasa disusun untuk memperoleh data tentang validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan, aspek yang dinilai yaitu dari segi bahasa Rongkong dan kesesuaian bahasa dengan EYD. (4) Lembar validasi praktisi disusun untuk memperoleh data tentang validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan, aspek yang dinilai yaitu praktis tidaknya LKS yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yaitu data validitas diperoleh dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa dan lembar validasi praktisi. Teknik analisis data validitas yaitu Teknik analisis deskriptif kualitatif data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Sedangkan Analisis deskriptif kuantitatif, teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket validasi oleh para ahli. Adapun ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi dicari persentasenya dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentasenya kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori validasi berikut:

Tabel 1 Pengkategorian validasi

| % | Kategori |
|--------|--------------|
| 0-20 | Tidak valid |
| 21-40 | Kurang valid |
| 41-60 | Cukup valid |
| 61-80 | Valid |
| 81-100 | Sangat valid |

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap analisis diketahui bahwa dalam proses pembelajaran matematika siswa belum didukung dengan sumber belajar yang dapat membantu siswa untuk belajar mandiri dalam mengkaji materi yang telah diterima dalam proses pembelajaran. Selain dari pada itu dapat dilihat dari proses belajar mengajar yang tidak menentu sebab kurangnya guru karena hanya ada 1 guru yang mengajar matematika dari 3 kelas. Ditambah lagi permasalahan mengenai adanya covid-19 yang jadi penghalang siswa untuk belajar tatap muka, secara terpaksa proses pembelajaran harus dilakukan secara daring, sedangkan sekolah SMP Negeri 1 Rongkong salah satu daerah yang tidak dijangkau oleh jaringan. Maka dari itu peneliti mengembangkan produk berupa LKS agar siswa lebih aktif dan mandiri dalam mengerjakan soal-soal.

Di sekolah SMP Negeri 1 Rongkong salah satu materi yang ada disitu dan yang paling penting materi dasar adalah kompetensi yang akan dicapai berdasarkan: a) Kompetensi Inti (KI) yaitu;(1) menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya, menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. b) Kompetensi Dasar (KD) yaitu; (1) menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segi empat serta menggunakan dalam pemecahan masalah. Tahap perancangan, pada tahap ini berisi kegiatan perancangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan berbasis pendekatan matematika realistik budaya lokal Rongkong. Tahap inilah penentuan bentuk atau model LKS yang akan dikembangkan untuk dikerjakan oleh siswa sebagai proses pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Tahap Pengembangan (Development), Pada tahap ini yang utama dilakukan adalah membuat atau menyusun LKS. Pada tahap ini peneliti mulai dengan membuat draf LKS yang sesuai berdasarkan data yang diperoleh pada tahap analisis pembelajaran. Setelah dikembangkan maka dilakukan tahap validasi oleh para ahli. Adapun nama-nama validator yang memvalidasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang berbasis

realistik dengan menggunakan budaya lokal Rongkong pada materi bangun datar adalah sebagai berikut

Tabel 2. Nama validator perangkat pembelajaran

| No | Nama | Pekerjaan |
|----|--------------------------------|------------------------------|
| 1 | Dwi Risky Arifanti S.Pd., M.Pd | Dosen Matematika IAIN Palopo |
| 2 | Isradil Mustamin, S.Pd., M.Pd | Dosen Matematika IAIN Palopo |
| 3 | Junita, S.Pd., M.Pd | Dosen MPI IAIN Palopo |
| 4 | Rafika Warsa, S.Pd. | Guru Mata Pelajaran |

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi LKS, kritik, serta saran agar LKS yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

| | Aspek yang dinilai | Skor |
|---------------------------|---|---------------------|
| Isi LKS | 1. Kesesuaian kurikulum KTSP dan standar isi tahun 2006 (kurikulum 2013) | 3 |
| | 2. Kesesuaian dengan RPP | 4 |
| | 3. Kebenaran konsep yang berkaitan langsung dengan budaya lokal Rongkong dan kebenaran materi | 3 |
| | 4. Kesesuaian urutan materi | 3 |
| | 5. Ketepatan penggunaan istilah dan simbol budaya lokal Rongkong | 4 |
| | 6. Mengembangkan keterampilan proses/pemecahan masalah | 3 |
| | 7. Sesuai dengan karakteristik dan prinsip Pendekatan Matematika Realistik | 4 |
| Manfaat atau kegunaan LKS | 1. Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi terpusat pada siswa | 4 |
| Saran-saran | 1. Tambahkan materi pengantar yang berkaitan dengan matematika realistik | 28 |
| Total skor | | 3,5 |
| Rata-rata skor | | 87,5% |
| Persentase skor kategori | | <i>Sangat valid</i> |

