

Pengembangan e-LKPD Terintegrasi Kearifan Lokal Bengkulu Utara Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Lilien Aprianti^①, Abdul Muktadir^②, Bambang Parmadi^③

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

lilienaprianti64@gmail.com^①, abdulmuktadir@unib.ac.id^②, bparmadie@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed: 14 Maret 2024

Revised: 22 Maret

Available Online: 28 Maret 2024

Teacher-centered learning causes students to experience boredom quickly and is unable to construct their own knowledge which results in a decrease in student learning outcomes. This study aims to test the feasibility and effectiveness of student electronic work sheet integrates Bengkulu Utara local wisdom in non-fiction text topic to improve student study result. This research is research and development (R & D) with three main steps, namely: preliminary study, product design and product testing. Bengkulu Utara local wisdom-based student electronic work sheet product developed was tested for its effectiveness in fifth grade students at SDN 046 Bengkulu Utara using a quasi-experiment non-equivalent pretest-posttest control group design. Data collection used learning evaluation tests. The data analysis technique used the independent sample t test. The results of the study show that Bengkulu Utara local wisdom-based student electronic work sheet is feasible to use in learning activities and is effective in improving student study result.

Correspondence E-mail:
lilienaprianti64@gmail.com

Keywords: Student Electronic Work Sheet, Local Wisdom, Nonfiction Text, Study Result.

Pendahuluan

Proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan sebagian besar peserta didik menjadi pasif, malas belajar, merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, dan kurang memahami konsep materi yang diberikan guru (Asrori & Suparman, 2019: 20). Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik Guru harus mampu mengembangkan kreativitas untuk merencanakan pembelajaran yang baik. Perencanaan pembelajaran terkait dengan aktivitas yang akan dilakukan guru maupun siswa, penggunaan metode, sumber belajar dan media yang digunakan di dalam membantu proses pembelajaran. Permasalahan di lapangan, para guru belum memaksimalkan kreativitas untuk menciptakan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik yakni mengembangkan bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan sehingga pembelajaran masih kurang maksimal dan kurang efektif dalam penyampaian materi. Hal ini senada dengan pendapat (Prastowo, 2013: 14) yang menyatakan bahwa, para pendidik tampaknya kurang mengembangkan kreativitas mereka untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang yang kaya inovasi sehingga menarik peserta didik.

Kecenderungan Guru yang terpaku menggunakan buku cetak dan LKS cetak sebagai bahan ajar menjadikan salah satu faktor proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Guru belum

memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menyusun media pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD) interaktif. Dengan di gunakannya e-LKPD interaktif tersebut akan terlihat bagaimana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara langsung (luring) maupun tatap maya (daring), sehingga peserta didik tidak hanya menyimak apa yang di jelaskan oleh pendidik tetapi peserta didik juga dapat menganalisis maupun berpikir kreatif (Sardiman, 2011: 74).

Pengembangan bahan ajar e-LKPD interaktif dapat dikembangkan sesuai lingkungan belajar dan kemampuan berfikir siswa yakni dengan terintegrasi kearifan lokal daerah setempat. Dengan mengaitkan dengan kearifan lokal siswa akan lebih mudah mengkonstruksi konsep materi dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dari penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran muatan bahasa Indonesia dengan kearifan lokal membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi. Materi pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna karena sesuai dengan situasi konkret (Fuad, Efendi, & Muhammad. 2020: 214). Selain meningkatkan pengetahuan peserta didik, kearifan lokal juga dapat mendukung pelestarian budaya dan peduli lingkungan (Asrial, Syahrial, Maison, Kurniawan & Putri. 2021: 153).

LKPD berbasis kearifan lokal yang dikembangkan menjadi sebuah aplikasi android merupakan satu paket bahan ajar yang menarik untuk peserta didik. Dengan mengintegrasikan berbagai bentuk kearifan lokal ke dalam mata pelajaran untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal di daerah setempat. Nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada LKPD dapat menjadi sebuah pijakan untuk pengembangan sebuah pembelajaran. Namun, pada saat ini masih sangat sedikit sekolah-sekolah menerapkan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya.

