



Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Kearifan Lokal Sumenep Kelas IV Sekolah Dasar

Risna Nurul Wijayanti*, Fachrur Rozie

Universitas Trunojoyo, Madura, Indonesia

*Koresponden: E-mail: 200611100131@student.trunoj.oyo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal dengan tujuan agar dapat menciptakan E-LKPD yang valid, efektif, dan praktis. Penelitian ini berpedoman pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Palasa 1 Talango Sumenep. Berdasarkan penilaian validasi diperoleh persentase sebagai berikut, ahli desain pembelajaran 83% dan ahli bahan ajar 96%. Rerata persentase tersebut menunjukkan tingkat kevalidan produk sebesar 89,5% dalam kategori valid. Keefektifan produk ditinjau dari hasil belajar *pretest* peserta didik sebesar 55% dan ketuntasan belajar *posttest* sebesar 87%. Sehingga diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 100%. Selain itu keefektifan juga dilihat berdasarkan perhitungan N Gain yang memperoleh hasil 0,71 yang berkategori tinggi. Keefektifan juga dihitung berdasarkan angket respons guru dan peserta didik yang memperoleh rata-rata sebesar 76,5% dengan kategori efektif. Kepraktisan produk diperoleh berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik sebesar 76% dan 73,86% dengan kategori praktis. Berdasarkan hasil penelitian ini maka E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep adalah produk yang valid, efektif, dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci:

E-LKPD,
Kearifan Lokal,
Problem Based Learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana yang bertujuan menghasilkan peserta didik yang aktif mengembangkan potensi untuk memenuhi kebutuhan diri dan masyarakat yang dicapai melalui proses belajar mengajar (Isama et al., 2014). Belajar merupakan sebuah usaha sadar adanya tingkah laku dari seseorang yang aktif yang berkaitan dengan afektif, kognitif, serta psikomotor (Khuluqo, 2017) melalui kegiatan proses belajar yang nantinya perubahan tersebut bersifat permanen (Setiawati, 2018). Pembelajaran merupakan kegiatan yang terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik (Suardi, 2018) adanya proses per transferan ilmu pengetahuan menggunakan sumber belajar (Susanto, 2019) sehingga terjadi perubahan tingkah laku peserta didik yang lebih baik (Khuluqo, 2017). Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari kurikulum. Kurikulum yang berlaku di Indonesia mengalami perkembangan secara dinamis dan disesuaikan dengan tuntutan serta perubahan yang terjadi di masyarakat (Sadewa, 2022). Saat ini Indonesia menggunakan kurikulum merdeka (Baruta, 2021). Dalam kurikulum merdeka siswa diberi kebebasan untuk menentukan jalannya pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat (Efendi et al., 2023). Oleh karenanya diperlukan bahan ajar yang sesuai.

Bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang disusun secara sistematis yang dirancang dengan tujuan dan telaah terkait implementasinya dalam pembelajaran (Prastowo, 2015) dapat digunakan pendidik maupun peserta didik yang nantinya dapat menunjang akan kegiatan belajar sehingga kompetensi dapat dicapai oleh peserta didik (Khulsum et al., 2018). Penyajian pembelajaran dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini upaya yang dilakukan guru dalam membimbing peserta didik dengan langkah-langkah terstruktur melalui kegiatan belajar yang diharapkan bisa meningkatkan minat peserta didik sehingga berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran (Fadilah & Effendi, 2023). E-LKPD merupakan lembar kegiatan peserta didik yang berisi tugas dimana di dalamnya terdapat petunjuk menyelesaikan tugas dengan jelas (Apreasta, et al., 2023) dalam bentuk elektronik yang diharapkan peserta didik lebih mudah memahami melalui kegiatan penyelidikan dan penyelesaian masalah (Puspita & Parma Dewi, 2021). LKPD disusun runtut sesuai dengan model pembelajaran yang cocok diterapkan. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah melalui penerapan konsep dalam situasi dunia nyata (Musyadad et al., 2019). Dalam hal ini pembelajaran yang ideal yaitu pembelajaran yang memiliki tujuan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang efektif dalam pembelajaran yang dilakukan, menarik peserta didik untuk berpartisipasi aktif, menggunakan bahan ajar yang berfokus pada peserta didik (Hayati & Harianto, 2017).