Berdasarkan hasil validasi diatas, ketahu bahwa LKS berbasis realistik budaya lokal Rongkong yang dikembangkan melalui persentase sebesar 87,5 % dengan kategori sangat valid. Penelitian memperoleh rata-rata 3,5 dengan kategori relevan. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan LKS yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan berdasarkan

saran dan masukan ahli materi. Adapun saran yang diberikan dapat dilihat dari tabel 4.3 berdasarkan hasil penilaian dari dosen ahli materi secara umum maka diperoleh bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil.

Validasi oleh ahli media ini dilakukan untuk memperoleh data informasi mengenai kelayakan LKS, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas.

Tabel 4. Validasi Ahli Media

| | Aspek yang dinilai | Skor |
|---|---|------|
| Desain Sampul LKS (Cover) | Penampilan unsur tata letak pada sampul muka dan belakang secara harmonis memiliki gambar dan kesatuan serta konsisten | 3 |
| | Ukuran huruf judul LKS lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran LKS | 3 |
| | Warna judul LKS kontras dengan warna latar belakang | 3 |
| | Menggunakan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek | 3 |
| | Bentuk warna, gambar, ukuran, proporsi objek sesuai realita | 3 |
| Format LKS | Kejelasan pembagian materi | 4 |
| | Penomoran | 4 |
| | Kemenarikan | 4 |
| | Keseimbangan antara teks dan ilustrasi | 4 |
| | Jenis dan ukuran huruf | 4 |
| | Pengaturan ruang (tata teks) | 4 |
| | Kesesuaian ukuran fisik dengan siswa | 4 |
| Ilustrasi, Tata Letak Tabel, Gambar / Diagram | LKS disertai dengan ilustrasi Tabel, Gambar/Diagram yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran atau konsep yang dibahas | 3 |
| | Ilustrasi Tabel, Gambar/Diagram dibuat dengan tata letak secara efektif | 3 |
| | Ilustrasi Tabel, Gambar / Diagram dibuat dapat digunakan untuk mengerjakan materi | 3 |
| | Ilustrasi Tabel, Gambar / Diagram dibuat menarik, jelas terbaca dan mudah | 3 |
| | LKS disertai dengan gambar yang berkaitan langsung dengan budaya lokal Rongkong dan materi pelajaran atau konsep yang dibahas | 3 |
| Manfaat/ Kegunaan LKS | Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa | 4 |
| Saran-saran | 1. penggunaan bahasa daerah harus diterjemahkan | |

| | | |
|-----------------|---|--------------|
| | 2. Penggunaan animasi harus menggunakan adat Rongkong | |
| | 3. tambahkan pilihan ganda beserta kunci jawaban | |
| Total skor | | 62 |
| Rata-rata skor | | 3,4 |
| Persentase skor | | 85 % |
| Kategori | | Sangat valid |

Dari data hasil validasi oleh ahli media, diperoleh persentase 87,5 % dengan kategori sangat valid. Namun sebelum dilakukan uji coba lapangan, produk yang dikembangkan masih harus direvisi sesuai saran dan masukan validator.

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi kelayakan isi LKS, kritik, serta saran agar LKS yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 5. Validasi Ahli Bahasa

| | Aspek yang dinilai | Skor |
|-----------------|---|--|
| Bahasa | Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana, sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca serta usia seluruh peserta didik. | 3 |
| | Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar | 3 |
| | Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD | 2 |
| | Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami siswa | 3 |
| | Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda | 4 |
| | Menggunakan bahasa Rongkong yang baik dan benar | 3 |
| | Menggunakan bahasa Rongkong yang mudah dipahami siswa | 4 |
| | Manfaat/Kegunaan LKS | Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa |
| Saran- saran | 1. Perhatikan pengetikan hurufnya | |
| | 2. Perhatikan penggunaan tanda baca | |
| Total skor | | 25 |
| Rata-rata skor | | 3.1 |
| Persentase skor | | 77,5% |
| Kategori | | Valid |

