

Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Materi Berbagai Jenis Ekonomi di Lingkungan Sekitar Kelas 4 SDN Wlingi 3 Kabupaten Blitar

Sofila Husna(1) ,Mohamad Fatih (2), Cindya Alfi (3) , Siti Rofi'ah (4)

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Email: ¹lalasofila035@gmail.com ²fatih.azix@gmail.com,
³cindyalfi22@gmail.com, ⁴sitirofiah.unublitar@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal materi berbagai jenis ekonomi di lingkungan sekitar kelas 4 SDN Wlingi 3 Kabupaten Blitar dan untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan siswa sekolah dasar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pengguna. Peneliti menggunakan model ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas 4 SDN Wlingi 3 Kabupaten Blitar. Teknik pengumpulan data berupa angket. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemenarikan dilakukan oleh pengguna (guru) dan siswa. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif Hasil penelitian menunjukkan : 1) proses pengembangan dilaksanakan dengan lancar, 2) kevalidan media dari ahli media dengan presentase 80% kategori “cukup valid”, ahli materi dengan presentase 95% dengan kategori “sangat valid”, dan ahli bahasa dengan presentase sebesar 97,5% dengan kriteria “sangat valid”, 3) kemenarikan pengguna dengan presentase 100% dengan kategori sangat menarik dan kemenarikan siswa dengan presentase 99% dengan kategori “sangat menarik”.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>
Sejarah artikel

Diterima pada : 2 – 01 -- 2024

Disetujui pada : 20 – 01 – 2024

Dipublikasikan pada : 31 – 01 – 2024

Kata kunci: Pengembangan E-LKPD, Kearifan Lokal, Ekonomi

DOI:

<https://doi.org/10.28926/jprp.v4i1.1559>

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini dituntut untuk selalu dapat menyesuaikan dengan kemajuan zaman, namun nyatanya proses pembelajaran selalu berpusat oleh guru. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi pasif bahkan disaat pendidikan tidak hanya dilakukan secara tatap muka melalui daring / online. Hal ini sependapat dengan Fatih, M. (2018) yakni kegiatan pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat informasi satu arah yaitu guru ceramah memberikan materi dan siswa mendengarkan. Kemampuan berbahasa merupakan keunggulan prima yang mampu menampung berbagai bentuk kecerdasan (Fatih, M. 2020). Begitu juga menurut Alfi, C. dan Perdana, K.R. (2019) saat ini pendidikan sudah dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan negara. Hal tersebut berkaitan dengan penyiapan sumberdaya manusia yang berkualitas untuk pembangunan bangsa. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa untuk memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dalam pengajaran merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Umar dan Satin, 2014). Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa dan

siswa lebih mudah menerima dan memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Suatu pembelajaran tidak terlepas dari komponennya. Salah satu komponen pembelajaran antara lain media pembelajaran (Fatih, M. dan Alfi, C., 2021). Media pembelajaran adalah alat yang didesain dengan cara yang terencana untuk menyampaikan informasi dan menjalin interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan materi sehingga terbentuk interaktif yang efektif antara peserta didik dengan pendidik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar. (Yaumi, 2018)

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri Wlingi 3 Kabupaten Blitar pada tanggal 28 Februari 2022 menunjukkan bahwa proses pembelajaran tematik cukup lancar dilakukan meskipun melalui pembelajaran daring, dan meskipun ada beberapa peserta didik yang masih belum memahami materi yang ada di buku tematik karena beberapa permasalahan dalam penyampaian materi. Pembelajaran secara daring dilakukan dengan menggunakan whatsapp dan terkadang menggunakan aplikasi zoom agar dapat melakukan evaluasi. Permasalahan lain yang dihadapi oleh guru kelas IV adalah kurangnya bahan ajar dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat belajar siswa kelas IV saat pembelajaran daring, serta guru yang kurang menguasai keadaan kelas ketika pembelajaran daring berlangsung, guru sering mengambil foto dari buku tematik kemudian dikirimkan kepada peserta didik yang belum mendapatkan buku, guru juga mengambil sumber belajar lain dari internet untuk mendukung setiap pembelajarannya.