Pengembangan elektronik e-LKPD berbasis kearifan lokal sudah banyak dilakukan oleh para peneliti seperti Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar (Putri & Ananda, 2020: 74-75) dengan hasil validasi desain menunjukkan 94% dinyatakan sangat layak, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan 95% dinyatakan sangat layak. Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pesisir Pantai Puger pada Materi Perbandingan (Sakdiyah & Annizar, 2021: 123) menunjukkan bahwa sebanyak 86% peserta didik dikatakan tuntas secara klasikal. e-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar (Wardani, & Suniasih. 2022: 179) dengan hasil efektif dan layak diterapkan pada siswa kelas V SD. Dari hasil penelitian tersebut memberikan hasil yang positif pada pengembangan e-LKPD dengan mengaitkan kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

LKPD berbasis kearifan lokal dirancang dengan mengintegrasikan berbagai bentuk kearifan lokal ke dalam mata pelajaran untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal di daerah setempat. Nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada LKPD dapat menjadi sebuah pijakan untuk pengembangan sebuah pembelajaran. Namun, pada saat ini masih sangat sedikit sekolah-sekolah menerapkan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya. Penelitian ini bertujuan untuk untuk menguji efektifitas e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara pada materi teks nonfiksi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode

Berpijak dari tujuan penelitian ini, yaitu mengembangkan e-LKPD materi teks nonfiksi yang terintegrasi kearifan lokal, Bengkulu Utara, maka penelitian ini dirancang dengan pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan research and development, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2019: 407). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. (Sukmadinata, 2017: 164).

Partisipan

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 046 Bengkulu Utara dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Obyek penelitian adalah e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara materi teks nonfiksi yang dikemas dalam bentuk aplikasi android.

Instrumen

Pada penelitian ini instrument yang digunakan adalah soal tes hasil belajar yang telah dilakukan validasi logis dengan penilaian dari ahli dan validasi empiris dengan melakukan ujicoba soal pada siswa yang telah mendapatkan materi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik test digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Instrument test yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang dintegrasikan dengan kearifan lokal Bengkulu Utara. Test dilaksanakan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, sementara posttest bertujuan untuk mengetahui efektivitas e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya ranah kognitif.

Teknik Analisis Data

Analisis data hasil belajar didasarkan pada hasil uji normalitas dan uji homogenitas. Jika data hasil belajar berdistribusi normal dan homogen, maka dianalisis dengan statistik parametrik menggunakan uji independent sample t test. Sebaliknya, jika data hasil belajar tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka dianalisis dengan statistik nonparametrik menggunakan uji Mann Withney. Jika hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan teknik normalisasi gain (n-gain score).

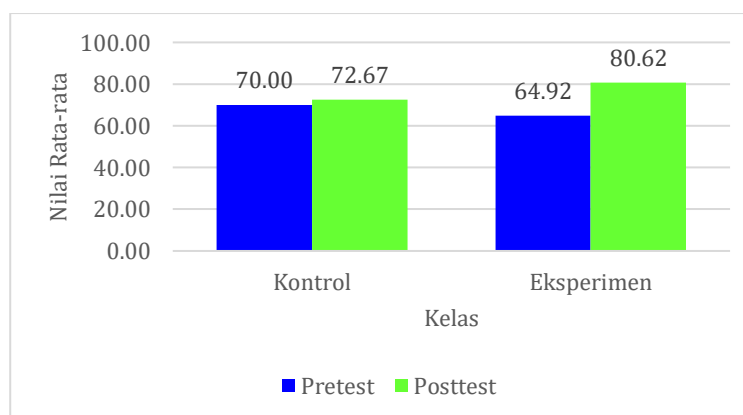
Hasil

Hasil uji coba produk lapangan luas pada hasil belajar siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar siswa pada uji coba luas untuk kelas kontrol dan eksperimen disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Belajar Uji Coba Lapangan Luas