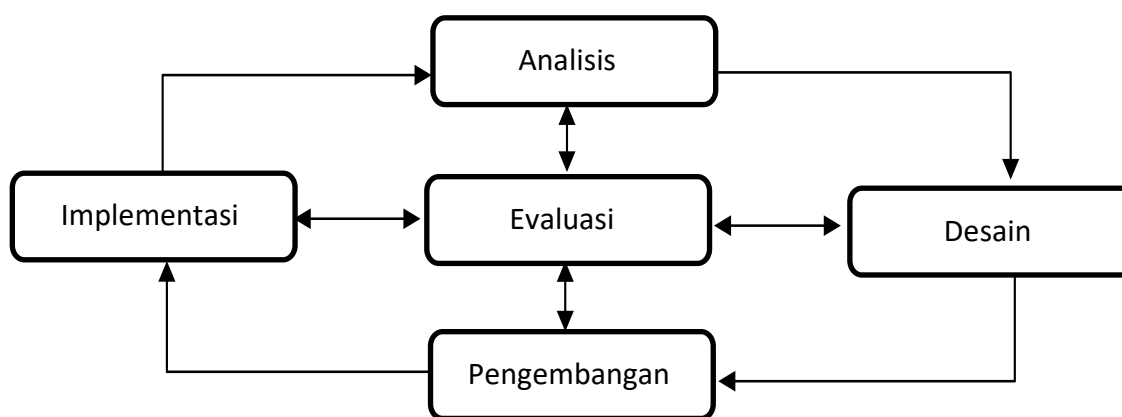
Di SDN Palasa 1 pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru. Dari peserta didik masih kurang mampu menangkap pembelajaran terlebih mengenal budaya di daerahnya sendiri disebabkan kurangnya penggunaan bahan ajar yang efektif. Dari kondisi tersebut hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Maka untuk mencapai kondisi ideal pembelajaran diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat serta memasukkan kearifan lokal kabupaten Sumenep agar peserta didik dapat mengenal budaya yang ada di daerahnya dan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Jika E-LKPD dengan model *problem based learning* serta dikombinasikan dengan budaya lokal kabupaten Sumenep pembelajaran akan menarik peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muzdalipah et al., 2023) keuntungan yang didapatkan oleh peserta didik apabila pembelajaran

menggunakan bahan ajar yaitu menarik minat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka diperlukan inovasi dalam pengembangan bahan ajar untuk memaksimalkan penggunaan *smartphone* dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Terintegrasi Kearifan Lokal Sumenep Kelas IV Sekolah Dasar”. Adanya penelitian pengembangan E-LKPD ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan serta memperkenalkan kepada peserta didik akan nilai kearifan lokal daerah tempat tinggalnya sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. METODE