Temuan lain dari observasi dan wawancara ditemukan bahwa peserta didik Sekolah Dasar ini kurang memiliki pengetahuan mengenai daerah tempat tinggal sekitarnya sehingga sangat membutuhkan bahan ajar yang menarik untuk menunjang kebutuhan proses pembelajaran dan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru dalam memperkenalkan kearifan lokal yang dimiliki Kabupaten Blitar.

SD Negeri Wlingi 3 menjadikan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, namun LKPD yang diterapkan belum memenuhi karakteristik siswa, hal ini dapat dibuktikan LKPD yang digunakan dalam proses pembelajaran belum bersifat kearifan lokal. Peranan kearifan lokal dalam pengembangan LKPD dapat dikaitkan dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Putri, dkk (2020) bahwa nilai-nilai kearifan lokal dapat dengan mudah menyatu dengan materi pembelajaran, hal ini searah dengan unsur pembelajaran bermakna melalui lingkungan peserta didik dalam menetapkan materi pembelajaran. Pendapat tersebut sependapat dengan Vebrianty (2017) bahwa pengintegrasian kearifan lokal bukan hanya pada materi saja, namun juga pada lembar kerja peserta didik berupa uraian kegiatan dan latihan soal.

Penggunaan E-LKPD di SD Negeri Wlingi 3 menjadikan pembelajaran melalui lingkungan terdekat belum terlaksana. Lingkungan SD Negeri Wlingi 3 merupakan lingkungan yang memegang erat nilai sosial, sehingga menjadi penting E-LKPD berbasis kearifan lokal dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan analisis kebutuhan tersebut, penelitian pengembangan E-LKPD dipilih untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pengembangan E-LKPD juga diharapkan dapat menanamkan nilai sosial pada siswa sesuai dengan nilai sosial yang berkembang di lingkungan terdekatnya. Media pembelajaran E-LKPD ini dibentuk dan disesuaikan dengan karakteristik pada anak SD karena mudah, aman, dan memiliki daya tarik pada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran

berbentuk modul ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan motivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar.

Perkembangan Teknologi dan Informasi (TIK) saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat. Perkembangan tersebut memiliki dampak di berbagai bidang, terutama pada bidang pendidikan, dimana terus berkembangnya strategi dan pola dalam pembelajaran. TIK terus menciptakan terobosan baru dalam pembelajaran. Teknologi dapat memperluas kegiatan pembelajaran, terbukti saat ini sebagian pembelajaran sudah beralih dengan metode online yang tak terbatas dari sebelumnya yang hanya dilakukan di ruang kelas. Sehingga siswa dalam belajarnya bisa dilakukan secara mandiri, baik tanpa bantuan atau bimbingan dari gurunya di kelas ataupun di luar sekolah (Jumaat & Tasir, 2014).

Seiring dengan kemajuan sistem Teknologi Informasi (TI), dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis, khususnya untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik, interaktif, dan komprehensif (Nursamsu dan Kusnafizal, 2017). Oleh karena itu perlu dikembangkan Lembar Kegiatan Peserta Didik yang menarik, salah satunya adalah LKPD berbasis teknologi atau disebut Elektronik Lembar Kegiatan Peserta Didik.

E-LKPD digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Octaviani, 2017). E-LKPD yang dikemas dengan media akan lebih jelas dan menarik bagi peserta didik. E-LKPD juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, serta memotivasi peserta didik untuk berinteraksi secara fisik dan emosional (Haqsari, 2014). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat E-LKPD adalah aplikasi *Live Worksheet*.

Karakter lokal Indonesia menjadi penting diajarkan kepada siswa termasuk melalui bahan ajar berupa E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis kearifan lokal yang dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan melibatkan lingkungan secara langsung dinilai menarik dalam membentuk pengetahuan anak. E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis kearifan lokal merancang proses pembelajaran bukan hanya di dalam kelas, namun juga melalui lingkungan terdekat siswa.

Pentingnya materi berbagai jenis ekonomi yang ada di lingkungan sekitar diberikan pada anak usia dini dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari sebagian aktivitas yang dilakukan seseorang hampir tidak lepas dari ilmu ekonomi. Hal tersebut dikarenakan manusia dihadapkan pada berbagai kebutuhan yang selalu bertambah dan berubah serta harus dipenuhi, tetapi dihadapkan pada permasalahan alat pemenuh kebutuhan yang terbatas sehingga manusia dihadapkan pada pengambilan keputusan dan penentuan pemilihan untuk pemenuhan kebutuhan. Oleh karena itu, dalam penentuan pengambilan keputusan yang terkait dengan pemenuhan kebutuhan diperlukan pengetahuan ekonomi yang dapat diperoleh melalui pendidikan ekonomi dalam keluarga, sekolah maupun di lingkungan sekitar agar keputusan yang ditetapkan rasional, efisien, dan mempunyai nilai manfaat.