No	Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Minimum	48,0	56,0	40,0	64,0
2	Maksimum	84,0	88,0	80,0	100
3	Rata-rata	70,0	72,7	64,9	80,6
4	Std. Deviasi	10,4	9,0	14,4	9,8
5	Ketuntasan	66,7%	75,0%	61,5%	84,6%

Tabel 1 menunjukan bahwa rata-rata nilai hasil belajar mengalami kenaikan sebesar 2,7 (3,8%) untuk kelas kontrol dan 15,7 (23,1%) untuk kelas eksperimen. Ketuntasan siswa mengalami kenaikan sebesar 8,3% untuk kelas kontrol dan 23,1% untuk kelas eksperimen. Lebih detail hasil belajar siswa ditampilkan secara grafis pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil belajar siswa dari uji coba lapangan luas selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat pengujian efektifitas. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 2 dan hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Tindakan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Kontrol	0,220	12	0,111	0,947	12
	Eksperimen	0,134	13	0,200*	0,984	13

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* (data kurang dari 50) menunjukkan bahwa nilai p-value (sig.) dari kelas kontrol 0,599 dan eksperimen sebesar 0,993 keduanya berada pada $> 0,05$ maka sebaran data nilai kelas kontrol dan eksperimen terdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,107	1	23	0,747
	Based on Median	0,090	1	23	0,767
	Based on Median and with adjusted df	0,090	1	22,972	0,767
	Based on trimmed mean	0,103	1	23	0,751

Berdasarkan tabel 3 di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,747. Karena nilai Sig. $0,747 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar adalah sama atau homogen.

Dari uji normalitas dan homogenitas nilai hasil belajar siswa terdistribusi normal dan homogen, selanjutnya data hasil dianalisis dengan statistik parametrik menggunakan uji independent sample t test untuk menganalisis efektifitas penggunaan e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara. Hasil uji independent sample t test disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Independent Sample t Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		t-test for Equality of Means			t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Dif-ference	Std. Error Dif-ference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai_Siswa	Equal variances assumed	0,107	0,747	-2,109	23	0,046	-7,949	3,768	-15,744	-0,154
	Equal variances not assumed			-2,117	23,00	0,045	-7,949	3,755	-15,717	-0,181

Berdasarkan output di atas diketahui nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,747 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen adalah homogen atau sama. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel "Equal variances assumed".

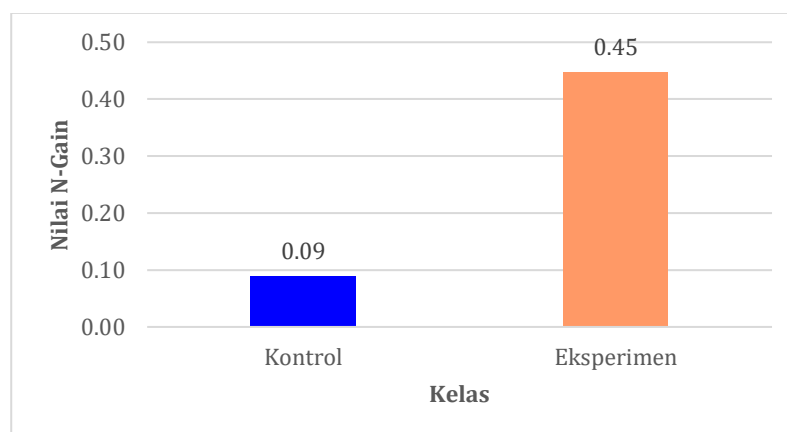
Berdasarkan tabel 4 pada bagian "*Equal variances assumed*" diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,046 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya dari tabel output di atas diketahui nilai "Mean Difference" adalah sebesar -7,949. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

Adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mengindikasikan bahwa e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	Hasil Belajar		Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Kontrol	70,00	72,67	0,09	Rendah
Eksperimen	64,92	80,62	0,45	Sedang

Hasil pada tabel 5 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, namun kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Skor *N-Gain* hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 0,09 (rendah), sementara skor *N-Gain* hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,45 (sedang). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-LKPD berbasis kearifan lokal memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dari pada kelas yang menggunakan LKPD manual. Secara detail *N-Gain* untuk kelas kontrol dan eksperimen disajikan dalam grafik pada Gambar 2.