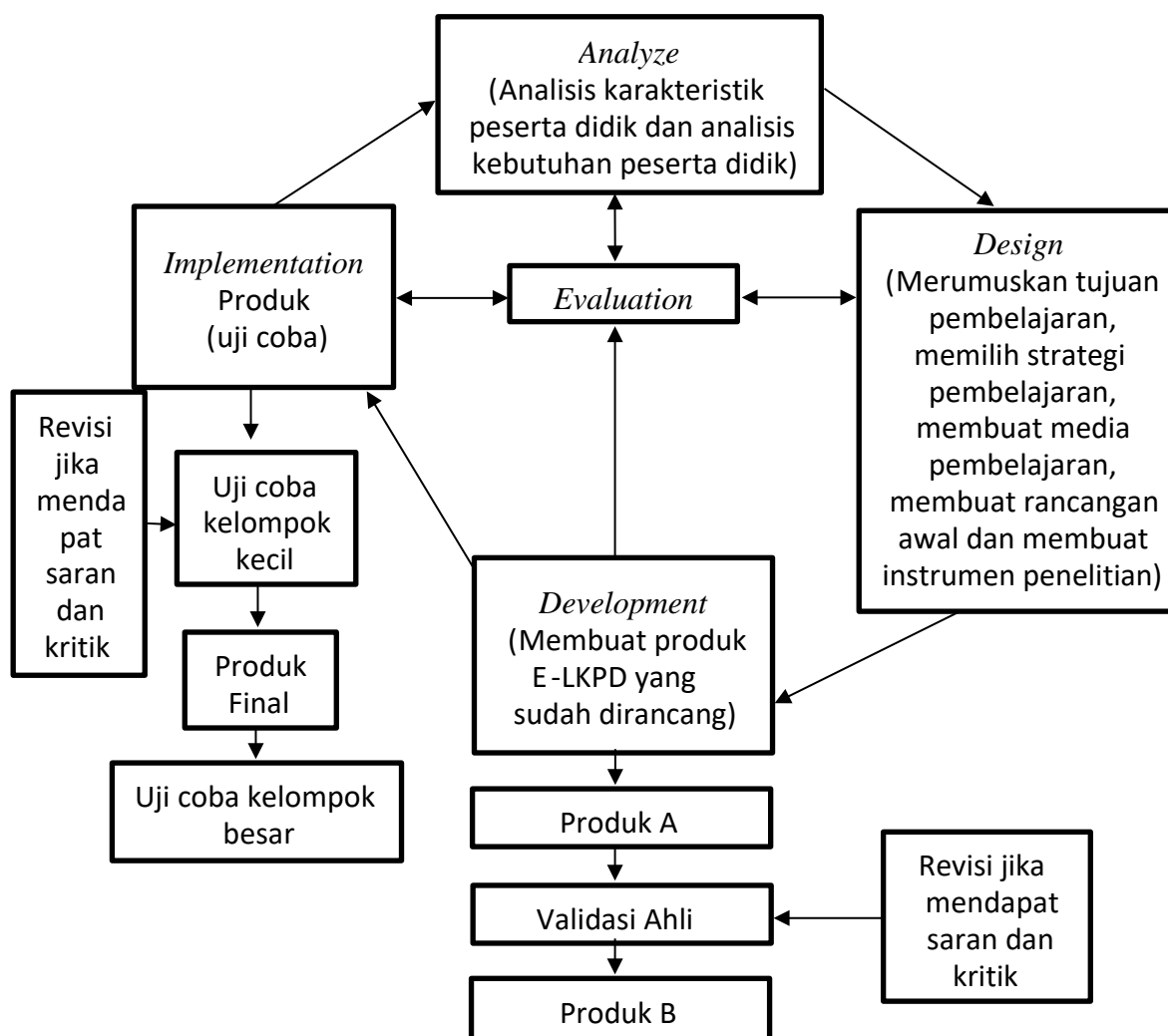
Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang mana dalam model penelitian ini memiliki kelebihan yaitu lebih terstruktur tahap kerja yang digunakan, sederhana, banyak digunakan ketika pembuatan program maupun produk pembelajaran secara efektif dan memperoleh validasi dari ahli (Herefa et al., 2023). Maka model ini dianggap cocok dan sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep untuk kelas IV dengan memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Adapun prosedur dalam penelitian pengembangan ini terdapat lima tahapan seperti gambar berikut:



Sumber: Tegeh, Dkk. (2014:42)