Dari data hasil validasi oleh ahli bahasa, diperoleh persentase 77,5 % dengan kategori valid. Namun sebelum dilakukan uji lapangan, produk yang dikembangkan masih harus direvisi sesuai saran dan masukan validator

Uji validitas, selain dilakukan oleh tiga orang dosen masing-masing sebagai ahli materi, ahli media dan ahli bahasa validasi juga dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran sebagai praktisi pendidikan. Uji validitas oleh guru mata pelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang di kembangkan. Adapun hasil validasi oleh guru mata pelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

| | Aspek yang dinilai | Skor |
|------------|---|-------------|
| Efektif | Materi yang disajikan dalam lembar kerja siswa sesuai dengan kompetensi dasar | 3 |
| | Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai | 4 |
| | Materi yang disajikan dalam lembar kerja siswa terstruktur yaitu dari mudah hingga sulit | 3 |
| | Terdapat soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari | 4 |
| | Terdapat kaitan materi dengan keseharian siswa terutama yang mengandung aspek budaya lokal Rongkong | 4 |
| | Kesesuaian soal dengan materi yang diajarkan | 3 |
| | Materi pada lembar kerja siswa menuntut siswa untuk memahami konsep bangun datar | 4 |
| | Lembar kerja siswa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa | 4 |
| Kreatif | Soal latihan yang terdapat dalam LKS yang diberikan meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir | 4 |
| | Terdapat soal-soal yang harus diselesaikan dalam LKS | 3 |
| | Lembar kerja siswa memberikan inspirasi dalam pemecahan masalah | 4 |
| | Lembar kerja siswa membantu siswa dalam proses pembelajaran | 4 |
| | LKS pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya | 3 |
| | Sesuai dengan karakteristik dan prinsip pendekatan matematika realistik | 3 |
| | Lembar Kerja Siswa dengan pendekatan realistik budaya lokal Rongkong bersahabat dengan penggunaannya | 3 |
| Interaktif | Setiap instruksi yang ada pada LKS tidak membingungkan siswa | 3 |
| | Gambar yang ada pada lembar kerja siswa mudah di pahami | 3 |
| | Lembar Kerja Siswa dengan pendekatan budaya lokal Rongkong memudahkan siswa belajar individu diluar pembelajaran di sekolah | 4 |
| | Tampilan lembar kerja siswa dengan pendekatan realistik budaya lokal Rongkong menarik | 4 |
| Menarik | Sampul depan dan simbol yang digunakan LKS dengan budaya Lokal Rongkong menarik | 4 |
| | Gambar yang digunakan di dalam LKS dengan budaya lokal Rongkong sesuai dengan materi pembelajaran | 3 |

| | | |
|---------------------------|--|---|
| | Lembar Kerja siswa dengan budaya lokal Rongkong membuat siswa termotivasi dalam mempelajari materi Bangun Datar | 3 |
| | Lembar Kerja Siswa dengan budaya lokal Rongkong membuat siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari | 4 |
| Manfaat atau kegunaan LKS | Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa | 3 |
| Total skor | 84 | |
| Rata-rata skor | 3,5 | |
| Persentase skor | 87,5% | |
| Kategori | Sangat valid | |

Dari data hasil validasi oleh guru mata pelajaran, diperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Secara umum, berdasarkan nilai rata-rata skor yang diberikan oleh guru mata pelajaran sebagai praktisi pendidikan, LKS dapat digunakan tanpa revisi.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan matematika realistik budaya lokal Rongkong ini dikembangkan melalui beberapa tahap, diantaranya yaitu: (1) tahap analyze (analisis), (2) tahap design (perancangan), dan tahap development (pengembangan). Media pembelajaran matematika berbasis realistik budaya lokal Rongkong pada siswa kelas VII SMPN materi bangun datar merupakan media pembelajaran yang memiliki budaya lokal Rongkong seperti pembangunan rumah adat Rongkong dan lumbung padi. Didalam media pembelajaran ini terdapat gambar-gambar budaya Rongkong dan terdapat petunjuk penggunaan sehingga lebih mudah untuk digunakan. Hasil pengembangan prototipe akhir media pembelajaran yang telah jadi dan layak untuk digunakan.