Gambar 2. Nilai N-Gain Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

Dari hasil pengujian e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara, guru kelas V memberikan menilai aplikasi ini sudah sesuai desain pembelajarannya dan mudah dalam pengopreasian. Dengan penggunaan aplikasi ini peserta didik meningkatkan motivasi belajar. Susunan bahasa yang komunikatif dan dilengkapi dengan gambar dan pemilihan warna yang sesuai menjadikan peserta didik semangat untuk belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wildana, Anwar dan Hardin (2022: 47) dan Lestari dan Muchlis (2021: 30) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk aplikasi praktis digunakan yang dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga mampu menimbulkan motivasi belajar, interaksi peserta didik, dan kemandirian belajar peserta didik. Diperkuat oleh penelitian dari Awe dan Ende (2019: 58) menyatakan bahwa penggunaan LKPD elektronik bermuatan multimedia meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faradita (2020: 316) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dengan multimedia meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik.

Produk e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat mengoptimalkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penyajian kearifan lokal Bengkulu Utara dalam e-LKPD membantu peserta didik memahami konsep materi untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri (Lestari, Alberida & Rahmi, 2018; 176). Penyajian kearifan lokal akan menstimulasi peserta didik untuk bertanya, mendorong rasa keingintahuan. Hal tersebut akan mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan membaca lebih

teliti dan berulang untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berasal dari diri mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fuad, Efendi dan Muhammad (2020:214) materi pembelajaran yang mengaitkan kearifan lokal dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna karena sesuai dengan situasi konkret. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Asrial, Syahrial, Maison, Kurniawan dan Putri (2021: 159) bahwa integrasi kearifan lokal dapat mengaktifkan peserta didik baik dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pada dasarnya penggunaan e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara oleh peserta didik menunjukkan respon yang positif. Aplikasi ini dinilai oleh peserta didik mudah dalam penggunaannya dengan tampilan yang menarik dan dapat membantu dalam memahami materi teks nonfiksi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020: 27) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi android membantu Peserta didik dalam proses pembelajaran karena merupakan gaya belajar abad-21. Farizka, Yogica dan Faudiyah (2021: 1060) menyatakan LKPD interaktif berbasis android memudahkan peserta didik untuk belajar, menyelidiki, menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri, serta dengan menggunakan android peserta didik mudah dalam mengakses LKPD dimanapun dan kapanpun.

Produk e-LKPD berbasis kearifan lokal mampu menciptakan pengalaman melakukan suatu kegiatan dan mempunyai tujuan dalam pembelajaran. Dari respon umpan balik Peserta didik menyatakan bahwa e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara membantu memberikan motivasi (87%) untuk belajar lebih aktif dalam bertanya (90%) dan menjawab pertanyaan (92%). Penggunaan e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara menciptakan metode pembelajaran dan media yang menarik yang sesuai dengan materi dan keadaan Peserta didik, yang dapat merangsang Peserta didik untuk belajar dengan aktif tanpa paksaan dan tanpa merasakan kejenuhan saat belajar, sehingga belajar seperti terasa bermain, dan setiap Peserta didik dapat ikut serta secara aktif belajar didalamnya. Kondisi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan hasil penelitian Sariyani dan Saurjana (2022: 166) menyatakan bahwa penggunaan e-LKPD yang dikemas dengan inovatif meningkatkan semangat belajar dan membantu Peserta didik belajar secara mandiri.