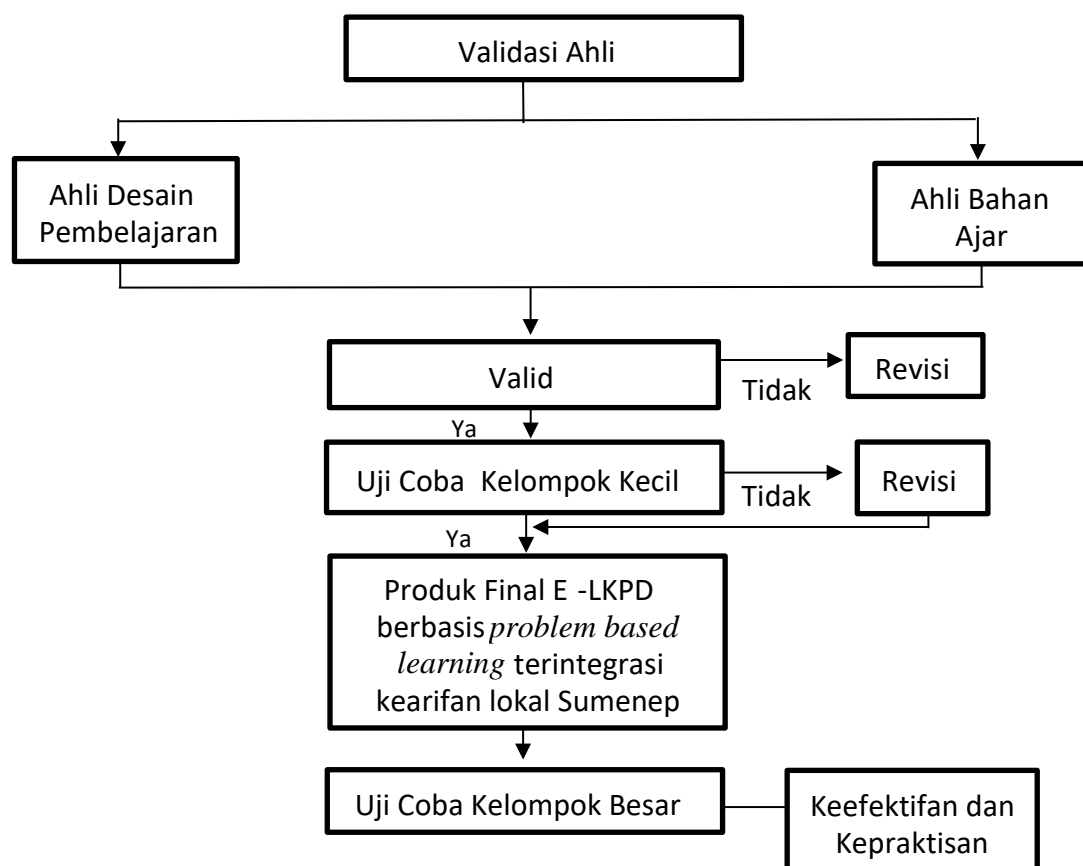
Gambar 1 Model Penelitian ADDIE

Berikut merupakan prosedur pengembangan E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep:



Gambar 2 Prosedur Pengembangan E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep

Teknik yang digunakan dalam memilih subjek uji coba dalam penelitian ini dengan teknik *simple random sampling* yaitu dengan melakukan pengambilan anggota sampel berdasarkan anggota populasi secara acak tanpa memperhatikan perbedaan tingkatan populasi (Sugiono, 2019). Subjek uji coba sasaran yaitu peserta didik kelas IV SDN Palasa 1 Talango Sumenep. Pemilihan subjek dalam uji coba kelompok kecil dengan memilih 5 peserta didik yang berbeda dengan peserta pada uji coba kelompok besar (Mardiyana & Setyowati, 2017). Selanjutnya pada uji coba kelompok besar produk yang diujikan adalah produk final yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran (Octaviani, 2017). Pada uji coba kelompok besar untuk menyempurnakan produk E-LKPD serta memprediksi apakah produk bisa digunakan dalam pembelajaran atautah tidak. Pada uji coba kelompok besar menggunakan jumlah peserta didik lebih banyak dari uji coba kelompok kecil dengan memilih 10 peserta didik dengan tingkat kepandaian, jenis kelamin, latar belakang, kemajuan belajar, dan usia sesuai dengan karakteristik populasi sasaran (Mardiyana & Seyowati, 2017) maka subjek uji coba kelompok besar ini melibatkan seluruh peserta didik kelas IV SDN Palasa 1. Berikut alur subjek uji coba produk penelitian pengembangan:



Gambar 3 Alur Subjek Uji Coba Pengembangan Produk E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini yaitu wawancara, *kuesioner* (angket), tes, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menganalisis penyebab produk dikembangkan dengan mengidentifikasi karakteristik peserta didik, pada wawancara ini dilakukan dengan wawancara terstruktur bersama guru kelas IV dengan aspek pertanyaan meliputi sistem pembelajaran, jumlah peserta didik, kurikulum yang digunakan, hasil belajar, model pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, perbedaan kondisi ketika menggunakan bahan ajar, serta evaluasi pembelajaran yang dilakukan.

Angket kebutuhan peserta didik digunakan untuk mengetahui minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menjawab 11 butir soal. Angket validasi ahli bahan ajar dengan aspek penilaian isi dari E-LKPD, penggunaan jenis dan ukuran huruf, pemilihan warna, kapasitas penyimpanan dari E-LKPD, kemenarikan produk, keruntutan isi, dan kesesuaian dengan lingkungan. Angket validasi desain pembelajaran dengan aspek penilaian kelengkapan komponen modul ajar, pencantuman kegiatan awal, inti, dan akhir, kesesuaian tujuan pembelajaran, rumusan tujuan pembelajaran, sintaks model PBL, kegiatan melatih pemecahan masalah, sumber belajar sesuai perkembangan peserta didik, penilaian dan instrumennya, kesesuaian materi, materi terintegrasi kearifan lokal, materi menimbulkan motivasi belajar, kesesuaian soal evaluasi, soal sesuai pemecahan masalah, kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda. Angket respon peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui penilaian E-LKPD setelah dilakukan pembelajaran oleh peserta didik dan guru. Pada teknik pengumpulan data berupa angket ini terdiri atas 4 kategori skala penilaian yaitu tidak setuju (skor 1), cukup setuju (skor 2), setuju (skor 3), dan sangat setuju (skor 4). Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD dan modul ajar yang dirancang mulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Tes ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui

sejauh mana perkembangan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD. Dokumentasi ini digunakan untuk mencatat kegiatan yang dilakukan berupa tulisan dan gambar.