Simpulan

Proses pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis realistik budaya lokal Rongkong dimulai dari analisis kebutuhan kegiatan pembelajaran matematika, kemudian didesain sesuai dengan kebutuhan analisis, setelah itu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan metode yang digunakan. Produk tersebut kemudian divalidasi oleh 4 validator yakni 3 dari dosen matematika IAIN Palopo dan satu dari dosen MPI, adapun satu dari guru mata pelajaran SMP Negeri 1 Rongkong setelah uji validasi kemudian menjadi produk akhir. LKS Berbasis Realistik Budaya Lokal Rongkong telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil

validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 77,5%, adapun hasil validasi oleh guru mata pelajaran, diperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat valid.

Adapun saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu (1) Perlu dilakukan uji keefektifan lembar kerja siswa ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji validitas. (2) Penelitian ini sudah menghasilkan lembar kerja siswa yang valid. Oleh karena itu disarankan kepada guru matematika atau mahasiswa sebaiknya lembar kerja siswa dengan pendekatan realistik budaya lokal Rongkong pada pokok bahasan yang berbeda dengan melakukan uji coba berkali-kali sehingga didapatkan bahan ajar yang layak untuk digunakan

References

- Firman, F., Aswar, N., Sukmawaty, S., Mirnawati, M., & Sukirman, S. (2020). Application of the Two Stay Two Stray Learning Model in Improving Indonesian Language Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 551-558. Retrieved from <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/621>
- Firman, F., Kaso, N., Arifuddin, A., Mirnawati, M., Ilham, D., & Karim, A. R. (2021). Anti-Corruption Education Model in Islamic Universities. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2146-2158.
- Firman, F. (2021). Integrasi Keilmuan dan Rekonstruksi Bahan Ajar di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam.
- Gustin, Liza, Maila Sari, Rahmi Putri, and Aan Putra. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel." *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020): 111–27. doi:10.31943/mathline.v5i2.154.
- Hakim, Lukman. "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2016): 53–64.
- Made Tegeh, Imade Kirna (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.
- Munir, Nilam Permatasari. "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (December 30, 2018): 167–78. doi:10.24256/jpmipa.v6i2.454.
- Oktavia, Eni Anisa. "Ekuivalen: Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika SMP Berbasis Etnomatematika Pengembangan Lembar Kerja Siswa(LKS) Matematika SMP Berbasis Etnomatematika." *EKUIVALEN - Pendidikan Matematika* 30, no. 1 (2017): 24–29. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/ekuivalen/article/view/4196>.

- Pratomo, K A, P B Darmono, and ... "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Realistik Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." *Prosiding ...* 5, no. 1 (2019): 1–7. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/613>.
- Ratnawati. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Segiempat Kelas VII MTs Madani Alauddin." *Repository Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2019, 138–55. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/16107>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman, S. (2021). Beberapa Aspek dalam Kedwibahasaan:(Suatu Tinjauan Sociolinguistik). *Jurnal Konsepsi*, 9(4), 191-197.
- Sukirman, S. Hubungan antara Perkembangan Kognitif Anak dan Pemerolehan Bahasa (Tinjauan Pembelajaran Bahasa). *Ulul Albab: Media Aktualisasi Fikir dan Zikir*, 14(1), 221803.
- Sukirman, S. (2019). Peranan Penerjemah dalam Pembinaan Bahasa Indonesia. *Jurnal Konsepsi*, 8(1), 29-33.
- Sukirman, S., Firman, F., & Ilham, D. (2021). The Role of the Taklim Council in the Development of Islamic Education. *Journal of Indonesian Islamic Studies*, 1(1), 9-27.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Yunus, Rasid. "Transformasi Nilai-Nilai Budaya Lokal Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula Di Kota Gorontalo)." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 14, no. 1 (2013): 65–77.
- Zulkardi, and Ratu Ilma Indra Putri. "Pengembangan Blog Support Untuk Membantu Siswa Dan Guru Matematika Indonesia Belajar Pendidikan Matematika Realistic Indonesia (PMRI)." *Jurnal Inovasi Perekayasa Pendidikan (JIPP)* 2, no. 1 (2010).

Halaman ini sengaja dikosongkan