Menurut beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ika Melina Nur Fitriyah dan Muhammad Abdul Ghofur dengan judul "Pengembangan ELKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dalam berpikir kritis dan hasil gain score dengan kriteria sedang. Sedangkan pada kontrol dalam berpikir

kritis juga meningkat, yang diikuti peroleh gain score dengan kriteria rendah. Hasil tanggapan siswa terkait penggunaan E-LKPD berbasis android sebesar 85 % dengan kriteria sangat baik, sehingga bisa membantu siswa untuk mempermudah dalam belajar secara mandiri.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan *Research and Development*. Sugiyono (2015) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji kemenarikan produk tersebut. Model yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation (Branch, R.M, 2009).

Tahap *Analyze* (analisis) dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara terhadap guru kelas IV SDN Wlingi 3 mengenai media pembelajaran yang digunakan guru pada tema. Wawancara yang dibahas mengenai permasalahan dalam penyampaian materi, bahan ajar pembelajaran yang digunakan guru saat belajar, lalu fasilitas-fasilitasnya yang disediakan di sekolah dalam menunjang kebutuhan belajar dan karakteristik siswa yang ada di kelas IV SDN Wlingi 3. Tahap *design* (desain) dilakukannya pembuatan rancangan pengembangan media E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kota Blitar pada Tema 4 Subtema 1. Menggunakan *storyboard* serta pemaparan produk. Tahap *Development* (pengembangan) dilakukannya desain rancangan bahan ajar pembelajaran yang telah dibuat menjadi kenyataan serta dilakukannya validasi instrumen terhadap dosen pembimbing setelah instrumen dinyatakan valid dilakukan validasi produk kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah selesai dilakukan validasi lalu dilakukan perbaikan produk sesuai saran dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap *Implementation* (implementasi) dilakukan uji coba produk skala kecil dengan jumlah 13 siswa kelas V SDN Wlingi 3 dan uji coba produk skala besar dengan jumlah 20 siswa yang dilakukan secara tatap muka. Angket dibagikan setelah pelaksanaan ujicoba produk selesai. Tahap *evaluation* (evaluasi) adalah tahap analisis pada angket respon siswa mengenai E-LKPD berbasis kearifan lokal Kabupaten Blitar

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN Wlingi 3 dan siswa kelas IV SDN Wlingi 3 Kabupaten Blitar dengan jumlah 20 siswa. Pengembangan E-LKPD dilakukan di SDN Wlingi 3 Kabupaten Blitar Pada tanggal 10 Desember 2023. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan Angket, dan catatan lapangan serta dokumentasi. Prosedur pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data bertujuan untuk menguji kevalidan dan kemenarikan E-LKPD berbasis kearifan lokal.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan melalui menghitung secara langsung melalui penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan siswa. Kemudian data kualitatif didapatkan melalui saran ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dianalisis dengan skala *Likert* yang terdiri dari empat kriteria dipaparkan sebagai berikut :

Tabel. 1 Skala Likert untuk validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa

Kriteria	Skor Yang Diperoleh
Sangat Valid	4
Cukup Valid	3

Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Sumber: Adaptasi Nadzir (2017)

Pengelolaan skor dari hasil penjumlahan skala dari angket validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa diperoleh dari Akbar (2013).

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% = \dots$$

Keterangan :

V_{ah} = validasi ahli

T_{se} = Total skor empirik yang dicapai

T_{sh} = Total skor empirik maksimal

Hasil perhitungan dari masing-masing presentase selanjutnya dimaknai dalam tabel berikut ini:

Tabel. 2 Kriteria kategori kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85,01-100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01-85,00	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1-70,00	Kurang valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00-50,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Sa'dun Akbar (2016)