Teknik analisis data pada penelitian ini yang pertama menggunakan analisis data kualitatif ini berupa deskripsi baik segi kritik, saran, serta tanggapan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, angket kebutuhan peserta didik, validasi bahan ajar dan desain pembelajaran, serta respon guru dan peserta didik. Adapun analisis data kuantitatif ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep. Pada analisis data kuantitatif ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Tingkat kevalidan diperoleh dari hasil validasi bahan ajar dan desain pembelajaran. Adapun kriteria dari validitas produk E-LKPD sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Validitas Produk E-LKPD

No	Pencapaian Nilai (Skor)	Keterangan
1	$84\% \leq V \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$68\% \leq V \leq 84\%$	Valid
3	$52\% \leq V \leq 68\%$	Ragu-ragu
4	$36\% \leq V \leq 52\%$	Kurang Valid
5	$20\% \leq V \leq 36\%$	Tidak Valid

Tingkat keefektifan diperoleh dari data hasil belajar peserta didik serta respons guru dan peserta didik. Tingkat keefektifan hasil belajar dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\%$$

Dari perolehan hasil belajar dihitung n-gain tingkat kepraktisan produk diperoleh dari data hasil observasi guru dan peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$n - \text{gain} = \frac{(\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest})}{(\text{Skor maks} - \text{Skor pretest})}$$

Adapun kriteria n-gain sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Gain Ternormalisasi

No	<g>	Kriteria
1	$\langle g \rangle < 0,30$	Sangat Rendah
2	$0,30 \leq \langle g \rangle < 0,70$	Rendah
3	$0,70 \leq \langle g \rangle \leq 1,00$	Tinggi

Adapun untuk menghitung hasil angket respon peserta didik dengan menggunakan rumus berikut:

$$AKpd = \frac{Tse}{Ts_{\text{maks}}} \times 100\%$$

Adapun untuk menghitung hasil angket respon guru dengan menggunakan rumus berikut:

$$AKguru = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk pengembangan E-LKPD dengan menggunakan rumus rata-rata:

$$Arat = \frac{Vkguru + Vkpd}{2}$$

Adapun kriteria keefektifan produk E-LKPD sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Keefektifan Produk E-LKPD

No	Pencapaian Nilai	Keterangan
1	$84\% \leq Arat \leq 100\%$	Sangat Efektif
2	$68\% \leq Arat \leq 84\%$	Efektif
3	$52\% \leq Arat \leq 68\%$	Ragu-ragu
4	$36\% \leq Arat \leq 52\%$	Kurang Efektif
5	$20\% \leq Arat \leq 36\%$	Tidak Efektif

Untuk menghitung tingkat kepraktisan dengan menghitung nilai persentase kegiatan yang dilakukan peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$Oaps = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Adapun kriteria kepraktisan produk E-LKPD sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan Produk E-LKPD

No	Pencapaian Nilai	Keterangan
1	$84\% \leq Xaps \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$68\% \leq Xaps < 84\%$	Praktis
3	$52\% \leq Xaps < 68\%$	Ragu-ragu
4	$36\% \leq Xaps < 52\%$	Kurang Praktis
5	$20\% \leq Xaps < 36\%$	Tidak Praktis

Untuk menghitung tingkat kepraktisan dengan menghitung nilai persentase kegiatan yang dilakukan guru dengan rumus sebagai berikut:

$$Oag = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Adapun kriteria kepraktisan produk E-LKPD sebagai berikut:

Tabel 5 Kriteria Kepraktisan Produk E-LKPD

No	Pencapaian Nilai	Keterangan
1	$84\% \leq Xag \leq 100\%$	Sangat Praktis
2	$68\% \leq Xag < 84\%$	Praktis
3	$52\% \leq Xag < 68\%$	Ragu-ragu
4	$36\% \leq Xag < 52\%$	Kurang Praktis
5	$20\% \leq Xag < 36\%$	Tidak Praktis