Penggunaan e-LKPD yang meningkatkan motivasi, semangat dan keaktifan Peserta didik akan meningkatkan hasil belajarnya. Murdaningrum dan Setiawati (2021: 278) bahwa terjadi peningkatan motivasi dan keaktifan peserta didik dengan menggunakan media digital (elearning) sehingga hasil belajar meningkat. Dari hasil penelitian terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan dengan penggunaan e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara. Efektifitas diukur dengan normalitas gain dengan kriteria sedang untuk kelas eksperimen dan rendah untuk kelas kontrol.

Kesimpulan

Penelitian dan Pengembangan yang telah dilakukan dengan mengikuti langkah studi pendahuluan, pengembangan produk dan pengujian produk. Produk yang dikembangkan adalah e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara yang dikemas menjadi aplikasi android. Pada ujicoba lapangan luas penggunaan e-LKPD berbasis kearifan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks nonfiksi mampu menciptakan pembelajaran bermakna yang berpusat pada peserta didik dan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kriteria *N-Gain* sedang.

Saran

Produk e-LKPD berbasis kearifan lokal Bengkulu Utara dapat dikembangkan lagi menjadi aplikasi pembelajaran yang tidak terbatas pada muatan pelajaran kelas dan sekolah tertentu.

Referensi

- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Putri, E. (2021). Fostering Students' Environmental Care Characters Through Local Wisdom-Based Teaching Materials. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 152. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i1.27744>.
- Asrori, A., & Suparman. (2019). Analisis Kebutuhan e-LKPD Sesuai Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Sendika*, 5(1).

- Awe, Y.E, Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*. 5(2). p. 48-61. <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>
- Faradita, N.M. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA di SD Tawang Sari. *PROCEEDING*. p.309-317. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4836>
- Farizka, F., Yogica, R. & Fuadiyah, S. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Android Pada Materi Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA. *Prosiding SEMNAS BIO 2021*. Vol. 01. P. 1058-1065. <https://doi.org/10.24036/prosemnasbio/vol1/132>
- Fitriyah, C.Z. & Wardani, R. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Daerah Banyuwangi di Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)*. 10(1), 62-73.
- Fuad, M., Efendi, A., & Muhammad, U. A. (2020). The Use of Pepaccur Local Wisdom for Indonesian Literary Teaching Materials. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 213. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.22779>.
- Lestari, D.D. & Muchlis. (2021). e-LKPD Berorientasi Contextual Teaching and Learning untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Termokimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 5(1). p. 25-33. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Lestari, L. Alberida, H. & Rahmi, Y. L. (2018). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*. 2(2). p. 170-177. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/245>
- Murdaningrum, M. I., Setiawati, E. (2021). Peningkatan Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar Ekonomi melalui Media Pembelajaran E-Learning. *Jurnal Sosialita*, 16 (2). p. 263-282
- Prastowo, A. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, F. A. & Ananda, L. J. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Sekolah Dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*. 4(4). hlm 70-77. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/20614/14425>.
- Sakdiyah, H. & Annizar, A.M. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pesisir Pantai Puger pada Materi Perbandingan. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 2(2), 116-124. DOI:<https://doi.org/10.35719/aritmatika.v2i2.69>
- Sardiman, (2011). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D. K., (2020). Kepraktisan Aplikasi Fisika Isomorfis (FORFIS) Berbasis Android dalam Menunjang Pembelajaran Mandiri. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*. 2(1). P. 24-29. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction/article/download/1669/1184>
- Sariani, L. D. & Suarjana, I. M., (2022), Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *Mimbar PGSD Undiksha*. 10 (1), p. 164-173. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i1.46561>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan, Cet.12. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 173-182. DOI: <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44586>
- Wildana, P., Anwar, M. & Hardin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Truth or Dare pada Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournamen) pada Materi Asam dan Basa. *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*. 3(3). p. 36 - 50. <https://ojs.unm.ac.id/ChemEdu/article/viewFile/37282/18906>.