Sesuai standar pada tabel media ELKPD, jika presentase tingkat kevalidan bisa mencapai lebih dari 70%, bisa digunakan. Jika tingkat presentase belum mencapai 70%, produk masih akan dimodifikasi secara signifikan berdasarkan saran dan masukan ahli materi dan ahli media. Kemudian angket yang digunakan untuk peserta didik dan guru dianalisis menggunakan skala *Guttman*. Skor untuk “ya” adalah 1, dan skor untuk “tidak” adalah 0. Menggunakan rumus Renmaur (2020) untuk menganalisis tanggapan pengguna terhadap angket dan tanggapan siswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 \% = \dots \%$$

Keterangan :

P : presentase tingkat kevalidan

$\sum x$: skor jawaban responden

N : Jumlah skor Maksimal

100 : bilangan konstan

Selanjutnya hasil perhitungan presentase kemenarikan produk oleh respon siswa dimaknai dalam tabel berikut ini:

Tabel. 3. Kriteria Kategori Kemenarikan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85,01-100	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01-85,00	Cukup menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1-70,00	Kurang menarik	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00-50,00	Tidak menarik	Tidak boleh digunakan

Sumber: Adaptasi Akbar (2016)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media E-LKPD dapat digunakan tanpa revisi jika mendapatkan nilai diatas 85% hingga 100%. Jika mendapat nilai diatas 70% dengan revisi kecil. Apabila nilai yang didapatkan kurang dari 70% maka media E-LKPD harus direvisi secara benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan E-LKPD berbasis kearifan lokal divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Widyarnes Niwangtika selaku dosen matakuliah PPKn, ahli materi Bapak Trio Arista, M.Pd selaku dosen matakuliah IPS, Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd selaku dosen matakuliah bahasa indonesia. Validasi digunakan untuk menilai kevalidan dari produk E-LKPD berbasis kearifan lokal yang dikembangkan sebagai bahan ajar. Validasi dilakukan melalui angket penilaian validasi.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dengan presentase sebesar 80% dengan kriteria cukup valid, Adapun saran dari ahli media adalah dengan menambahkan lebar kotak yang akan digunakan untuk menggeser gambar agar lebih mudah dipahami penggunaannya. Hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, adapun saran dari ahli materi adalah penambahan materi seperti kegiatan ekonomi dilingkungan sekitar yang ditambah menjadi 3 bagian yaitu Produksi, Distribusi, dan Konsumsi. Hasil validasi ahli bahasa dengan presentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat valid, Adapun saran dari ahli bahasa yaitu kata-kata yang belum benar direvisi sesuai dengan KBBI.

Tabel 4. Hasil Seluruh Validasi dan Uji Coba Produk

No.	Subjek Penelitian	Total Skor	Skor Maks.	Presentase Hasil Validasi	Kriteria
1	Ahli Media	32	40	80%	Cukup Valid
2	Ahli Materi	38	40	95%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	39	40	97,5%	Sangat Valid
4	Guru	10	10	100%	Sangat Menarik
5	Siswa Kelas IV	198	200	99%	Sangat Menarik

Media E-LKPD berbasis kearifan lokal telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan dari pengembangan media E-LKPD berbasis kearifan lokal. Hasil ahli media meliputi aspek keterpaduan, penyajian materi pada media, ketertarikan media, warna, dan bentuk huruf penyajian media E-LKPD. Berdasarkan hasil penelitian (Sri Rahayu dkk, 2021) berjudul "Pengembangan LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis *High Order Thinking Skill (HOTS)*" memperoleh hasil review dengan predikat sangat layak oleh ahli media. Hasil ini dibuktikan dengan hasil skor yang didapat mencapai 83,4% dengan kategori menarik dan sangat layak dan baik untuk digunakan dilapangan.

Validasi oleh ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan tematik pada media E-LKPD. Hasil validasi yang didapatkan mencapai

presentase 95% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian (Mardianti dkk, 2022) berjudul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Permainan Edukatif terintegrasi Karakter Kreatif pada Muatan IPA Kelas IV SD” memperoleh hasil *review* dengan predikat sangat valid dan sangat menarik untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil ujicoba pada guru dan siswa yang mendapatkan hasil sangat menarik.

Validasi oleh ahli bahasa meliputi aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah bahasa, penggunaan istilah simbol atau ikon pada penggunaan media E-LKPD yang mencapai presentase 97,5% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan penelitian (Usman dkk, 2022) berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar” memperoleh hasil *review* dengan predikat sangat baik dari ahli bahasa. Hasil ini dibuktikan dengan perolehan skor uji coba yang didapat dari peserta didik.