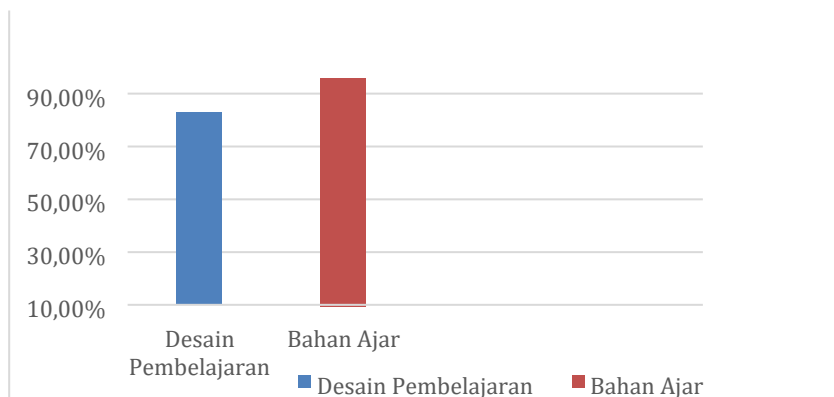
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep ini menggunakan model penelitian ADDIE. Model ADDIE memiliki evaluasi pada setiap tahapan yang dilalui hal ini dapat meminimalisir kekurangan dalam produk pengembangan (Tegeh, 2014). Dalam model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi.

Tahap pertama tahap analisis dengan tujuan untuk menganalisis permasalahan yang menyebabkan produk dikembangkan, mengetahui karakteristik peserta didik serta menganalisis kebutuhan peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan teknik pengumpulan data wawancara terstruktur dengan guru kelas IV. Adapun informasi yang diperoleh yaitu di SDN Palasa 1 pembelajaran masih bersifat konvensional. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Dalam mengemas kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif. Bahan ajar yang digunakan berupa LKS. Analisis angket kebutuhan peserta didik mendapatkan hasil yaitu peserta didik kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik menyukai bahan ajar yang menarik dan bergambar. Peserta didik menyukai bahan ajar yang memperkenalkan kearifan lokal yang dimiliki daerah Sumenep. Hal ini menjadi penyebab peneliti mengembangkan bahan ajar yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang didalamnya diintegrasikan kearifan lokal daerah Sumenep.

Tahapan kedua yaitu tahap desain (perancangan) pada tahap ini peneliti merumuskan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, modul ajar, membuat rancangan awal dari produk yang akan dikembangkan, serta menyusun instrument penelitian seperti lembar validasi ahli desain pembelajaran dan bahan ajar, menyusun soal *pretest* dan *posttest*, angket respon peserta didik dan guru, serta lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru.

Tahapan yang ketiga yaitu tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan mengembangkan E-LKPD melalui *web liveworksheet*. Menurut Sa'adun Akbar (2017:37) memvalidasi bahan ajar dilakukan dengan cara uji validasi guna menghasilkan bahan ajar dengan validitas yang tinggi. Oleh karena itu produk E-LKPD kemudian diberikan kepada tim ahli untuk divalidasi. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan dua tim ahli yaitu desain pembelajaran dan ahli bahan ajar. Tingkat kevalidan dari produk E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep ditentukan berdasarkan hasil dari validator ahli desain pembelajaran serta ahli bahan ajar. Pada uji kevalidan yang dilakukan untuk produk *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep memperoleh persentase keseluruhan sebesar 89,5%. Persentase tersebut merupakan rata-rata dari hasil yang diperoleh berdasarkan nilai dari dua tim ahli. Hasil validasi ahli yang pertama dari ahli desain pembelajaran yaitu dengan total 83%. Hasil validasi yang kedua adalah dari ahli bahan ajar dengan total 96%. Peneliti telah melakukan perbaikan dari saran yang diberikan oleh validator, berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka produk serta perangkat modul ajar dinyatakan valid untuk digunakan.

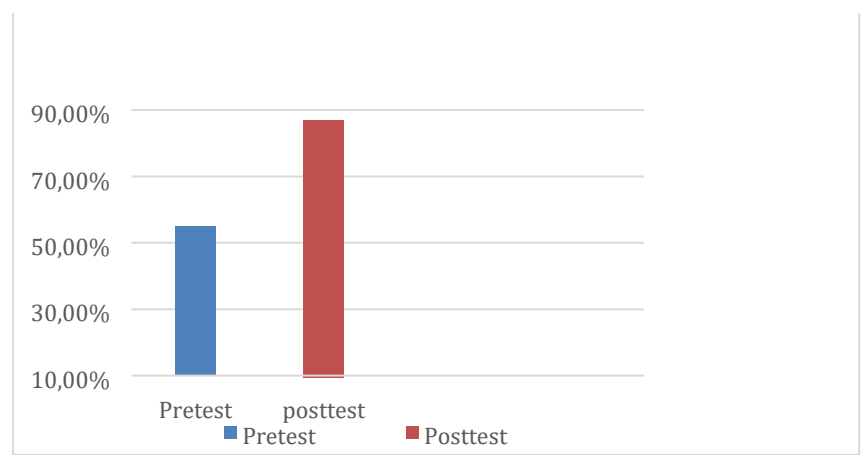


Gambar 4 Hasil validasi ahli

Tahap keempat yaitu tahap implementasi pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan uji coba. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan bersama lima peserta didik dan uji coba kelompok besar dilakukan dengan sepuluh peserta didik. Uji coba kelompok kecil dilakukan satu hari, dengan memanfaatkan waktu satu hari untuk mempelajari 3 pembelajaran. Kemudian peserta didik dan guru mengisi angket respon peserta didik dan guru mengenai E-LKPD. Kemudian uji coba kelompok besar yang dilakukan tiga hari dengan memanfaatkan waktu satu hari mempelajari satu pembelajaran. Pada uji coba ini terdapat dua observer yang mengamati aktivitas peserta didik sedangkan guru kelas IV di SDN Palasa 1 sebagai pengamat aktivitas guru (peneliti).

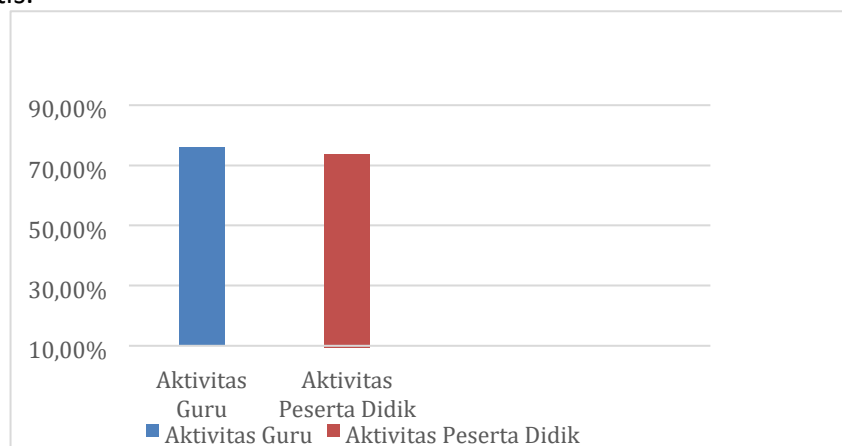
Menurut Nieveen dalam Rahmadina (2022:141) menyatakan bahwa keefektifan ELKPD dapat ditinjau berdasarkan hasil belajar serta tingkat penghargaan yang diberikan oleh peserta didik. Dalam hal ini tingkat keefektifan produk E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep ditentukan berdasarkan hasil belajar serta respon peserta didik dan guru. Pada pertemuan pertama peserta didik sebelum melakukan pembelajaran menggunakan E-LKPD dengan mengisi *pretest*. Selanjutnya setelah pembelajaran berlangsung pada pertemuan ketiga peserta didik di kelompok besar mengisi *posttest* dan angket respon peserta didik yang disediakan dan guru kelas IV mengisi angket respon guru.

Menurut Suarni (2019: 68) bahwa ketuntasan belajar klasikal telah dinyatakan tercapai jika dalam kelas tersebut sudah mencapai 85% dari jumlah peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV pada kegiatan *pretest* yaitu 55% sedangkan ketuntasan belajar pada saat kegiatan *posttest* yaitu 87%. Berdasarkan hasil tersebut maka diperoleh ketuntasan klasikal peserta didik kelas IV SDN Palasa 1 yaitu 100%. Tidak hanya dilihat berdasarkan ketuntasan klasikal saja, tingkat keefektifan pada penelitian ini juga berdasarkan perhitungan *n-gain* dengan hasil 0,71. Hasil tersebut menyatakan berkategori tinggi sesuai dengan tabel kriteria *n-gain*. Kemudian tingkat keefektifan penelitian ini juga dilihat berdasarkan respon peserta didik dan respon guru pada uji coba kelompok besar. Hasil rata-rata dari keefektifan yang diperoleh yaitu 76,5% dikategorikan efektif. Maka dari itu E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep dikatakan efektif karena hasil perhitungan ketuntasan klasikal $\leq 85\%$, hasil belajar peserta didik dinyatakan tuntas apabila perhitungan skor akhir *n-gain* $\leq 0,70$ berkategori tinggi, serta respon guru dan peserta didik dinyatakan efektif jika perhitungan skor akhir $\leq 68\%$ yang berkategori efektif.