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, diperoleh tingkat kemenarikan media E-LKPD berbasis kearifan lokal termasuk kategori “sangat menarik”. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan penerapan media yang dilakukan oleh peneliti terhadap 20 siswa kelas IV SDN Wlingi 3 Kabupaten Blitar. Selama pembelajaran, siswa tampak sangat tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan E-LKPD berbasis kearifan lokal.

Selaras dengan pemaparan diatas, (Haqsari, 2014) mengungkapkan bahwa E-LKPD yang dikemas dengan media akan lebih jelas dan menarik bagi peserta didik. E-LKPD juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, serta memotivasi peserta didik untuk berinteraksi secara fisik dan emosional. Demikian penelitian terdahulu (Sri Rahayu dkk, 2021) dengan judul “LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis *High Order Thinking Skills* (HOTS) untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar” dengan hasil uji penggunaan kepada siswa, memperoleh predikat “menarik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran LKPD Elektronik tersebut layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran IPS materi “Berbagai Jenis Ekonomi di Lingkungan Sekitar” kelas 4 SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli media dengan presentase sebesar 80% dengan kriteria cukup valid, hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli bahasa dengan presentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat valid. Hasil Uji coba kemenarikan oleh pengguna (guru) mendapatkan hasil dengan presentase 100% dengan kriteria sangat menarik, dan uji coba kemenarikan oleh siswa mendapat hasil dengan presentase 99% dengan kategori sangat menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design : The Addie Approach*. New York : Springer.
- Alfi, C., Perdana, K.R. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Blended Learning pada Mahasiswa PGSD UNU Blitar*. Jurnal Riset dan Konseptual. Vol 4 No.4. Hal 539
- Fatih, M. (2018). *Pengembangan Media pembelajaran Saintifik Berbasis Multimedia Melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema*

- Selamatkan Mahkluk Hidu Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar*.
Jurnal Pendidikan. Vol.2 No.2. Hal 137
- Fatih, M. (2020). *Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar*. Jurnal Pendidikan. Vol.4 No.3. Hal 506
- Fatih, M. & Alfi' C. (2021). *Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar*. Jurnal Pendidikan. Vol. 5 No.1. Hal 51
- Haqsari, R. (2014). *Pengembangan dan Analisis E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis Multimedia pada materi Mengoperasikan software Spreadsheet*. Universitas Pendidikan Ganesha
- Jumaat, N. F., & Tasir, Z. (2014). *Instructional Scaffolding in Online Learning. Environment: A Meta Analysis*.
- Mardianti, Y., Untari, E., & Irham Muzaki, F. (2022). *Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Permainan Edukatif Terintegrasi Karakter Kreatif Pada Muatan IPA Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 18(1), 10–21.
- Nadzir. (2017). *Metode Penelitian*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Nursamsu, & Kusnafizal, T. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ict Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri Aceh Tamiang*. Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA (JIPi), 1(2), 165–170.
www.jurnal.unsyiah.ac.id/jipi
- Octaviani, S. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar*. EduHumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 93–98.
- Putri, A., Yulianti, & Romadon. (2021). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Karakter Religius pada Materi Keragaman Suku dan Agama Kelas IV SD*. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 5, 314–322.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Renmaur, F. E. (2020). *Pengembangan Booklet Mind Mapping Dengan Penguatan Karakter Tanggung Jawab Materi Sumber Daya Alam Di Kelas IV SDN Pare 5 Kabupaten Kediri*. Universitas Negeri Malang.
- Sri Rahayu, Iskandar Ladamay, Nurul Ulfatin, Farida Nur Kumala, Siti Aminatun Watora, (2021). *Pengembangan LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS)*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.13 No.2. Hal 112-118
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Umar. (2014). *MEDIA PENDIDIKAN : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah, 11(1), 131–144.
- Usman, H., Nurhasanah, N., & Wulandari, Y. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Jurnal Kewarganegaraan, 6(2), 3120–3128.
- Vebrianti, Y., Noviana, E., & Kurniaman, O. (2017). *Development Of Student Worksheet Based On Local Wisdom Ips Studies Fourt Grade IV SDN 161 Pekanbaru*. Jurnal Online Mahasiswa, 4(1), 1–12.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.