Gambar 5 Hasil belajar peserta didik

Menurut Rochmad dalam Rahmadina (2023:142) menyatakan bahwa untuk mengukur tingkat kepraktisan produk E-LKPD dapat dilihat berdasarkan materi yang dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Dalam hal ini tingkat kepraktisan produk ELKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep ditentukan berdasarkan hasil observasi aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh rata-rata dari hasil observasi guru adalah 76%, sedangkan pada peserta didik diperoleh rata-rata hasil observasi peserta didik yaitu 73,86% dengan kriteria praktis.



Gambar 6 Hasil Observasi

Tahapan penelitian yang terakhir yaitu tahap evaluasi, yang terdiri dari dua macam evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif di setiap tahapan yaitu seperti melakukan evaluasi terhadap desain E-LKPD dan evaluasi tujuan pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan dengan melakukan evaluasi keseluruhan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep dinyatakan valid karena memperoleh persentase keseluruhan sebesar 89,5% berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dinyatakan valid untuk digunakan.

Produk E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep ini dinyatakan efektif karena hasil perhitungan ketuntasan klasikal $\leq 85\%$ pada penelitian ini yaitu

100%, hasil belajar peserta didik dinyatakan tuntas apabila perhitungan skor n-gain $\leq 0,70$ berkategori tinggi dan pada penelitian ini memperoleh 0,71 dan berkategori tinggi, serta respon guru dan peserta didik dinyatakan efektif jika hasil perhitungan skor akhir $\leq 68\%$ yang berkategori efektif dan pada penelitian ini memperoleh 76,5% yang berkategori efektif. Produk E-LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal Sumenep dinyatakan praktis berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata dari hasil observasi guru yaitu 76% dengan kriteria praktis. Sedangkan pada hasil observasi peserta didik diperoleh rata-rata yaitu 73,86% dengan kriteria praktis.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada politik kepentingan dalam penerbitan artikel ini. Penulis juga menyatakan bahwa artikel ini terbebas dari plagiarisme

6. REFERENSI

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Apreasta, L., Y. Darniyanti, B. Sapira. (2023). Pengembangan E-LKPD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca dan Memirsa Dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 979-984.
- Baruta, Y. (2021). *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Efendi, P. M., Tatang M., Yusuf T. H. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548-561.
- Fadilah, S. R. dan Kiki, N. S. E. (2023). Analisis Kebutuhan LKPD Interaktif Pada Aljabar SMP Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Teorema*, 8(1), 4152.
- Hayati, N. dan Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(2), 160-180.
- Isama, H., M. I. Mohd Zainb, M. A. Mutalibc, R. Harond. (2014). Prosodi Semantik (Pendidikan) Dari Khaled Perspektif Nordin: Analisis Teks Pidato Berdasarkan Metodologi Linguistik Corpus. *Procedia Ilmu Sosial dan Perilaku*, 118(2014), 172-179.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., dan Sulityowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal DIGLOSIA*, 1(1), 1-12.
- Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mardiyana, I. I. dan Setyowati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Madura Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA Siswa Kelas V. *Widyagogik*, 5(1), 65-78.

- Musyadad, V. F., Supriatna, A., Parsa, S. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1-13.
- Muzdalipah, I., Rustina, R., Patmawati, H., Yulianto, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Menggunakan Geogebra Pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Teorema*, 8(1), 181-195.
- Oktaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 93-98.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Puspita, V. dan Dewi, I. P. (2021). Efektivitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86-96.
- Rahmadina, N. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Terintegrasi Kearifan Lokal Gresik Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Trunojoyo Madura*.
- Sadewa, M. A. (2022). Meninjau Kurikulum Prototipe Melalui Pendekatan Integrasi - Interkoneksi Prof M Amin Abdullah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 266-280.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis : Apa itu Belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31-46.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Suarni, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri Terbimbing di SDN 05 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Science Education*, 1(1), 68.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., Pudjawan K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.